

T.C.
ADYAMAN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

ANA DİLİ OLARAK TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE
YAPILANDIRILMIŞ EĞİTSEL OYUNLARIN KULLANIMI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

AYSUN YARDIMCI

DANIŞMAN
DOÇ. DR. SEDAT EROL

ADYAMAN, 2025

ÖZET

ANA DİLİ OLARAK TÜRKÇE ÖĞRETİMİNDE YAPILANDIRILMIŞ EĞİTSEL OYUNLARIN KULLANIMI

Aysun YARDIMCI

**Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı/Türkçe Eğitimi Bilim Dalı
Adıyaman Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Eylül/2025 Sayfa: 71**

Danışman: Doç. Dr. Sedat EROL

Ana dili olarak Türkçe öğretiminin temel hedeflerinden biri temel dil becerileri olan dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerileriyle birlikte öğrencilerin bilişsel, sosyal, duyuşsal becerilerini geliştirmektir. Bu yönüyle dil öğretim sürecinde öğrencilerin çok yönlü gelişimlerini sağlamak için eğitsel oyun gibi etkin katılımlı, işlevsel öğretim tekniklerine ihtiyaç vardır. Bu bağlamda bu çalışmada iletişim temelli öğretim tekniklerinden biri olan eğitsel oyunların ana dili olarak Türkçe öğretiminde kullanımına ilişkin öğretmen ve öğrencilerin görüşlerini tespit etmek amaçlanmıştır. Araştırmada nitel araştırma desenlerinden olgu bilim (fenomenoloji) kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 2024-2025 eğitim-öğretim yılında Adıyaman ili merkez ilçesindeki bir devlet ortaokulunda 5, 6, 7 ve 8. sınıfta öğrenim gören 60 öğrenci ve 5 Türkçe öğretmeni oluşturmaktadır. Araştırma sürecinde öncelikle dört temel beceriye yönelik öğrenme çıktılarının odakta olduğu 8 eğitsel oyun belirlenmiş ve her hafta 2 eğitsel oyun olmak üzere toplamda 4 hafta uygulanmıştır. Her sınıf düzeyinde 2 oyun şeklinde 5, 6, 7 ve 8. sınıflarda yapılan uygulamalardan sonra çalışmada yer alan öğrenci ve öğretmenlerle görüşmeler yapılmış, ayrıca öğrenme ortamlarına yönelik gözlemlerde bulunulmuştur. Araştırma sonucunda öğrencilerin neredeyse tamamının derslerinde eğitsel oyun oynamak istedikleri, eğitsel oyunların oynandığı ortamlarda kendilerini rahat hissettikleri, akranlarıyla daha fazla iletişim kurdukları, iş birliği yaparak sosyalleştikleri ve duygusal bazı sorunları aşmada dahi eğitsel oyunların etkisi olduğuna inandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Türkçe öğretmenlerinin hiçbirinin eğitsel oyunla ilgili bir eğitim almadıkları fakat alınmasını gerekli gördükleri, derslerinde eğitsel oyunların kullanımının aktif katılımı ve derse yönelik olumlu tutum geliştirmeyi sağladığı, kalıcı öğrenmeyi desteklediği, öğrencilerin duyuşsal özelliklerini ve yaratıcılıklarını geliştirdiği görüşünde oldukları belirlenmiştir. Oynanan eğitsel oyunlara yönelik gözlemlerde ise özellikle çekingen öğrencilerin sosyalleşmesi ve aktif olması, öğrencilerin yaşadığı başarıma hazzının öğrenme sürecine olumlu etkileri olduğu gözlemlenmiştir. Öğrencilerin ilgi, istek ve beklentilerini karşılayan yapılandırılmış oyunların tasarlanması ve bu oyunlara ders kitaplarında yer verilmesi önerilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oyun; Eğitsel oyun; Türkçe; Ana dili.

ABSTRACT

THE USE OF STRUCTURED EDUCATIONAL GAMES IN TEACHING TURKISH AS A MOTHER LANGUAGE

Aysun YARDIMCI

**Department of Turkish and Social Sciences Education, Division of Turkish Education
Adıyaman University, Graduate Education Institute, Sep/2025 page: 71
Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Sedat EROL**

One of the main objectives of teaching Turkish as native language is to develop students cognitive, social and affective skills along with the basic language skills of listening, speaking, reading and writing. In this respect, active participation, Functional teaching techniques such as educational games are needed to ensure students multifaceted development in the language teaching process. In this context, this research aimed to determine the opinions of teachers and students regarding the use of educational games, one of the communication-based teaching techniques, in teaching Turkish as a native language. Phenomenology, a qualitative research design, was used in the research. The study group consisted of 60 students and 5 Turkish teachers studying in 5th, 6th, 7th and 8th grades at state secondary school in the central district of Adıyaman province in the 2024-2025 academic year. During the research process, eight educational games focusing on learning outcomes for the four basic skills were identified and implemented for a total of four basic skills were identified and implemented for a total of four weeks, two educational games per week. Following implementations of two games at each grade level in grades 5, 6, 7 and 8 interviews were conducted with the students and teachers participating in the study and observations were also made of their learning environments. The study concluded that almost all of the students wanted to play educational games in their classes, felt comfortable in environments where educational games played, communicated more with their peers, socialized through collaboration and believed that educational games were effective even in overcoming some emotional problems. It was determined that none of the Turkish teachers had received any training in educational games but they considered it necessary. They believed that the use of educational games in their classes fostered active participation and positive attitudes towards the course supported permanent learning and improved students affective and creativity. Observations of the educational games revealed that socializing and engaging shy students in particular and improved students affective qualities and creativity. Observations of the educational games revealed that socializing and engaging shy students in particular and the joy of success experienced by students had positive effects on the learning process. It was recommended that structured games be designed to meet students interests, desires and expectations and these games be included in the textbooks.

Keywords: Game; Educational game; Turkish; Native language.

TEŞEKKÜR VE ÖNSÖZ

Yüksek lisans eğitimimin başından beri desteğini ve emeğini esirgemeyen, her aşamada bilgi birikimiyle yolumu aydınlatan, kendilerinden ders almaktan onur duyduğum, çalışmamın gelişmesi için sürekli dönüt ve düzeltme veren, Türkçe eğitimi alanına katkı sağlayacak bu çalışmamın oluşmasına rehber olan çok değerli hocam ve danışmanım Doç. Dr. Sedat EROL' a en içten dileklerle teşekkür ederim.

Savunma jürimde yer alan ve tanışmaktan dolayı memnuniyet duyduğum, önerilerini bizimle paylaşan Sayın Prof. Dr. İlhan ERDEM ve sınıf arkadaşım Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Cihan BULUNDU hocalarıma teşekkürü bir borç bilirim.

Maddi manevi desteğini esirgemeyen ve lise yıllarımdan itibaren öğrencisi olmaktan her zaman gurur duyduğum canım öğretmenim Doç. Dr. Fadime TOSİK DİNÇ'e teşekkür ederim.

Tezimin baskıya çıkması için her türlü desteği veren Doç. Dr. Esen TURAN ÖZPOLAT hocama değerli görüşleri için teşekkürlerimi sunarım.

Türkçe eğitimi alanına katkı sağlama adına yapılan bu araştırmaya katılarak görüşlerini benimle paylaşan öğretmenlere, öğrencilere ve eğitim-öğretim hayatım boyunca bana destek olan tüm öğretmenlerime teşekkür ederim.

Hayatım boyunca beni destekleyen hiçbir fedakârlıktan kaçınmayan canım aileme sonsuz teşekkür ederim.

Ayrıca bu zorlu süreçte beni aydınlatan, dünyaya farklı bakış açısı ile bakmamı sağlayan, bana yol gösteren çok kıymetli Nurhan UÇARER ablama minnettar olup teşekkürlerimi sunarım.

Aynı okulda görev yaptığım hep yanımda olan canım arkadaşım, Emine AKGÜN ANBAR'a beni her zaman desteklediği için teşekkür ederim.

Hoş sohbetiyle beni güldüren, desteğini esirgemeyen kıymetli zümrem Gülbahar TEPE AKBAŞ'a teşekkür ediyorum.

...../...../2025

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Adıyaman Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

(İmza)

.....

Aysun Yardımcı

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
BAŞLIK SAYFASI.....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT	iv
TEŞEKKÜR VE ÖNSÖZ	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLolar DİZİNİ.....	x
1. GİRİŞ.....	1
2. KURAMSAL ÇERÇEVE	4
2.1. Oyun.....	4
2.2. Oyunun Önemi.....	5
2.3. Filozof ve Eğitimcilerin Oyun Hakkındaki Görüşleri	7
2.4. Oyunun Doğuşu ve Tarihi.....	9
2.4.1. Mısırlılarda oyun.....	9
2.4.2. İranlılarda oyun.....	10
2.4.3. Yunanlılarda oyun	10
2.4.4. Romalılarda oyun	10
2.4.5. Türklerde oyun.....	11
2.5. Oyun Kuramları	11
2.5.1. Klasik kuramlar.....	12
2.5.1.1. Fazla enerji tüketimi kuramı (Artık enerji kuramı).....	12
2.5.1.2. Eğlence (dinlenme) kuramı.....	13
2.5.1.3. Pratik ve egzersiz öncesi kuramı.....	13
2.5.1.4. Tekrarlama kuramı.....	14
2.5.2. Modern kuramlar (Çağdaş oyun kuramları).....	14
2.5.2.1. Psiko-Analitik kuramlar.....	14
2.5.2.1.1. Psiko-analitik yaklaşıma göre oyun (Sigmund Freud).....	14
2.5.2.1.2. Psiko-sosyal gelişim kuramına göre oyun (Erik Erikson).....	15

2.5.3. Bilişsel kuramlar.....	16
2.5.3.1. Piaget ve oyun kuramı (Jean Piaget).....	16
2.5.3.2. Sosyo-gelişim kuramı (Lev S. Vygotsky).....	18
2.5.3.3. İçten uyarılma kuramı (Daniel Berlyne).....	18
2.5.3.4. Zihin kuramı (Premack ve Woodruff).....	19
2.5.4. Diğer kuramlar... ..	19
2.5.4.1. Sistem kuramı.....	19
2.5.4.2. Bateson'un oyun teorisi.....	19
2.6. Oyun ve Gelişim	20
2.6.1. Oyunun psikomotor gelişime etkisi.....	20
2.6.2. Oyunun zihinsel gelişime etkisi.....	21
2.6.3. Oyunun dil gelişimine etkisi.....	21
2.6.4. Oyunun sosyal gelişime etkisi	22
2.6.5. Oyunun duygusal gelişime etkisi	23
2.7. Oyunun Sınıflandırılması.....	24
2.7.1. Eğitsel oyunlar.... ..	25
2.8. Ana Dili Olarak Türkçe Öğretiminde Eğitsel Oyunlar.....	26
2.8.1. İlgili araştırmalar.....	28
3.YÖNTEM.....	36
3.1. Araştırmanın Modeli.....	36
3.2. Çalışma Grubu.....	36
3.3. Veri Toplama Süreci ve Araçları.....	37
3.3.1. Öğrenci görüşme formu.....	38
3.3.2. Öğretmen görüşme formu.....	39
3.3.3. Yapılandırılmamış gözlem formunun geliştirilmesi.....	39
3.4. Verilerin Analizi.....	39
3.5. Geçerlilik ve Güvenilirlik.....	40
4.BULGULAR	41
4.1. Eğitsel Oyun Uygulamalarına Katılan Ortaokul Öğrencilerinin Görüşlerine İlişkin Bulgular	41
4.2. Eğitsel Oyunları Uygulayan Türkçe Öğretmenlerinin Görüşlerine İlişkin Bulgular	50
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	59

5.1. Öğrencilerle Yapılan Görüşmelerden Elde Edilen Sonuçlar ve Tartışma.....	59
5.2. Öğretmenlerle Yapılan Görüşmelerden Elde Edilen Sonuçlar ve Tartışma...	62
5.3. Öneriler.....	64
KAYNAKÇA.....	65
EKLER	
ÖZ GEÇMİŞ	



TABLÖLAR DİZİNİ

Sayfa

Tablo 2.1. Oyunların sınıflandırılması.....	25
Tablo 3.1. Çalışma grubundaki öğrencilere ilişkin bilgiler.....	37
Tablo 3.2. Araştırmada uygulanan yapılandırılmış eğitsel oyunlar.....	38
Tablo 4.1. Öğretmenlerin eğitsel oyunla ilgili eğitim alıp almadıklarına dair bulgular....	41
Tablo 4.2. Türkçe öğretmenlerinin eğitsel oyunla ilgili eğitim almalarına dair bulgular....	41
Tablo 4.3. Türkçe öğretmenlerinin eğitsel oyunla ilgili eğitim almalarına dair bulgular...	42
Tablo 4.4. Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımının öğretim sürecini ve öğrenme ortamını nasıl etkilediğine dair bulgular.....	43
Tablo 4.5. Ana dili olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımının öğretim sürecini ve öğrenme ortamının etkisine ilişkin bulgular.....	44
Tablo 4.6. Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanma sıklığını ve nedenini gösteren bulgular.....	45
Tablo 4.7. Öğrencilerin Türkçe dersinde oyun oynama isteğine ilişkin bulgular.....	46
Tablo 4.8. Öğrencilerin Türkçe dersinde oyun oynamak istemelerinin sebebine ilişkin bulgular.....	46
Tablo 4.9. Öğrencilerin oyun oynanan Türkçe dersine ilişkin bulgular.....	47
Tablo 4.10. Öğrencilerin Türkçe dersinde oynadığı oyunla ilgili fayda sağlama veya zarar verme durumuna ilişkin bulgular.....	47
Tablo 4.11. Öğrencilerin diğer derslerde oyun oynama isteğine ilişkin bulgular.....	49
Tablo 4.12. Öğrencilerin diğer derslerde oyun oynamak istemelerinin nedenine ilişkin bulgular.....	49
Tablo 4.13. Öğrencilerin oynadıkları oyunu neye benzettiklerine ilişkin bulgular.....	51
Tablo 4.14. Öğrencilerin oynadıkları oyunu neye benzettiklerinin nedenine ilişkin Bulgular.....	51
Tablo 4.15. Öğrencilerin oynadıkları oyunda kendilerini nasıl etkilediğine ilişkin Görüşleri.....	51
Tablo 4.16. Öğrencilerin bu derste kendilerini nasıl bulduklarına ilişkin görüşler.....	52
Tablo 4.17. Öğrencilerin oyun oynarken ne gibi zorluklarla karşılaştıklarına ilişkin görüşleri, sıklık ve yüzdelik dağılımlarına ilişkin bulgular.....	53
Tablo 4.18. Katılımcıların Türkçe öğretiminde eğitsel oyunları uygularken nelere dikkat ettiği hususuna ilişkin görüşler.....	54

Tablo 4.19. Öğrencilerin oyun oynarken karşılaştıkları zorlukların üstesinden nasıl geldiklerine ilişkin bulgular.....	55
---	----



1. GİRİŞ

Eğitsel oyunlar, çocukların bir öğrenme çıktısına ulaşması için planlanan ya da öğrendiklerini özel olarak tasarlanmış bir öğrenme ortamında tekrar etmelerini ve pekiştirmelerini sağlayan amaçlı oyunlardır. Eğitsel oyunlar aracılığıyla farklı zekâ alanlarına, farklı öğrenme tarzlarına sahip öğrencilere aynı anda ulaşabilme imkânı ortaya çıktığı gibi öğrenme ortamlarında bireylerin gerek ana dilini gerekse yabancı bir dili öğrenmesi, öğrendiklerini bağımsız bir şekilde kullanabilmesi sağlanabilir.

Değişim, dönüşüm ve gelişimin çok hızlı yaşandığı bu çağda bireylerin ilgi, istek ve ihtiyaçlarının hızlı bir şekilde farklılaştığı, bundan dolayı öğrenme ortamlarına yönelik beklentilerin de değiştiği görülmektedir. Bu bakımdan “öğrenci merkezli eğitim” anlayışının hâkim olduğu öğrenme süreçlerinde yeni yaklaşımların takip edilmesi, çeşitli yöntem ve tekniklerle etkinliklerin yeniden düzenlemesi kaçınılmaz bir durumdur (Erol, 2019). Nitekim bilgisayar, cep telefonu, tablet vb. teknolojik araçların ve internetin giderek daha fazla yaygınlaşmasından ve günlük hayatla iç içe geçmesinden dolayı çocuklar eğitim hayatı da dahil birçok alanda yenilik arayışına yönelmektedir. Öğrencilerin karşısına geçip konuları düz anlatımla anlatan öğretmenlerden ve tek taraflı aktarıma dayanan öğretmen merkezli bir eğitim sisteminden sıkılmaları da bu durumun bir göstergesidir. Bu nedenle çocukların ihtiyacına cevap veren farklı yöntemler ve tekniklerin gittikçe daha önemli bir hâle geldiği söylenebilir (Gedik, 2012).

Oyun bedensel, zihinsel, duygusal gelişimi destekleyerek çocuğun kendini ifade edebilmesine yardım eder (Başal, 2020). Oyun sayesinde çocukların empati, yaratıcılık, kendine güven gibi duyguları gelişir. Çocuklar, kendilerini bir birey olarak okul, toplum gibi alanlarda daha rahat ifade edebilirler. Oyun çocuk tarafından ne kadar sevilse de oyunun kuralları olduğunda bir olguyu, kavramı çocuklara öğretmek amacı güdüldüğünde oyun hem eğitsel bir boyut kazanır hem de daha işlevsel bir hal alır (Zing, 2019). Bu bakımdan dil öğretiminde dersleri tekdüzelikten kurtarmak, öğrencilerin dilsel, bilişsel ve sosyal özelliklerini bütün olarak geliştirmek ve endişe, çekingenlik, özgüven eksikliği gibi birtakım olumsuz duyuşsal özelliklerin öğrenme ortamından çekilmesini sağlamak için eğitsel oyunlar kullanılabilecek önemli tekniklerden biridir.

Belirli bir öğrenme amacı taşıyan ve öğrenme ortamını destekleyici özelliklere sahip olan eğitsel oyunlar, ilgiyi artırmaya ve sürdürmeye imkân sağlayan esnek ortamlardır (Bumpass, 1963). Uyum ve uzlaşma kültürünün hâkim olduğu bu öğrenme ortamlarında dil kullanıcıları öğrenme etkinliklerine aktif bir şekilde katılır ve iletişimsel becerilerini

kullanarak etkileşimde bulunur (Huyen ve Nga, 2003). Bu yönüyle temel dil becerilerinin işe koşulduğu eğitsel oyunlar, öğrencilerin ana dilini anlamlı bağlamlar içerisinde kullanarak deneyim sahibi olduğu etkinlerdir. Okuma ve dinleme becerilerine dönük oyunlarda öğrencilerin kendi anlam dünyalarında özgürce gezinmeleri, kendilerini keşfetmeleri, öğrendiği bilgileri yapılandırmaları sağlanır. Konuşma ve yazma becerilerine dönük oyunlarda ise öğrencilerin üretici dil becerilerini aktif bir şekilde kullanarak duygu, düşünce, hayal, istek ve beklentilerini rahat bir şekilde ifade edebilmeleri için uygun öğrenme ortamları oluşturulur. Bu süreçte öğrenciler hem temel dil becerilerini geliştirir hem de öğrendiklerini pekiştirme imkânı bulur (Aydın ve Erol, 2021).

İlgili alanyazın incelendiğinde Türkçenin ana dili olarak öğretiminde eğitsel oyunların kullanımıyla ilgili bazı çalışmaların yapıldığı; yapılan çalışmaların birçoğunun ilkökulda Türkçe öğretimi (Alparıslan, 2019; Angın, 2019; Asan, 2019; Babayığıt ve Gültekin, 2019; Bağcı, 2011; Batur ve Özdil, 2018; Bektaş, 2020; Boz, 2018; Çavuş ve Özyürek, 2016; Varan, 2017; Yaman, 2020) ile ilgili olduğu, ortaokul düzeyi Türkçe öğretiminde (Akın ve Kara, 2018; Başar vd., 2014; Gedik, 2012; Gedik ve Tekin, 2015; Gülsoy, 2013; Özasan, 2006; Sevim, 2019) ise sınırlı sayıda çalışma yapıldığı görülmektedir. Bununla birlikte ortaokul düzeyi Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımı ile ilgili çalışmaların ders kitaplarının incelenmesi, okuduğunu anlama, sözcük öğretimi ve söz varlığını zenginleştirme, becerilerin gelişimini üzerine odaklandığı belirlenmiştir. Bu bağlamda bu araştırmada, diğer araştırmalardan farklı olarak temel dil becerilerini temele alarak hazırlanan eğitsel oyunlar uygulanmış, eğitsel oyunların ana dili olarak Türkçe öğretiminde kullanımına ilişkin öğrenci ve öğretmen görüşleri alınmış ve öğrenme ortamına ilişkin gözlemlerde bulunulmuştur.

1.1. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada ortaokul düzeyinde ana dili olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımına ilişkin öğretmen ve öğrenci görüşlerinin tespit edilmesi amaçlanmıştır. Araştırmada bulguları zenginleştirmek için ayrıca öğrenme ortamıyla ilgili gözlemlerde bulunulmuştur. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Ana dili olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların uygulanmasına ilişkin öğrenci görüşleri nelerdir?
2. Ana dili olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların uygulanmasına ilişkin öğretmen görüşleri nelerdir?

3. Ana dili olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların oynandığı ortama ilişkin gözlemler nelerdir?

Araştırma kapsamında ayrıca öğrencilerle yapılan görüşmelerden ve öğrencilere dönük gerçekleştirilen gözlemler elde edilen bulgular sınıf düzeylerine göre de incelenmiştir.



2. KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Oyun

Oyun basit bir eylem değildir. Yapılan her eylemin bir sebebi olduğu gibi çocukların oyun oynamasının da bir sebebi, bir amacı vardır. Onlar yetişkinler kadar dikkatlerini bir olaya veremez ya da yerlerinde uzun bir süre hareketsiz duramazlar. Bu yüzden şarkı söylerler, parmaklarıyla oynarlar, ayağa kalkıp tur atarlar yani o anlık ihtiyacı olan etkinlikleri gerçekleştirirler. Böylelikle zamanının büyük bir çoğunluğunu oyunlarla geçirip mutlu olurlar (Uluğ, 1999).

İnsan bedeni için beslenmek, uyumak nasıl bir zorunluluksa ve yokluğunda sıkıntısı hissediliyorsa oyun da çocukların hayatında zorunlu olan ihtiyaçlardan biridir. Oyun sadece çocukluk dönemi boyunca devam eden bir faaliyet olmayıp hayat boyu devam eden bir etkinliktir ve oyun sayesinde çocukların dünyası anlaşılabilir, onlarla sağlıklı bir iletişim kurulabilir. Çocuk, oyun sayesinde sadece çevresinde olup bitenleri anlamak için uğraşmaz; aynı zamanda kendisinde var olan çeşitli özelliklerin de farkına varır (Arslan Çiftçi ve Önder, 2017).

Çocukluk döneminin en önemli özelliklerinden biri oyundur ve çocuk yaradılışı gereği oyun oynamaya meyilli olarak doğar. Yaşam boyu devam eden, çocuklar için vazgeçilmezler arasında olan oyun çocukluk döneminin her aşamasında gereklidir. Oyun çocuklar için bir bakıma hayatı keşfetmek, kendini ifade etmek demektir.

Oyunun genellikle boş zamanlarda yapılan etkinlikler olarak yorumlanması hatalı bir yaklaşım olur. İyi bir oyun, çocuğun gelişimine katkı sağlayan, isteyerek yaptığı davranışlardan oluşan, duygu ve düşüncelerini ifade edebilmesine olanak sağlayan, çocukluk dönemine özgü, doğal ve etkin bir öğrenme ortamıdır. Oyun oynarken çocuk gelişir, eğlenir, sevinir, meraklanır, öğrenir ve öğretir. Oyunlar çocukların eğlenirken fiziksel, ruhsal gelişimlerine katkı sağladığı gibi algılama, yorumlama, değerlendirme ve ifade etme gibi zihinsel ve dilsel becerilerinin gelişmesine de katkıda bulunur.

Tarih boyunca oyun birçok bilim dalı tarafından incelenmiş olsa da günümüze kadar ortak kabul gören bir tanımla açıklanamamıştır. Örneğin eğitimciler oyunu enerjik, hareketli, olumlu, amaçlı eylemler olarak tanımlarken antropolojik bakış açısına göre de oyun eylemden çok gelenek, din ve inançla ilişkili olarak tanımlanmıştır. Bu durum araştırmacılara oyunun tanımlanmasının oldukça güç olduğunu düşündürmesine rağmen oyun kavramının bir o kadar da önemli olduğunun bilinmesi bakımından önemlidir (Arslan Çiftçi ve Önder, 2017).

Oyun kavramını TDK (2024), “*yetenekleri ve zekâyı geliştirmek amacıyla yapılan, insanların vaktini hoş geçirmesine yardım eden, ilkeleri belli olan eğlence*” olarak tanımlamaktadır (<https://sozluk.gov.tr/> E.T.:05.01.2024). Başka bir tanım da oyun; çocuğun duygusal, bedensel, dilsel gelişiminin yapı taşını oluşturan tamamlayıcı bir parça olarak ifade edilmekte; çocuğun duygu ve düşüncelerini açıklayan, içinde bulunduğu dünyayı anlayıp şimdi ve geleceği anlamlandırmasına yardım eden etkinliklerin bütünü, kültürel ve sosyal değerlerin öğrenildiği bir alan olarak görülmektedir (Sağlam vd., 2016). Bir başka tanım da oyun; çocukların hayatının doğal bir parçası, çocuğun özgürce hareket edip yaratıcılığını destekleyen, yeteneklerini keşfettiren, kendisine güvenmesini sağlayan bir etkinlik olarak ifade edilmiştir (Çoban ve Nacar, 2006). Oyun çocuğun her türlü dış iradeden bağımsız olarak kendini ifade ettiği, bedensel, bilişsel, ruhsal yapısını geliştirdiği; dünyaya uyum sağlamasına yardım eden, arkadaşlarıyla arasında ortak bir dünya yarattığı, eğlenmekten başka hiçbir amaç gütmeyeceği, bireysel veya birlikte yapılabilen bir etkinliktir. Sadece eğitim bilimi alanında çalışanlar değil halk bilimi alanında çalışan pek çok araştırmacı, derleyici ve psikolog da oyunu yaklaşık aynı anlama gelecek şekilde analiz etmişlerdir (Özdemir, 2006). Bu doğrultuda oyun; kendine özgü ilkeleri olan, becerileri ve zekâyı geliştirmek amacıyla oynanan, içinde bulunduğu toplumun kültürünü ve ahlaki değerlerini taşıyan, çocukların bedensel, duygusal, dilsel ve sosyal gelişimini destekleyen eğlenceli etkinlikler olarak tanımlanabilir.

2.2. Oyunun Önemi

Oyun her çağda, kültürde ve toplumda var olmuş, çocuklara ruhen iyi gelen önemli ihtiyaçlardan biri olarak görülmüştür. Çocuk oyunları, toplumun geleneksel kültüründen ve birikiminden etkilendiği gibi kültürün nesilden nesile aktarılmasını da sağlamaktadır. Oyun sırasında ahlaki değerler öğrenilir, yaşantıya dökülür, iyi davranışlar ve alışkanlıklar kazanılır ve çocuk sosyal yaşama hazırlanır (Sağlam vd., 2016). Oyunun toplumsal misyonu olduğu gibi bireylerin gelişim sürecinde de önemli bir rolü olduğu söylenebilir. Oyunla çocuk kendine özgü bir öğrenme yöntemi keşfederken öğrendikleri sayesinde matematik, fen gibi öğrenme alanlarıyla birlikte dil ile ilgili alanlarda öğrendiklerini pekiştirme, geliştirme ve sergileme imkânı bulur. Bu bağlamda oyun çocuğa toplumsal kuralları öğretip çocuğun becerilerini geliştirdiği gibi onun nasıl anlayacağını, anlatacağını öğreten bir alandır (Aydın, 2010).

Oyun çocuklar açısından olduğu kadar eğitimciler açısından da çok önemlidir. Eğitimcilere göre çocukların eğitim hayatında en etkili yollardan biri oyundur ve oyun sayesinde öğretmen, çocuğu en doğal haliyle tanıma fırsatı bulur. Bu yüzden oyunlarla ilgili etkinliklerden olabildiğince yararlanmak istenmektedir. Oyun çocuğun yaşamını zenginleştirmesine yardım eden etkili bir öğrenme yoludur. Oyunların çocukların yeteneklerinin keşfedilmesinde ve geliştirilmesinde önemi büyüktür. Çocuklar bazen hayatı boyunca gerekli olan davranışı, bilgiyi oyun oynarken kendi başına öğrenir. Ayrıca birçok eğitimci oynayarak öğrenmenin daha kalıcı olduğunu, çocuğa farklı öğrenme yolları kazandırdığını ve çocukların davranışlarını olumlu yönde değiştirdiğini tespit etmişlerdir (Çoban ve Nacar, 2006).

Dünya genelinde oyun temelli öğretim, araştırmacıların dikkatini gittikçe daha çok çekmektedir. Öğretmenlerin doğru ve etkili kullanmasıyla çocukların fiziksel, sosyal, bilişsel gelişimlerini destekleyen oyunlar eğitim-öğretimin ayrılmaz bir parçası olarak öğretim programlarında yerini almaya başlamıştır. Oyunların özellikleri genel olarak şöyle sıralanabilir:

- Çocukluk döneminin en güzel, eğlenceli, merak uyandıran etkinliklerinden biridir.
- Çocuk kendini yani iç dünyasını anlar ve rahatça anlatabilir.
- Dil becerilerini ve okuryazarlık becerilerini geliştirir.
- Oyun çocuğun öğrenme noktasında zorlanacağı konuları kendi kendine öğrenmesinin yolunu açar.
- Yaratıcı düşüncüyü geliştirip var olan bilgiyi yorumlatır.
- Çocuğun bulunduğu döneme göre yapılan eğlenceli bir etkinliktir.
- Çocuğun her dönemde zekâsal, bedensel, sosyal, ruhsal, karakter gelişimini destekler.
- Oyun sadece oynanmak, zamanı geçirmek için yapılan bir etkinlik olmayıp çocuğu gerçek yaşama hazırlayan bir araçtır.
- Oyun sayesinde çocuk olayları hayal dünyasında istediği gibi yaşar ve farklı bakış açıları geliştirir.
- Çocuğun merhamet, dürüstlük, saygı, sevgi, adalet, sorumluluk gibi değerleri öğrendiği bir alandır.
- Çocuğun hayatı öğrendiği bir laboratuvarıdır.
- Oyun sonucu düşünülmeden güzel vakit geçirmek amacıyla yapılan etkinliklerdir.

- Oyun çocuğa farklı toplumsal rolleri öğretir.
- Oyun çocuğun duygularını yansıttığı bir etkinliktir.
- Oyun çocuğa içinde yaşadığı toplumda nerde nasıl davranılması hakkında bilgi veren, kültürünü öğreten önemli bir etkinliktir.
- Oyun çocuğun ruhsal gıdası olup aşırı duygusal olma durumunu yendiği kendini özgür hissettiği doğal bir ortamdır.
- Oyunda kazanmaktan ya da kaybetmekten ziyade çocuğun gelişimi önemsendir (Çoban ve Nacar, 2006; Uluğ, 1999).

Bu özellikler doğrultusunda oyunlar çocuğun bütünsel gelişimini destekleyen, çocuğu gerçek yaşama hazırlayarak toplumsal rolleri öğreten, kendini anlayarak çevresine anlattığı çok amaçlı etkinliklerdir.

2.3. Filozof ve Eğitimcilerin Oyun Hakkındaki Görüşleri

Oyun geçmişten günümüze eğitim bilimi alanında çalışan bilim insanları, halk bilimciler, psikologlar, din alimleri ve filozoflar tarafından önemli bir araştırma alanı olarak görülmüş, bu alanda çeşitli araştırmalar yapılmış ve fikirler ortaya çıkmıştır.

Platon “Devlet” adlı yapıtında “... *bedene zorla yaptırılan şeyin ona bir kötülüğü olmasa bile kafaya zorla sokulan şey akılda kalmaz... Öyleyse mutlu delikanlı çocuklara zor kullanmayacaksın. Eğitimin onlar için bir oyun olmasını sağlayacaksın. Böylece onların yaradılıştan neye elverişli olduklarını da daha iyi anlarsın*” diyerek eğitimde oyundan yararlanılması gerektiğini, eğitimin oyunla iç içe olması durumunda daha başarılı olunacağına vurgu yapmıştır (Aslı Uysal Cevgin vd., 2021).

İtalyan eğitimci Maria Montessori (1870-1952) “*Oyun çocuğun işidir.*” diyerek oyunla öğrenmenin kolaylaştığını belirtmiştir. Ayrıca çocuklar için çocuk evi kurmuş bu evle çocukların gelişimini bir bütün olarak takip etmiştir. Oyuncakları çocukların boyutunda tasarlatmıştır. Çocuğun öğrenmek için bir eğitimciye ihtiyacı olmadığını kendi kendine yaratıcılığını kullanarak öğrenebileceğini savunmuştur (Sevinç, 2009).

Jean Jacques Rousseau (1712-1778), “*Çocuğun bedenini her zaman işletiniz. Bedenen güçlü ve sağlıklı olan bir çocuk fikren de gelişir ve sağlıklı olur.*” sözüyle çocuğun bedenlen geliştirilmesinin onun düşüncelerine, zihinsel gelişimine olumlu etkisi olduğuna özellikle dikkat çekmiştir. Rousseau ayrıca oyunla çocukların hayatı öğrendiğini, çocuklar tüm zamanını oyuna ayırsalar bile bunun olumsuz bir sonucunun olmayacağını belirtmiştir (Aslı Uysal Cevgin vd., 2021).

Eski Yunan filozofu Eflatun (MÖ 427-347) “Çocuk oyunla büyümelidir.” diyerek oyunun çocuğun hayatının bir parçası olduğunu vurgulamıştır (Akandere, 2013).

Montaigne (1553-1592) “Çocukların oyunu oyun değil, onların gerçek uğraşdır.” diyerek oyunun amacı olmayan bir eğlence olarak görülmesine ve çocuk oyun oynamamalıdır bakış açısına karşı çıkmıştır. İngiliz filozof John Locke (1632-1704) “Derslerin daha çekici olmasını istiyorsanız çocuğun ilk yaşlardaki oyun içgüdülerinden faydalanınız” diyerek oyunun eğitim ve öğretim için ne kadar önemli, faydalı olacağından bahsetmiştir. Alman şair ve tiyatro oyunu yazarı Friedrich Von Schiller (1782-1852) çocuğun kendi olabilmesi için isteyerek, severek ve de yeteneklerini kullanarak oyun oynaması gerektiğini belirtmiş ve “İnsan sözcüğün tam anlamıyla oynadığı yerde insandır. Oyun birikmiş fazla enerjinin harcanması, tüketimi değildir. Tüm yetilerin uygunluğu, eğilimlerin uyumu, duyguların özgürlüğüdür” demiştir. Psikanaliz bilimin kurucusu Sigmund Freud (1865-1939) ise oyunun çocuğun hayallerinin ve bilinçaltının bir parçası olduğunu düşünmüş ve şöyle demiştir “Çocuğun oyunu düşler ve sinirsel belirtiler gibi anlamı olan davranışlardır; oyun da düşler ve sinirsel belirtiler gibi açıklanabilir ve yorumlanabilir” (Özdemir, 2006).

Oyun kavramına sadece Batı dünyası önem vermemiştir. Ünlü İslam âlimlerinin eserlerinde oyunla ilgili ifadeler farklı bakış açılarıyla rastlamak mümkündür.

İslam’ın altın çağının en önemli hekimlerinden, astronomlarından, filozoflarından, yazarlarından biri olarak kabul edilen İbn-i Sina (980-1036) oyunla ilgili “Çocuk birden kitaplara gömülmemelidir, egzersiz ve yemekten önce oyunun süresi artırılmalıdır” diyerek çocukların hayatında oyunun ne kadar önemli olduğunu vurgulamıştır (Özdemir, 2006).

İslam filozofu İmam Gazali (1058-1111) “Öğrencinin eski dinçliğini kazanması, çalışmalarından bıkmaması için belleğini tazelemek, enerjisini yenilemek açısından oyun gereklidir” diyerek oyunun çocuğun yaşamında yerinin çok önemli olduğunu belirtmiş, oyunun çocuğa güç verdiğini, çocuğun hafızasını yenilediğini, öğrenme isteğini artırdığını ifade etmiştir (Çoban ve Nacar, 2006).

Atalarımızın “Oynamayan tay at olmaz” sözü, çocuklarda oyunun gerekliliğini ve kişilik gelişimleri açısından ne kadar önemli olduğunu çok güzel anlatmaktadır. Bundan dolayı kıyafetlerini kirletiyor, etrafı dağıtıyor diye çocukların oyunlarına mâni olunmamalıdır. Bunları yaptığı takdirde çocuk yaşam becerileri kazanır ve başarılı olur (Aydın, 2013).

Yapılan arařtırmalar oyunun çocuk üzerinde birçok faydası bulunduđunu göstermekle birlikte zamanla oyunun çocuđun yasal bir hakkı olduđunu ortaya ıkartmıřtır. Birleřmiř Milletler tarafından 20 Kasım 1959’da İnsan Hakları Evrensel Bildirgesi’nde çocuk haklarına değinilmiř ve ilgili maddelerde çocukların sevgi, güven, barıř içerisinde yetiřtirilmesi gerektiđi; çocukların oyun oynama ayrıcalıđına sahip olduđu belirtilerek oyunun çocuk iin bir hak olduđu aıka vurgulanmıřtır (Akandere, 2013).

2.4. Oyunun Dođuřu ve Tarihi

Oyunun ne zaman ortaya ıktıđı ile ilgili kesin bir bilgiye rastlanmamakla beraber kkeninin tarih ncesi dneme kadar dayandıđı tahmin edilmektedir. Ulusların tarihinde oyunun ilk iřaretlerinin mzikle ortaya ıktıđını grlmektedir. Mabetlerde bir araya gelen insanlar kendilerini mziđin ritmine kaptırarak dans etmiřlerdir (Sel, 1987). Antropologlar, sosyologlar, eđitimciler, dil bilimciler tarafından eřitli bulgulara, kaynaklara rastlanması sonucu oyunun gelenek, grenek, toplum ve dođayla řekillendiđi anlařılmıřtır. İnsanların evresini, dođayı, hayvanları taklit ederek, hareketleri birbirine katarak oyunların ortaya ıktıđı sylenebilir (Onur, 2019).

2.4.1. Mısırlılarda oyun

M 3500 yıllarında Nil Nehri’nin Mısır’ın merkezinde olmasından dolayı Mısır ekonomik ynden olduka ileri bir seviyedeydi. Bu durum Mısırlıların geliřmiř bir medeniyete sahip olmalarının nn amıřtır. Ekonomik ve kltrel zenginlik Mısırlıları oyuna ynlendirmiřtir. Mısırlılar, eđlenmek, fiziksel becerilerini geliřtirmek iin oyun oynamıřlardır. Mısır’da piramitlerin, mabetlerin ve anıt mezarların duvarlarına resmedilen figrlerden;

- a. Boks, greř, eskrim gibi savunma sporları oynanarak toplumun psiko-motor becerilerinin geliřtirilmesine nem verildiđi,
- b. Nil Nehri’nde sandallarla msabakaların, yzme egzersizlerinin dzenlendiđi,
- c. İi kepeklerle doldurulan topalarla idman yapıldıđı,
- d. Tanrılarına bađlılıklarını kanıtlamak amacıyla ayinlerde heyecanlı ve etkileyici hareketler yapıldıđı,
- e. Ahřaptan yapılan bebeklerle oyunlar oynandıđı belirlenmiřtir (oban ve Nacar, 2006; Demirtař ve İmamoglu, 2018; Sel, 1987).

2.4.2. İranlılarda oyun

Tarihçi Herodot'a göre İranlılar erkek çocuklarına koşu yapmayı, ata binmeyi ve ok fırlatmayı öğreterek onların fiziksel olarak güçlü olmalarını istemişlerdir. Ünlü şairleri Firdavsi, Şehnamesi'nde eskrimden, ok ve mızrak fırlatmadan bahsetmiştir ve İranlıların çöğen adı verilen atla oynanan top müsamerelerinde çok başarılı oldukları hakkında bilgi vermiştir (Sel, 1987).

2.4.3. Yunanlılarda oyun

Yunan filozofu Eflatun "Ruhun Bakası" isimli yapıtında 12 değişik renge boyanmış toplardan bahsetmiştir. Yunanlarda topla oynanan oyunlarda uyulması gereken kaideler vardı ve oyun bu kurallarla daha eğlenceli, disiplinli, ilginç hale gelirdi. Top oyunlarına ilaveten çocukları jimnastiğe hazırlamak için koşma, taşıma, çekişme tarzında oyunlar oynarlardı (Sel, 1987). Yarışmalar dışında koyunların ya da keçilerin ayaklarından çıkarılan kemiklerle oynanan aşık oyunu çok yaygındı. Bu oyunu hem çocuklar hem de yetişkinler severek oynardı. Yunanlılar bu oyunu geleceği öngörmek için kullandıklarından bu oyundan bahsederken "astroloji" ismini de kullanmışlardır (Onur, 2019).

2.4.4. Romalılarda oyun

Romalılar genellikle topla oynanan oyunlara ağırlık vermişlerdir. İçi kuş tüyü veya hava ile doldurulmuş toplarla değişik yöntemler geliştirmişlerdir. İki taraflı top atma, paslaşma, topu sıçratma teknikleri kullanmışlardır. Ayrıca topu yere düşürmeden havada tutup paslaşan, topu diziyle ve kafasıyla oynayan günümüzdeki futbola benzeyen top oyunlarından bahsedilmiştir (Sel, 1987).

Top oyunlarının dışında yapılan kazılarda Romalı çocukların bilyayla oynadıkları da tespit edilmiştir. Çok eski çağlardaki bilyalar özensiz bir biçimde yapılmış olmakla beraber zaman geçtikçe şekli düzeltilmiş ve rengârenk boyanmıştır. Forum Romanum'da seksek oyununun oyma resmi de bulunmuştur (Onur, 2019). Bu bilgiler bize Romalıların da Yunanlılar gibi oyuna önem verdiğini ve oyunların psiko-motor becerilerinin yanında toplumun estetik anlayışını da geliştirdiğini göstermektedir.

2.4.5. Türklerde oyun

MÖ 4000’li yıllarda Anadolu’daki ilk uygarlığı Hitit Türkleri inşa etmiştir. Hititler’de oyuna benzer etkinlikler sadece savaş durumunda kendilerini savunmak ve rakiplerini yenmek amacıyla yapıldı. Güneş tanrısı için güreş ve at yarışları gibi oyunlar düzenlenirdi ve bu etkinliklerde en güçlüler seçilirdi (Sel, 1987). Bunların dışında Dede Korkut hikayelerinde ok yarışı, av, hayvan güreşi, aşık oyunu gibi bilgilere rastlanılmıştır. 16. yüzyılda yaşayan Gelibolulu Mustafa Ali’nin Mevâ’idü’n-Nefâ’is fî Kavâidi’l-Mecâlis isimli eserinde o çağda oynanan satranç, cirit, tavla gibi oyunlar anlatılmaktadır (And, 2022). Ayrıca Anadolu’da oynanan Beştaş, Hacivat-Karagöz gibi oyunların tarihi de çok eskiye dayanmaktadır. Bu oyunları sadece çocuklar oynamamakta büyükler de oynayıp zevk almaktadır (Çoban ve Nacar, 2006).

Farklı zamanlarda birbirinden kilometrelerce uzak coğrafyalarda yapılan incelemelerde oyun zamana göre değişiklik gösterse de oyunun evrensel olduğu ve çocuğun hayatında hep yer aldığı anlaşılmaktadır (Erol, Göçer ve Yardımcı, 2024). Johan Huizinga (2006) “Homo Ludens” adlı eserinde oyunun kültürden çok önce var olduğunu, kültürün oyundan etkilenerek şekillendiğini dile getirmektedir. Geçmişten günümüze bakıldığında oyunun sadece eğlenme amaçlı yapılmadığı; kültürün, sosyal hayatın kuşaktan kuşağa aktarılmasında kullanıldığı görülmektedir. Oyun bir yandan toplumun yaşadığı coğrafya ve zamana göre mücadele etmek, kendilerini korumak için faydalanılan etkinlikler olarak görülürken savaşın nadir görüldüğü toplumlarda ise bilişsel etkinliklerin yanında eğlence aracı olarak benimsenmiştir.

2.5. Oyun Kuramları

Oyun, çocuğun hayatında çeşitli gereksinimlerini gideren ve onu hayata alıştırıcı bir aktivitedir. Çocukların niçin oyun oynadıklarını anlamaya yönelik yapılan çalışmalar kimi bilim insanlarını çocukların oyun oynayarak dinlenmesinden bilinçaltındaki olayların yansıtılmasına kadar çeşitli görüşlere ulaştırmıştır (Sağlam vd., 2016). Çocukların oyun oynadığı sırada davranışlarının gözlemlenerek neden oynandığı sorusuna bilim adamlarınca cevap aranmıştır (Uluğ, 1999). Bu konuya açıklık getirilmeye çalışılmış ve ortaya çıkan kuramlar farklı açılardan yorumlanmıştır. Bu kuramlar klasik oyun kuramları, modern (dinamik) oyun kuramları, bilişsel kuramlar ve diğer kuramlar olmak üzere dört başlık altında incelenebilir (Pekdoğan, 2016; Sevinç,2009).

2.5.1. Klasik kuramlar

Klasik oyun kuramlarında oyunun şekil ve içeriği ile ilgilenilmemiş sadece neden oynandığı sorusuna odaklanılmıştır. Bu kuramlar oyunu evrimsel ve antropolojik bir bakış açısı ile değerlendirmiştir. Klasik oyun kuramı 19. yüzyılın sonları ve 20. yüzyılın başlarına tekabül etmektedir ve oyunun gerçek görevi olarak “ne” sorusu cevaplanmaya çalışılmıştır. Klasik oyun kuramcıları çocuk oyunlarında enerjinin harcanmasına, oyunun bedensel ve kalıtsal taraflarına odaklanmışlardır. Klasik oyun kuramlarında oyunun amacını ve özelliklerini göz önünde bulundurarak oyuna farklı bakış açısıyla yaklaşmış ve çocuğu oyuna yönlendiren faktörlere dikkat çekilmiştir (Uluğ, 1999).

Klasik kuramlar dörde ayrılır:

1. Fazla Enerji Tüketimi Kuramı (Artık Enerji Kuramı)
2. Eğlence (Dinlenme) Kuramı
3. Pratik ve Egzersiz Öncesi Kuramı
4. Tekrarlama Kuramı

2.5.1.1. Fazla enerji tüketimi kuramı (Artık enerji kuramı)

Klasik oyun kuramları arasında sayılan bu kuramın temsilcileri Herbert Spencer ve Friedrich Von Schiller’dir. Canlıların hayatta kalmak için kendilerine lazım olmayan enerjileri vardır. Bu kurama göre, enerjinin aşırı birikmesi sonucu çocuklar oyunu vücudunda gereksiz bulunan ve kendini rahatsız eden enerjiyi dışarı atmak için oynar. Buna ‘artık enerji’ veya ‘fazla enerji’ kuramı da denir. Çocuktaki fazla enerji gerginliğe, sinirselliğe ve huysuzluğa da yol açabilir (Özdemir, 2006).

Bu kuram, oyunun bir amacı olmadığını, taklit olduğunu, çocukların oyunu sadece eğlenmek için oynadıklarını, çocukların temel ihtiyaçları anne babaları tarafından karşılandığı için olması gerekenden fazla enerjinin var olduğunu açıklamıştır (Sağlam vd., 2016). Oyun fazla enerjiyi harcamak üzere oynandığı için günümüzde de çocuklar hem anne babaları tarafından bakıldıkları hem de temel ihtiyaçlarını giderirken yorulmamaları nedeniyle vücutlarında biriken aşırı enerjiyi oyun yoluyla boşaltırlar. Oyun sırasındaki davranışlar amaçsız davranışlardır. Yalnızca enerjinin açığa çıkmasına katkısı olur (Çiftçi ve Önder, 2017). Yani önemli olan oyunun içeriği değil, bireyin yaşaması için harcadığı enerjisinden fazlasını, ihtiyacı olmayanı vücudundan atarak rahatlamasıdır. Pek çok yazar

bu görüşleri ele alarak enerji fazlalığı üzerinde durmuştur. Bu durum zamanla toplumun oyun alanı ve spor yapıları inşa etmesi gerektiği fikrini ortaya çıkarmıştır (Uluğ, 1999).

2.5.1.2. Eğlence (dinlenme) kuramı

Bu teori Moritz Lazarus tarafından ortaya atılmıştır. Teori ilerleyen zamanlarda G.T. White Patrick tarafından yapılan çalışmalarla desteklenmiştir. Literatürde canlanma, dinlenme, eğlenme, yinleme ya da yeniden yaratma kuramı olarak da adlandırılmıştır. Fazla enerji tüketimi kuramının tam aksi olan bu kuramda oyunun hayat uğraşısı esnasında tüketilen enerjinin yerine konulması şeklinde ifade edilmiştir.

Lazarus’a göre yorucu bir iş için emek harcamak insanın zihnini ve bedenini yorar, bundan dolayı kişi harcanan enerjiyi tekrar kazanmak ister. Dinlenmek için oyun zaruridir. Tüketilen enerjiyi tekrardan elde etmek, eğlenmek için insanlar oyun oynamak ister. İnsanın güçlüklerle baş etmesinde, sıkıntılarını gidermede oyun önemli bir araçtır (Erden, 2019).

2.5.1.3. Pratik ve egzersiz öncesi kuramı

İçgüdü-eylem, öncül-deneme, içgüdüsel, alıştırma gibi isimlerle de anılan bu kuramın kurucusu Karl Gross’dur. Bu kuram hayatın sürdürülmesi için lazım olan bilgi ve tecrübelerin oyun aracılığıyla kazanıldığını iddia etmektedir.

Gross çocuk oyunlarını yaşa bağlı olarak iki basamakta incelemiştir. İlk basamakta çocuk “deneyimsel” oyunu oynarken mutlu olmak ve çevreye davranışsal olarak uyum sağlamak için etkinlikler gerçekleştirmektedir. Bu oyunlar daha sonra “yapı-inşa” ve “kurallı oyuna” dönüşmüştür. İkinci aşamada ise “taklit, evcilik, kovalamaca” gibi sosyal oyunlar görülmektedir (Sevinç, 2009). Deneyimlerine bağlı oyunlar çocuklara beceri kazandırırken; sosyal oyunlar ise insanlarla ilişkilerde nasıl davranılması gerektiğine yönelik kazanımlar sağlamaktadır. Yani çocuk doğduğu andan itibaren neler yapması gerektiğini oyunla öğrenir. Özetle bu teoriye göre oyun çocuğa içgüdüsel olarak gerekli olan deneyimleri kazandırarak onu hayata hazırlayan faydalı bir mücadeledir. Çünkü ileriki yaşlarında kendisine gerekli olan becerileri içgüdüsel olarak oyun sayesinde kavrar.

2.5.1.4. Tekrarlama kuramı

Bu kuramın öncüsü Stanley Hall'dur. Kuram kaynaklarda, bağlantı kuramı, rekapitulasyon kuramı, tekrarlama kuramı veya özetleyici kuram olarak da adlandırılmaktadır.

Çocuklar oynadığı oyunlarda içgüdüsel olarak atalarının tarih öncesi yaptıklarını günümüz oyunlarında modernleştirerek tekrar yaşayıp onların hissettikleri mutluluğu hissetmektedirler. Çocukların suyla oyun oynadıkları zamanki mutlulukları atalarının balık avlarkenki mutluluğunu yansıtmaktadır. Ağaca, dağa, tepeye tırmanma eğilimi gene atalardan kalma bir eylem olarak kabul edilmektedir. 8-12 yaş aralığında bulunan çocukların küçük hayvanları avlamak, kayıkla dolaşmak, çadır kurmak gibi istekleri ve bu eylemleri yerine getirmekten zevk almaları boy hayatı yaşayan atalarının eğilimi olarak da görülmektedir. Bu teoride yeteneklerin ve kültürel deneyimlerin nesilden nesile kalıtımla aktarıldığı kabul edilmektedir. Ama günümüzde tekrarlama teorisinin çocukların oyununu anlatmakta eksik kaldığı tarafları da bulunmaktadır. Araba sürmek, tablet kullanmak eski deneyimleri tekrar eden davranışlardan ziyade yeni öğrenilen davranışlardır (Uluğ, 1999). Eskiden beri devam eden eylemler çocukların yaratıcılığını köreltmekle beraber çocukların teknolojiyle yaşadığı yeni deneyimleri hayatının içerine alması ile ilgili tekrarlama teorisi bazı eylemler için yetersiz kalmaktadır.

2.5.2. Modern kuramlar (Çağdaş oyun kuramları)

Klasik kuramların aksine modern kuramlar çocukların oyunu niçin oynadıklarını araştırmayıp nasıl oynadıkları ile ilgilenmiştir (Kök, 2017). Bu kuramın ortak özelliği her bir araştırmacının kendi alanıyla ilgili oyunun çocuğa ne kattığı ile ilgilenmesi ve oyunun çocuk gelişimindeki rolüne odaklanmasıdır (Göv, 2019). Çağdaş oyun kuramları psikanalitik kuramlar, bilişsel kuramlar ve diğer kuramlar olmak üzere üç ana başlıkta incelenebilir (Pekdoğan, 2016).

2.5.2.1. Psiko-Analitik kuramlar

2.5.2.1.1. Psiko-analitik yaklaşıma göre oyun (Sigmund Freud)

Nöroloji alanında uzman olan Sigmund Freud aynı zamanda psikoanalitik kuramın da kurucusudur. Freud kişiliği üç farklı bakış açısına göre incelemiştir. Freud'un oyuna olan görüşünün anlaşılması için Freud'un bilinç sınıflandırmasını, kişiliğin yapısına dair

görüşünü ve psiko-seksüel gelişim kuramını (oral – anal – fallik – latent- genital dönemler) kavramak gerekmektedir.

Freud, bireyin kişilik oluşumunda erken çocukluk döneminin önemini vurgulamıştır. Freud'un tedavi yöntemi olarak kullandığı serbest çağrışımı sonradan birkaç Freud takipçisi, çocuklarda serbest oyun olarak uygulamıştır. Elde edilen verilerde Freud'un yıllar boyu geliştirdiği fikirlerinin haklı olduğunu ortaya koymuştur. Freud hazzın, üzüntünün, arzusun çocuğun davranışlarına yön verdiğini ileri sürmüştür. Buna göre “Yemek buldun mu ye, dayak buldun mu kaç” atasözündeki gibi mutluluğa neden olan davranışlar aranırken üzüntü veren davranışlardan kaçınılır. Çocukların hisleri ve arzuları rüyada, hayalde, oyunda ortaya çıkar. Çocuk oyunun gerçek olmadığını ve kendine özgü bir dünya yaratmanın sadece oyun sayesinde olacağını bilir. Mutlu olduğu yaşantıları tekrar yaşamak için nefretini, kızgınlığını nesnelere yansıtarak ve yaşanan olayları kendini mutlu edercesine değiştirerek istediği bir dünya var eder ve bunu oyunda yaşar (Uluğ, 1999).

Freud'a göre yapılan her davranış biçiminin bir sebebi vardır. Çocukların oynadığı oyun, onların yaşadığı duyguları anlatır. Çocuk, oyun sayesinde zor durumlar karşısında bir yetişkin gibi nasıl davranması gerektiğini öğrenir, ileriki yıllarda yaşayacağı olaylar için kendini duygusal olarak hazırlar (Çoban ve Nacar, 2006).

Sonuç olarak, çocuk dış uyaranlardan dolayı dengesizlik yaşarsa yani üzüntüsünü ve mutluluğunu dengeleyemezse faaliyete geçmek zorunda kalır. Hoş olmayan duyguları, üzüntüleri, çatışmaları hayal oyunda yaşar. Böylece oluşan gerginliği azaltarak dengeyi tekrardan kurar ve oyun ortamında duygusal olarak rahatlar.

2.5.2.1.2. Psiko-sosyal gelişim kuramına göre oyun (Erik Erikson)

Psiko-sosyal Gelişim Kuramı'nın kurucusu olan Erikson, Freud'un Psiko-analitik kuramını benimsemiş, bir süre sonra psikoanalitik kuramın eksik taraflarını fark ederek kendi kuramını geliştirmiştir. Erikson kuramında Freud'dan farklı olarak oyunu aile ve çocuk yaşantılarıyla sınırlı tutmamış yaşamın bütün dönemlerinde oyunun devam ettiğini ifade etmiştir. Erikson'a göre çocuk çevresiyle yaşamı boyunca etkileşim halinde olduğu için bu kuram, psiko-sosyal gelişim kuramı adını almıştır. Erikson'un “İnsanın Sekiz Evresi” başlığı ile geliştirdiği dönemler kuramında her dönemin kendine göre ihtiyaçları, yerine getirilecek sorumlulukları ve dönüm noktaları vardır. Kişi her döneme ait belli psiko-sosyal gelişimi tamamlayarak normal bir kişiliğe sahip olabilir (Erden, 2019).

İnsanda sadece beden sağılığı yeterli değildir, birey psikolojik ve toplumsal olarak da sağılıklı olmalıdır.

Erikson'a göre insan hayatında bebeklik ve ergenlik arasına denk gelen ilk dört dönemde yani çocukluk dönemindeki (temel güvene karşı güvensizlik, özerkliğe karşı kuşku ve utanç, suçluluk duygusuna karşı girişimcilik, aşağılık duygusuna karşı çalışkanlık) değişim çocuğı oyun oynamaya yöneltmektedir. Oyun aracılığıyla çocuk gerçek duygu, düşünce ve olaylarla başa çıkmak için yeni modeller yaratarak ihtiyaçlarını gidermektedir (Pekdoğan vd. 2016). Yani çocuk oyun oynarken benliğini, kaygılarını, arzularını ortaya çıkarır.

Erikson'a göre "Oyun bir ego fonksiyonudur." Yani sosyal süreç ve beden birbiri ile uyumlu ilerler. Bireyin benliği yaşamı çeşitli taraflarıyla kontrol altına alma gereksinimi duyar. Birey bedenini ve sosyal görevini birlikte ilerletmek ister. Erikson'a göre oyunun hedefi, kişinin kendi benliğini kullanarak hayal ile gerçek arasında pratik yapmasıdır. "Oyun nedir, ne değildir?" kavramı üzerinde düşünülür (Uluğ, 1999).

Erikson, kuramında kültürün de çocuğun gelişiminde önemli olduğunu, oyunun içinde çocuğun içinde büyüdüğü kültürün farkına varması gerektiğini belirtmiştir. Çünkü Erikson'a göre kültür insan davranışlarını büyük oranda etkilemektedir (Erden, 2019).

2.5.3.Bilişsel kuramlar

2.5.3.1. Piaget ve oyun kuramı (Jean Piaget)

İsviçreli psikolog Piaget, 20. yüzyılda bilişsel gelişim kuramını ortaya atmış ve bu kuramla dikkatleri çekerek toplumları harekete geçirmiştir. Piaget "Bilgi nasıl gelişir ve değişir?" sorusundan yola çıkarak kendi kuramını oluşturmuştur. Piaget'e göre çocuk kıvrak bir zekaya sahiptir, dünyaya geldiğı andan itibaren çevresindeki her şeyi anlama ve öğrenme isteğı duyar. Var olan bir bilgiyi kendisine sunulduğı gibi almaz, bilgiyi kendisi tekrardan oluşturur (Karlı, 2019).

Piaget'e göre oyun bilişsel gelişimle paralel bir şekilde ilerler, çocuk bilişsel etkinlikler yoluyla çevresinde olup bitenleri anlayabilir ve bu sayede daha etkili öğrenme yolları geliştirir. Piaget gelişimde iki temel ögeye önem verir:

- Özümleme, sindirme
- Uyumsama, uyuşma, uyum

Özümlemenin en kolay örneğı yemek yemektir. Yiyecek vücuda alındığında dönüşümden geçer ve artık vücudun bir parçasıdır. Uyum ise canlının dış dünyayla

birbirine uygun hale getirilmesidir. Örneğin organizma kısık ıřıkta göz kaslarını büyütür. Bu iki eylem birbirini aynı zamanda tamamlar. Piaget bu iki yöntemi bilimsel konulara uyarlayarak bu kavramların anlamını genişletmiştir. Özümlemede bireyin bilgi birikimine dış dünyadan yeni bir bilgi eklendiğinde, bilgi bazı değışikliklerle diğeri bilgilerin içinde yer alıp var olan bilgilere benzetilmektedir. Uyum ise bilginin dış dünyaya göre ayarlanmasıdır yani organizma bilgileri yerleştiremediğı için yeniden düzenleme ihtiyacı duyar. Özümleme ve uyumsama arasındaki etkileşim neticesinde muhakeme yeteneğı gelişir. Kişinin zihinsel gelişiminin sağlanabilmesi için iki eylem uyum halinde ilerlemelidir. Piaget'e göre oyun kişinin çeşitli denemeler yaparak ihtiyacını karşılamak üzere aldığı bilgiye göre taklit yapmasıdır (Uluğ, 1999).

Piaget oyun yoluyla çocukların kendi bilgilerini yeniden zihninde inşa ettiğini ifade eder. Çocuk bilgileri aktif bir şekilde zihninde var etmektedir ve çocuğun zihinsel gelişim evreleri oynadığı oyuna göre şekillenmektedir. Piaget oyun gelişimini zaman içinde üç döneme ayırmıştır. Bu dönemler sırasıyla şöyle sıralanabilir:

- **Duygu ve Hareket Devresi (Alıştırma Oyunu-Pratik Oyun, 0-24 ay):** Bu dönem bebeklik dönemi olarak da bilinir. Tamamen bedensel hareketlerle sınırlıdır. Bu dönemde çocuk uzanma, yakalama, fırlatma gibi hareketlerden haz alır. Çocuğun yaptığı davranışların etkiye tepki olup olmadığı bilinmemekle beraber günden güne duygu ve hareket arasında bir ilişki oluşur (Uluğ, 1999).
- **Sembolik Oyun (İşlem Öncesi Devre, 2-7yaş):** Çocuk, önceki dönemde edindiğı tecrübeleri sembolik ve sözel seviyede tekrar eder. İlk zamanlarda nesneler gözünün önünde olmasa bile zihninde canlandırır. Olaylara kendi bakış açısından bakar, oyunun merkezine kendisini koyar. Etrafındaki nesnelerin kime, neye ait olduğunu anlayamaz yani gruplandıramaz. Nesneleri kendince yorumlar. Örneğin, balon uçar çünkü mavidir ve meraklıdır. Hareketli olan her şeyin yaşadığını düşünür. Güneş, bulut, araba gibi (Uluğ, 1999). Çocukta var olan mekân, zaman, nedensellik kavramı mantık dışıdır. Çocuk gerçek hayatta olan veya olmayan bir şeyi istediğı gibi oyunda kullanıp duygu bakımından yoğun olarak hissettiğı sarsıcı olaylarda hislerini dengeleyebilir (Sevinç, 2009).
- **Kurallı Oyun (Somut İşlemler Devresi, 7-12 yaş):** Çocuğun dikkati kendisinden çevresine doğru kayar. Çocuk içinde bulunduğu dönemde yaşanan tecrübelerin fazlalığı ile hayal dünyasını geride bırakıp gerçeğe daha fazla yaklaşır. Bu dönemde sosyalleşmeye önem verir, böylece topluma uyumlu bir birey haline gelir. Bundan

dolayı gerçekleri olduđu gibi kabul etmeye başlar. Sembolik düşünme yerini mantığa bırakır. Bu dönemde ayrıca fiziksel (yakan top, sek sek, voleybol vb.) ve bilişsel oyunlar (dama, satranç) oynanır. Oyun, kurallarına uygun olarak oynanmazsa çocuk ya ceza alır ya da oyundan çıkmak zorunda kalır (Uluğ, 1999). Çocuk bu oyunları oynayabilmek için kuralların, ilkelerin ne kadar önemli olduğunu anlamalıdır.

2.5.3.2. Sosyo-gelişim kuramı (Lev S. Vygotsky)

Vygotsky'e göre oyun çocuğun sadece zekâ gelişimini etkilemez aynı zamanda gelişimini bir bütün olarak destekler. Çocuk oyun aracılığıyla çevresi hakkında bilgi sahibi olur. Ayrıca çocuk oyun oynarken özgündür, çocuk oyunda yaratıcılığını kullanarak keşifler yapar, kendine ait bir dünya yaratır. Bu durumda onun sosyal gelişimine destek olur (Önder, 2017).

Çocuk oyunda sembolik oyunun daha karmaşık şekli olan ve sosyal boyutu da içine alan sosyo-dramatik oyuna yönelir. Sosyo-dramatik oyun iki ya da daha fazla çocuğun beraber oynadığı oyunlar (rol yapmaya dayalı) olarak tanımlanır (Pekdoğan vd., 2016). Sosyo-dramatik oyun çocuğun arkadaşlarıyla etkileşimini artırır, onun toplumsal tarafını geliştirir. Vygotsky çocukluğun ilk döneminde oyunun önemini ve çocuğun eğitiminde ne kadar önemli olduğunu vurgulamıştır. Çünkü Vygotsky'e göre çocuk oyun oynarken ya arkadaşıyla ya da kendisinden büyük biri aracılığıyla öğrenmeyi gerçekleştirebilir. Vygotsky çocuğun oyun oynarken rol yapması sayesinde toplumsal ve kültürel değerleri öğreneceğini böylece içinde yaşadığı çevreyi daha iyi kavrayarak uyum sağlayacağını da iddia etmiştir. Çocuğun sosyal çevresinin zekanın gelişimine önemli katkıları vardır o yüzden bu kurama sosyo-kültürel gelişim kuramı da denmiştir (Önder, 2017). Çocuk oyunda farklı bakış açılarını kullanıp yaşanan olayları tekrardan canlandırır veya bir olayı imgeler, oyunu tartışmaya açar ve kendini başkalarının yerine koyarak oynadığı oyunun kurallarına göre davranır. Hal ve hareketlerini oyunun kuralları çerçevesinde düzenler.

2.5.3.3. İçten uyarılma kuramı (Daniel Berlyne)

Uyandırma kuramı, uyandırarak canlandırma kuramı ya da heyecan arama kuramı gibi isimlerle de bilinen bu kuramın savunucusu Daniel Ellis Berlyne'dir. Berlyne bu kuramı heyecan arama kavramından yola çıkarak oluşturmuştur. Oyun bir olayın, durumun uyarılmasıyla başlar. Çocuk bu uyarılmayla durumu dengeler ve oyunun sonunda mutlu

olur. İçten uyarılma kuramı oyun sırasında yapılan eylemlerin nedenini açıklar. Örneğin çocuk salıncakta sallanmaktan tedirgin olabilir. Tedirgin olmasına rağmen salıncağa binmek ister ve bu davranışını tekrarlar. Bu olay çocuğun içten uyarılma durumudur (Sevinç, 2009).

Bearlyne'e göre çocuk çevresiyle sürekli etkileşim halinde ve faal olmalıdır. Bu teoriye göre sinir sistemi uyarıcıyla aşırı karşılaştığında huzursuz olur ve bu huzursuzluğu gidermek için uyarıcıyı azaltmaya çalışır. Bu durumu da oyunla sağlar (Pekdoğan vd., 2016).

2.5.3.4. Zihin kuramı (Premack ve Woodruff)

Çocuğun zihinsel düşüncesinin karşısındaki çocuktan farklı olduğunu anlayıp kendisinden farklı duygulara, isteklere, inançlara ve bilgiye sahip olabileceklerini kavrayarak uygun tepkilerde bulunmasına “zihin kuramı” denir. Bu kurama göre dört yaşına kadar bir çocuk herkesin kendisi gibi olayları düşündüğünü zanneder. Bu beceri yaklaşık dört yaşlarında kazanılır. Zihin kuramı problem çözme, karşımızdaki kişinin davranışını anlayabilme, sosyal hayatta iletişim kurma gibi birçok yetenek de kazandırır (Sevinç, 2009).

2.5.4. Diğer kuramlar

2.5.4.1. Sistem kuramı

Sistem Kuramı'nın kurucusu Helenko'ya göre oyun sayesinde kişi çevresiyle uyumlu ve düzenli bir ilişki kurar. Oyun kavramının var olabilmesi için ortama çocuğun kendisi dışında hiç kimsenin müdahale etmemesi gerekir. Kişi oyun alanında nesneleri kendisi seçer ve oyunu kendisi yaratarak dışarıdan gelen olumsuz sonuçları yok eder (Pekdoğan vd., 2016).

2.5.4.2. Bateson'un oyun teorisi

Bateson'a göre oyun ve iletişim arasında bir bağ vardır. Fakat ona göre oyundaki iletişim tam değil yarım iletişimdir. Oyunu oynayan kişilerin davranışları gerçek değildir sadece oyuna göre hareket ettiklerini belirtir. Bu durum da oyunun maksadının yanlış anlaşılmasına ve çocuğun çevresiyle anlaşmazlığa düşmesine sebep olmamalıdır (Pekdoğan vd., 2016).

2.6. Oyun ve Gelişim

Çocuğun hayatında önemli bir yeri olan oyun aynı zamanda en temel gereksinimlerinden biridir. Yapılan araştırmalarda çocukların oynadıkları oyunların bulundukları dönemin piko-motor, dil gelişimi, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimine çeşitli katkılarda bulunduğu ortaya koyulmuştur (Pehlivan, 2014).

2.6.1. Oyunun psikomotor gelişime etkisi

Psikomotor gelişim; fiziksel gelişimle beraber merkezi sinir sisteminin gelişiminin doğal bir sonucu olarak canlının hareket edebilmesi olarak tanımlanmaktadır. Çocuk doğduğu andan itibaren tutma, sürünme, yuvarlanma gibi psiko-motor becerilere sahiptir. Ancak bu kabiliyetler oyun çevresinde gelişebilir. Her bireyin psiko-motor gelişim düzeyi farklıdır ve oyunlar bu gelişim düzeyleri göz önünde bulundurularak seçilmelidir. Bebekliğin ilk döneminden itibaren bireyler, aşırı bir biçimde oynama isteği duyarlar. Bebeğin oynadığı oyuna göre küçük kas ve büyük kas gelişimi sağlanır (Akandere, 2013).

Psiko-motor becerileri gelişen çocuklar kendinden emin olarak hareket eder ve bir işi başarmanın mutluluğunu yaşar. Organlar dengeli bir şekilde gelişir ve çocuğun hem hareketleri hız kazanır hem de çocuk büyük ve küçük kas becerilerini kontrol etmeyi öğrenir (Çoban ve Nacar, 2016). Oyun yardımıyla çocuklar büyük kaslarını (atlama, tırmanma, koşma ve diğer hareketler gibi) ve küçük kaslarını (kâğıt kaplama, makasla kesme, yoğurma hamuru ile oynama gibi) kullandığında el-göz koordinasyonları geliştiği gibi hareketleri de tekrarlarla hafızaya yerleştirilir. Bu durum kas gelişimini güçlendirerek çocuğun gelişimini hızlandırır.

Oyunlar çocukların çevrelerini keşfetmelerine ve öğrendikleri becerileri pekiştirmelerine yardımcı olur (İnan, 2003). Oyun aktivitelerinde çocukların kas becerileri gelişirse çocuklar oyunları hızlı ve akıcı bir şekilde oynayacaklardır. Bu süre zarfında çocuk kendi bedeninin dünya üzerindeki etkisini de öğrenecektir. Bu durum da çocuğun kendi bedenine ve yeteneklerine ilişkin olumlu bir bakış açısı kazanmasını sağlar. Ayrıca oyunlar çocukların büyük ve küçük kas becerileri arasında eş zamanlılık ve denge sağlayarak çocukların hareketlerine esneklik ve çeviklik de kazandırmaktadır (Pehlivan, 2014).

2.6.2. Oyunun zihinsel gelişime etkisi

Çocuklar oyunlar aracılığıyla farklı sorunlarla karşılaşmaktadır. Karşılaştığı bu sorunlara çözüm üretirken de çocuğun zihinsel becerileri gelişir. Özellikle çocukların sorun çözerek bilgiyi öğrenmesi oyunla daha kolay olmakta ve öğrenilen bilgiler daha kalıcı hale gelmektedir çünkü sorun çözerek öğrendiği bilgileri uygulayabilme imkânı bulmaktadır.

Oyun çocuğun psiko-motor becerilerini olumlu yönde etkilediği kadar zihinsel gelişimini de etkilemektedir. Çünkü oyun çocuğun çevresinden gelen uyarıcıları daha dikkatli algılamasını sağlar. İçinde yaşanılan dünyanın oyunla anlaşılması oyunla öğrenmeye duyulan isteği artırır. Çocuk, oyun sayesinde akıl yürütmeyi, neden-sonuç ilişkisi kurmayı, problem çözmeyi öğrenir (Pehlivan, 2014).

Çocuk için zihinsel olarak yeni bir şeyler öğrenmek kolay değildir. Bu yüzden oyunlar çocukların muhakeme gücünü arttıracak, çocukta çevresini tanıma isteği uyandıracaktır. Oyun sayesinde çocuklar büyüklük, biçim, renk, ağırlık, mekân, uzay gibi pek çok kavramı ve eşleştirme, bölümlerine göre ayırma, düzenleme, analiz-sentez gibi birçok zihinsel işlemleri öğrenebilir. Çocukların zihinsel becerilerinin gelişmesi için oyunlarda yeni nesneler aracılığıyla deneme-yanılma yapması gerekmektedir. Ayrıca çocukların meraklarını artırmak için onlara yeni ve farklı uyaranların sunulması gerekir. Sunulan uyaranların basit ve çok güç olmamasına dikkat edilmelidir (Topaç, 2005).

2.6.3. Oyunun dil gelişimine etkisi

Piaget'e göre çocukların ifade edici dilleri işlem öncesi dönemde iki türdür. Bunlar; iletişimsel konuşma ve kendini merkeze alan konuşmadır. İletişimsel konuşma bilgileri aktarmaya yönelik konuşmadır. Kendini merkeze alan konuşma ise, iletişimsel olmayan konuşmadır; taklit edilen seslerden, kelimelerden oluşan bir monologdur (Charles, 2003). Dil gelişimi, sözcüklerin sembollerinin öğrenilmesi ve dilin kurallarının doğru ve yerinde kullanılması olarak ifade edilmektedir ve çocukların tıpkı emekleme-yürüme ilişkisi gibi dilsel gelişimi de zamanla gelişmektedir (Arslan Çiftçi vd., 2017).

Çocuğun dil gelişimine katkıda bulunup anlama becerisini geliştirdiği için çoğu zaman oyundan yararlanılmaktadır. Oyun çocuğun kelime dağarcığını geliştirerek kurallı cümleler kurmasına, duygu ve düşüncelerini ifade etmesine, yeni bilgiler öğrenmesine yardımcı olur.

Çocuk oyun oynadığı zaman duygu ve düşüncelerini belirli bir düzen içerisinde ifade etme olanağı bulur. Oyunda birçok tecrübe kazanır. İletişimin nasıl kurulacağını öğrenir (Gökçen, 2005).

Çocuklar oyunlarını şarkı eşliğinde oynarken cümleleri belirli bir ritimde sıralamaktadır. Çocuk bu oyunlarda anlamını bilmediği kelimeleri düzeltir ve günlük yaşantısında kullanır. Bu sayede çocuk akıcı bir şekilde konuşur, çocuğun kelime dağarcığı gelişir. Cümleleri kurallı biçimde kurar, bunun için mücadele eder (Gökçen, 2005).

Oyun sürecinde;

- Çocuk sözlü olarak ifade edilenleri anlayarak kendi duygu ve düşüncelerini rahatça ifade eder.
- Çocuk oyunda farkında olmadan kip eklerini (gelecek zaman, geçmiş zaman, şimdiki zaman) kullanır.
- Çocuk arkadaşlarını dinlemeyi öğrenir.
- Çocuk soru sormayı öğrenir.
- Çocuk sesleri ve tonlamaları doğru kullanma becerisi kazanır.
- Yapılan taklitler, çıkarılan sesler çocuğun sesleri tanıma ve kullanma yeteneğini geliştirir (Dönmez, 1992; Ellialtıoğlu, 2005; MEB, 2007b; MEB, 2007c).

2.6.4. Oyunun sosyal gelişime etkisi

Bireyin içinde yaşadığı toplumun, dünyanın kurallarını öğrenerek davranışlarına yansıtması sosyalleşme olarak ifade edilmektedir. Toplumsallaşma sadece insana özgü bir süreçtir ve çocuk toplumsal değerleri oyun içinde kendiliğinden edinir. Bu süreç ömür boyu devam eder. Çocuk oyun oynarken bulunduğu çevrede dayanışmayı, yardımlaşmayı, doğruluğu, saygıyı öğrenir (Pehlivan, 2014). Ayrıca çocuk sosyalleşerek ben yerine biz kavramını kazanır. Oyun çocuğun sosyal gelişiminde sevgiden sonra gelen ikinci ruhsal besinidir (Hazar, 1996).

Saracho (1998)'ya göre oyun; çocukta var olan toplumsal davranışları ortaya çıkarmaktadır. Çocuklar oyun ortamında birbirlerinden iş birliği, karşılıklı yardımda bulunma, paylaşma gibi toplumsal davranışları öğrenmektedir.

Toplumun kuralları, doğruları, gelenek ve görenekleri en kolay ve zararsız bir şekilde oyunla öğrenilir. Sıraya girmek, sırasını beklemek, temizlik alışkanlığı edinmek, kendine güvenmek, doğruluk ve disiplin, sevgi, paylaşım gibi hem kişisel hem de toplumsal alışkanlıkları kazandırmada en etkili yöntemlerden biri oyundur (Topaç, 2005).

Çocuk arkadaşlarıyla oynadığı zaman sosyalleşmeyi, toplu yaşam için zorunlu olan kuralları ve bu kurallara uymanın ne kadar önemli olduğunu öğrenir. Her oyunun belirli kuralları vardır. Oyunun kurallarını öğrenen ve uygulayan çocuk ileriki yaşlarında da oyunda öğrendiği kuralları hayatında uygulayacaktır (Aydınlı, 2005; Kale, 1997; Kızılok, 2001).

Çocuk oyun oynarken aile üyelerinin görevlerini fark eder, cinsel kimlik kazanır. Ayrıca içinde bulunduğu sorunları çözer hem kendisinin hem de diğerlerinin hakkını koruyarak adil bir şekilde kazanmanın ve kaybetmenin önemini anlar (Akandere, 2013). Kısacası çocuk oyunla toplum tarafından gerçekleşmesi beklenen tutumları edinerek sosyal bir canlı olur.

2.6.5. Oyunun duygusal gelişime etkisi

Oyun çocuğun sadece davranışlarını değil aynı zamanda ruh halini de etkilemektedir. Çocuğun oynadığı oyun ile duyguları arasında bir bağ olduğuna değinen ilk kişi Freud olmuştur. Çocuk oyunla kısıtlanmadan hareket eder ve üzüntü, sıkıntı veren bir durumu ortadan kaldırarak sakinleşir. Çocuk sevinç, neşe, sükûnet, korku, kaygı, küçümseme, şaşkınlık, hayret, pişmanlık, agresiflik, güven, teslimiyet, empati gibi pek çok duyguyu oyun ile öğrenir (Pehlivan, 2014). Burada oyunun asıl amacı çocuğa iyi, güzel duyguları kazandırıp kaygı, çekingenlik gibi olumsuz duyguların yerine merak, heyecan gibi duyguları aşılmasıdır (Erol, Göçer ve Yardımcı, 2024).

Çocuk oyun aracılığıyla kendini güvenli bir çevrede hayal ederek mutlu olur ve duygularını bu ortamda özgürce ifade eder. Mutluluk, dostluk, düşmanlık, kin, nefret, ölüm gibi birçok duygusal tepkileri ve bu duygusal tepkileri kontrol altına almayı öğrenir. Ayrıca çocuk oyunda özgür hareket ederek kendi duygularını yönetir (Gökçen, 2005; Aktaş ve Mangır, 1993; Poyraz, 2003; Sel, 1995). Özellikle çocukların dünyası/çocuk gerçekliği düşünüldüğünde erken yaşlardan itibaren kaygı, çekingenlik, özgüven eksikliği gibi olumsuz duygusal özelliklerin öğrenme ortamından çekilmesini sağlaması, merak uyandırması, çocuğa mutluluk vermesi ve heyecan uyandırması oyunu çocuk için cazip kılmaktadır.

Oyun sürecinde;

- Çocuğun merakı artar.
- Çocuğun duygularını denetlemesi kolaylaşır.
- Çocuk ben merkezilikten kurtulur.

- Çocuğun estetik duygusu gelişir.
- Çocuk toplumsallaşır.
- Çocuk terbiye kurallarını öğrenir.
- Çocuk kazanmayı-kaybetmeyi öğrenir.
- Çocuk liderliği öğrenir.
- Çocuk doğru büyüdüğü ortamı korumayı öğrenir (MEB, 2007c).

2.7. Oyunun Sınıflandırılması

Birçok bilim insanı tarafından araştırmaya konu olan oyunlar; özellik, hedef, bireyin bulunduğu dönem gibi ölçütlere göre sınıflandırılmıştır (Erol, 2019).

Akandere (2013) oyunları şu şekilde sınıflandırmıştır:

- **Çocuk Oyunları:** Kuşaktan kuşağa devredilerek ortaya çıkan, o toplumun medeniyetine ait işaretler taşıyan zevkli geleneksel oyunlardır.
- **Eğitsel Oyunlar:** Eğitim maksadı taşıyan oyunlardır.

Avedon ve Smith oyunun sınıflandırmasını üç başlık altında ele almıştır (Akt. Akandere, 2013).

- **Fiziksel Beceri Oyunları:** Bu oyunlar psiko-motor becerilerin geliştirilmesinin yanında oyun anında yerinde ve atik bir şekilde karar alınmasına da katkıda bulunur.
- **Strateji Oyunları:** Satranç, dama gibi zihinsel becerilerin geliştirilmesine dayanan oyunlardır.
- **Şans Oyunları:** Piyango, yazı-tura, rulet gibi ihtimale, şansa dayanan oyunlardır.

Boratav oyunları beş gruba ayırmıştır (Akt And, 2022).

- Sadece çocuklara özgü oyunlar
- Talih, kumar, fal, niyet oyunları
- Beceri ve güç oyunları
- Zekâ oyunları
- Katışimli oyunlar

Akandere (2013) oyun karakterine göre eğitsel oyunları üç başlık altında incelemiştir:

- i) Taklit Oyunları: Oyuncular bu oyunda; mesleği canlandırırlar, hayvanın yürüme biçimini ve çıkardığı sesin taklidini yaparlar (Asker, penguen yürüyüşü).
- ii) Mücadele Oyunları: Bu oyunlarda psiko-motor yetenekler ön plandadır (İp atlama, misket oyunu vb.).
- iii) Sportif Oyunlara Hazırlayıcı Basit Oyunlar: Herhangi bir spor branşından alıntılar vardır (İstop).

Yukarıda sayılan sınıflandırmalar dışında kalan bazı görüşlere göre sınıflandırılan oyunlar tablo 2.1. de yer almaktadır (Özdoğan, 2014).

Tablo 2.1. Oyunların sınıflandırılması

Yazarlar	Bireysel Oyunlar	Sosyal Oyunlar
Groos 1899	Genel işlevsel oyunlar Deneyysel oyunlar	Özel işlevsel oyunlar
Stern 1914	Bireysel oyunlar	Sosyal oyunlar
Chateau 1954	Kuralsız oyunlar Somut zihinsel oyunlar	Kendini ispatlama Kural ve iş birlikçi oyunlar
Erikson 1957	Dar çevreli oyunlar	Geniş çevreli oyunlar
Rüssel 1935 1959	Yapısal oyunlar Kendi kendine oyun Materyalle oyun	Rol oyunları Kurallı oyunlar Arkadaşlarla oyun
El'konin 1960	Objelerle faaliyet	İnsanlar arası ilişki üzerine oyunlar Sosyal kurallar üzerine oyunlar
Hetzer 1927	Bir iş oyunları	Rol oyunları Sonuçta başarıya ulaşma oyunları
Ch. Bühler 1928	İşlevsel oyunlar Yapısal oyunlar	Fantezi oyunları Rol ve Kurallı oyunlar
Piaget 1945	Alıştırma oyunları	Kurallı oyunlar Sembol
Diğerleri	İşlevsel faaliyetler Araştırmacı davranışlar	Sosyal rol oyunları Taklit etme, dramatize etme

2.7.1. Eğitsel oyunlar

Bir hedef doğrultusunda gerçekleştirilen, çocukların öğrenmesini kolaylaştıran, her yaştaki çocuklar için planlanabilen eğitsel oyunlar, öğrenim sürecinde öğrencileri etkinleştirip keyif alarak öğrenmelerini sağlar. Oyunlardan zevk alınması çocuğun motivasyonunu artırır, bu durum da öğrenmeyi kolaylaştırır. Oyun sayesinde çocuklar

öğrendikleri bilgileri daha kolay uygular ve öğrenilen bilgiler kalıcı hale gelir. Çocuk için öğrenme sürecini etkin bir hale getiren eğitsel oyunlar, çocukların bedensel, zihinsel, dil, duygusal ve sosyal yeteneklerini geliştiren planlı aktiviteler şeklinde tanımlanabilir (Erol, 2019).

Eğitsel oyunlarla;

- Çocuğun algılaması ve öğrenmesi kolaylaşır.
- Çocuğun öğrendiği konuya dikkatini dağıtmadan uzun süre vermesi sağlanır.
- Çocuğun gerçek kapasitesi (anlamakta zorlandığı yerler, yanlışları), kişiliği takip edilebilir.
- Çocuk deneyerek öğrenmeyi gerçekleştirir.
- Çocuk farklı düşünme yollarını keşfederek kendine güvenir (Gedik, 2012).

Oyun eğitimin bütün branşlarında ve kademelerinde kullanılabilir. Çocuk oyunla öğrenmeyi öğrenir. Oyun çocuğun öğrendiği bilgileri kalıcı hale getirmesine yardımcı olur. Ayrıca çocuk zorlanılan pek çok kuralı oyun sayesinde öğrenirken eleştirel düşünme ve karar verme becerisi de kazanır (Akandere, 2013).

2.8. Ana Dili Olarak Türkçe Öğretiminde Eğitsel Oyunlar

Çocukların doğal bir uğraşı alanı olan oyun fiziksel, bilişsel, duyuşsal ve dilsel bakımdan birçok gelişim alanına katkı sağlayan çocukların severek yaptıkları bir etkinliktir. Bu yönüyle eğitsel oyunlar özellikle dersleri sıkıcılıktan kurtarma ve doğal bir öğrenme ortamı sunma niteliğiyle etkili bir öğretim aracı olarak kullanılabilir. İyi bir şekilde öğrenme alanlarıyla ilişkilendirilmiş ve yapılandırılmış eğitsel oyunlar, öğrenciye aktif olma, iletişim kurma, eğlenerek öğrenme imkânı gibi birçok fayda sağlayabilir.

Çocuk kendini, çevresini oyun yoluyla keşfederek tanır. Oyunda öğrendiği bilgileri çevresindekilere aktarır. Çocuk birçok kavramı, deneyimi oyun sayesinde öğrenir. Öğrendiği bilgiler arasında ilişki kurarak bu bilgileri daha sonra karşılaştığı sorunları çözmek için kullanır. Oyun;

- Objeleri tanımayı, adlandırmayı
- Mantık yürütmeyi, neden-sonuç ilişkisi kurmayı, seçim yapmayı
- Ağırlık, renk, şekil, boyut, hacim gibi birçok kavramın öğrenilmesini sağlar (Dönmez, 1992; MEB, 2007b; MEB, 2007c).

Eğitim hayatın her döneminde devam eden bir süreçtir. Çocuklar için okul ortamı derslerdeki konuların zorluğu veya soyutluğundan dolayı sıkıcı hale gelebilmektedir. Bu durumlardan dolayı öğrencilerin derslere karşı ilgisi, motivasyonu azalabilmektedir. Fakat dersler eğitsel oyunla desteklenirse öğrencilerin derslere karşı ilgisi, isteği artabilir. Dersin yanında öğrenci hem öğretmene hem de okula karşı olumlu bir tutum kazanabilir (Erol, 2019). Öğretmenler derste çocukların kendini iyi ve mutlu hissedeceği ortamları eğitsel oyun aracılığıyla sağlayabilir (Akandere, 2013). Çünkü planı, amacı, anlamı olan bu etkinlikler çocuğa nasıl öğreneğini öğretir ve öğrendiği bilgileri de hayat boyu kullanma fırsatı sunar (Sağlam vd., 2016). Oyun çocuğa sözlü iletişim, araştırma, problem çözme, karar verme ve yorumlama gibi becerileri kazandırarak çocuğun öğrenmeye olan olumlu tutumunu destekler. Çocuklar oyun yoluyla birçok kazanım elde eder ve bu durum da onların bilgi ve becerilerini geliştirmesine imkân sunar (Arslan Çiftçi ve Önder, 2017).

Dil öğretiminde temel becerileri kullanarak kalıcı öğrenmeleri sağlamak öğrenci açısından hem zordur hem de uzun süreli bir uğraşı gerektirmektedir. Öğrencinin bu süreçte başarılı olabilmesi için öğrenmeye ilgi duyması, çaba sarf etmesi ve bu çabayı uzun süre devam ettirebilmesi gereklidir. Bu bağlamda eğitsel oyunlar öğrencileri güdüleyen, onlara yoğun ve anlamlı öğrenme ortamları oluşturarak yardımcı olan vazgeçilmez etkinliklerdir (Akkaya, Erdem ve Erol, 2021). Bu bağlamda ana dili öğretiminde oyunlardan faydalanılması çocuğun öğrenmesini kolaylaştırır. Eğitsel oyunlar, dil etkinliklerine katılımı arttırarak öğrenmeye destek olur. Eğitsel oyunların etkin bir şekilde kullanılmasıyla çocuk öğrenilen dili doğru ve etkili kullanma becerisi kazanır. Dil öğretiminde eğitsel oyunları kullanırken dikkat edilmesi gereken özellikler şöyle sıralanabilir:

- Öğrencinin seviyesine, ilgi, istek ve beklentisine uygun olmalıdır.
- Çocuğun merakını ve mücadele etme isteğini canlı tutmalıdır.
- Her öğrencinin katılımını sağlayabilmelidir.
- Planlanması açıkça belirtilmeli ve oyunun anlaşılması kolay olmalıdır (Erol, 2019).

Ana dili olarak Türkçe öğretiminde temel dil becerilerinin kazandırılmasında eğitsel oyunların kullanımı birçok açıdan yararlı olacaktır. Oyunlarla dil öğrenmek pratikleşir, çocuklar daha iyi iletişim kurmayı öğrenir. Dil öğrenmek emek ve zaman isteyen bir süreçtir; oyunlarla bilginin kalıcılığı için ihtiyaç duyulan emek ve sürenin kısılacağı söylenebilir. Çocuk oyun ortamında öğrendiği yeni sözcüklerle arkadaşlarına bir şeyler

anlatmayı ve onları dinleyip anlayarak ana dilini kullanmayı öğrenir. Her oyun ve her nesne çocuğun yeni sözcükler öğrenmesine yardımcı olur. Çocuğun kelime hazinesi zenginleşir (Seyrek ve Sun, 2005). Oyun çocukların dili kullanma becerisini geliştirmesine yardım eder. Çocuklar dil becerilerini kullanarak oyunda neyin anlamlı neyin anlamsız olduğunu öğrenir (Moyles, 1995).

Eğitsel oyunlar ana dili olarak Türkçe öğretiminde dinleme, konuşma, okuma ve yazma becerilerinin geliştirilmesini destekleyen gerçek yaşama yakın etkinliklerdir. Eğitsel oyun destekli dil öğretimi öğrenci motivasyonunu arttırıp öğrenme ortamını eğlenceli hale getirerek öğrenilen bilgilerin kalıcılığını sağlar. Bu sayede dil öğretimi süreci öğrenciler için ilgi çekici hale gelir. Araştırmalar öğrencilerin bir etkinliği ilgi çekici bulduğunda istekli olduğunu ve daha kolay öğrendiğini göstermektedir (Genç Ersoy, 2021).

Dil öğretiminde başarılı olabilmek için eğitsel oyunlar çocuklara ana dili öğretiminde keyif alacağı öğrenme ortamları oluşturarak onların derse katılımlarını arttırmaktadır. Eğitsel oyunlar dersleri daha da cazip kılmakta ve bu durum ders boyunca öğrenciler arasında iletişimin ve etkileşimin artmasına aracı olmaktadır. Eğitsel oyunla ana dil öğretiminde çocuk yapamayacağı gibi bir hisse kapılmayacağı için belirlenen hedef, kazanım doğrultusunda dil öğretimi rahat bir şekilde gerçekleşebilir (Baştuğ, 2015).

Eğitsel oyunların ana dilin öğrenilmesi sürecine olan faydaları şöyle sıralanabilir:

- Çocuk anlatılanları anlar.
- Çocuğun dil becerileri gelişir.
- Çocuk kelimelerin telaffuzunu doğru bir şekilde yapar.
- Tüm sınıf oyuna katılır.
- Mücadele ortamı oluşur.
- Çocuk yeni kelimeler öğrenir.
- Çocuk soru sorar ve sorulan sorulara cevap verir.
- Çocuk duygu ve düşüncelerini anlatıp hayali olayları ifade eder.
- Çocuk bilgileri birbirine bağlar, problemlerin çözümünü anlayıp zihinsel değerlendirmelerde bulunur (Erol, 2019; Gedik, 2012).

2.8.1. İlgili araştırmalar

Ana dili olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyunlarla ilgili yapılan çalışmalar şu şekilde sıralanabilir:

Özaslan (2006), “Kelime Oyunları ile Kelime Dağarcığının Geliştirilmesinin Okuduğunu Anlama Düzeyine Etkisi” adlı yüksek lisans tezinde kelime oyunları ile öğrencilerin kelime dağarcıklarının geliştirilmesinin öğrencilerin okuduklarını anlamalarına etkisini araştırmıştır. Kontrol gruplu ön test- son test kullanılmıştır. Elde edilen sonuçlara göre deney grubu öğrencilerinin okuduğunu anlama düzeyinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Bağcı (2011), “İlköğretim 1., 2. ve 3. Sınıf Türkçe Dersi Öğretmen Kılavuz Kitaplarında Yer Verilen Eğitsel Oyun Etkinliklerinin İncelenmesi ve Alternatif Etkinlik Önerileri” başlıklı çalışmada nitel bir araştırma yapmıştır. Doküman analizine dayanan bu çalışmanın bulguları, eğitsel oyun tekniğinin, ilköğretim birinci kademe Türkçe öğretmen kılavuz kitaplarında yeterli olarak kullanılmadığını ortaya koymuştur.

Gedik’in (2012), “Ortaokul İkinci Sınıf Öğrencilerinin Temel Dil Becerilerinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Başarı ve Kalıcılığa Etkileri” adlı doktora tezinde, ortaokul ikinci sınıf öğrencilerinin Türkçe dersi dinleme, konuşma, okuma ve yazma gibi temel dil becerilerinin öğretiminde eğitsel oyunların başarı ve öğrenilenlerin kalıcılığı üzerindeki etkisi incelenmiştir. Ön test-son test gruplu model seçilmiştir. Öğrenilenlerin kalıcılığında eğitsel oyunların, mevcut öğretim programının uygulandığı öğretim yöntemine göre daha başarılı olduğu sonucuna varılmıştır.

Gülsoy (2013), “6.sınıf Öğrencilerinin Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Etkisi” adlı yüksek lisans tezinde 6. sınıf öğrencilerinin kelime hazinesini geliştirmede eğitsel oyunların etkililiğini belirlemeye çalışmıştır. Araştırmada ön test-son test kontrol gruplu seçkisiz desen kullanılmıştır. Araştırmada eğitsel oyunların kullanıldığı grubun daha başarılı olduğu tespit edilmiştir.

Başar, Batur ve Karasu’nun (2014), “Kukset Tekniğinin Öğrencilerin Zıt ve Eş Anlamlı Sözcükleri Anlamalarına Etkisi” adlı çalışmada kulaktan kulağa sessiz telefon oyununun (KUKSET Tekniği) sözcük öğretiminde etkili olup olmadığı araştırılmıştır. Bu çalışma ön test ve son test kontrol gruplu desende tasarlanmıştır. Yapılan ön test, son test ve kalıcılık testine göre KUKSET Tekniğinin uygulandığı deney grubunun lehine anlamlı bir fark olduğu belirlenmiştir.

Baştuğ (2015), “Eğitsel Oyunlarla Desteklenen Dikte Etkinliklerinin Öğrencilerin Dikte Becerilerine Etkisinin İncelenmesi” adlı yüksek lisans tezinde öğrencilerin dikte becerileri üzerinde eğitsel oyunların etkisini incelemiştir. Araştırmada nicel ve nitel

yöntemin bir arada kullanıldığı karma araştırma yöntemi kullanılmıştır. Eğitsel oyunlar eşliğinde dikte çalışmaları uygulanan grubun daha başarılı olduğu sonucuna varılmıştır.

Gedik ve Tekin'in (2015), "Ortaokul Türkçe Dersi Öğretmen Kılavuz Kitaplarında Yer Alan Eğitsel Oyunların Niteliksel ve Niceliksel Olarak İncelenmesi" adlı çalışması ortaokul 5, 6, 7 ve 8.sınıf Türkçe dersinin öğretmen kılavuz kitaplarında yer alan eğitsel oyunları belirlemek ve bu oyunların sahip olduğu nitelikleri saptamak amacıyla yapılmıştır. Türkçe dersinin amaçlarına ulaşmasında önemli bir yer edinen eğitsel oyunlara bu kitaplarda yeterince yer verilmediği ortaya konulmuştur.

Çavuş ve Özyürek'in (2016), "İlkokul Öğretmenlerinin Oyunu Öğretim Yöntemi Olarak Kullanma Durumlarının İncelenmesi" adlı araştırmasında ilkokul öğretmenlerinin öğretim yöntemi olarak oyunu kullanma durumlarını incelemek ve oyun hakkındaki görüşlerini ortaya koymak amaçlanmıştır. Nitel olarak tasarlanan çalışmada, verilerin toplanması için yarı yapılandırılmış görüşme yönteminden yararlanılmıştır. Araştırma sonucunda; sınıf öğretmenlerinin tamamının oyun yöntemini derslerde kullandığı oyun yönteminin kalıcı öğrenme sağladığı ve öğrencilerin derslere aktif katılım oranlarının arttırdığı görüşünde oldukları belirlenmiştir. Öğretmenler kendilerini oyunu bir öğretim yöntemi olarak kullanma konusunda yeterli görmelerine rağmen, bu konuda hizmet öncesi ve hizmet içi eğitim seminerleri ile desteklenmeleri gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Arıcı (2017), "Eğitsel Oyunların Almanya'da Yaşayan Türk Çocuklarının Türkçe Öğrenme Başarılarına Etkisi" adlı doktora tezinde eğitsel oyunlarla Türkçe öğrenen Almanya'daki Türk çocuklarının Türkçe öge başarıları ile uygulamadaki müfredata göre Türkçe eğitimi verilen çocukların Türkçe öğrenme başarıları arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını tespit etmeyi amaçlamıştır. Bunun için ön test-son test kontrol gruplu deneysel çalışma yapılmıştır. Araştırmanın sonucunda eğitsel oyun destekli ders işlenmesinin öğrenilen bilgilerin kalıcılığını sağladığı ve öğrencilerin Türkçe dersine ve Türk kültürüne olan isteklerini artırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Varan (2017), "İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Zihinsel Sözlüğünü Geliştirmede Eğitsel Oyunların Etkisi" adlı yüksek lisans tezinde ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin zihinsel sözlüğünü geliştirmede eğitsel oyunların etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Bu çalışma yarı deneysel modelle desenlenmiştir. Araştırmanın sonucunda eğitsel oyunlarla yürütülen kelime öğretimi çalışmalarının, öğrencilerin zihinsel sözlüklerinin geliştirilmesinde etkili olduğu belirlenmiştir.

Batur ve Özdil (2018), “Yazım Yanlışlarının Düzeltilmesine Yönelik Bir Öneri: Manas Oyunu” adlı çalışmada geliştirilen Manas Oyunu’nun yazımı karıştırılan kelimelerin öğretiminde etkili olup olmadığını araştırmıştır. Araştırma sonucunda Manas Oyunu’nun öğrencilerin yaptığı yazım yanlışlarını düzeltmede etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Boz’un (2018), “İlkokul 4. Sınıf Türkçe Dersinde Oyunla Öğretim Yönteminin Akademik Başarıya Etkisi” adlı çalışmasında ilkokul 4. sınıf Türkçe dersinde oyunla öğretim yönteminin dördüncü sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisi araştırılmıştır. Araştırma biri deney ve diğeri kontrol grubu olacak şekilde seçkili olarak belirlenmiştir. Araştırmanın sonucunda deney grubu lehine anlamlı farklılık bulunmuştur, cinsiyet ve ailenin eğitim durumuna göre akademik başarılarında ise anlamlı farklılık bulunamamıştır.

Altun ve Hazar’ın (2018) “Eğitsel Oyunlara Yönelik Öğretmen Görüşleri ve Yeterliliklerinin İncelenmesi” adlı makalesinde ortaokul kademesinde öğretmenlik yapan farklı branşlardaki öğretmenlerin “eğitsel oyunlar” konusundaki görüşlerinin incelenerek yeterliliklerinin kendi görüşleri ve deneyimleri doğrultusunda araştırılması amaçlanmıştır. Araştırma nitel araştırma modelinde olup durum çalışması deseniyle yürütülmüştür. Sonuç olarak öğretmenlerin ders sürecinde eğitsel oyunları yeterince kullanamadıkları ve öğretim tekniği açısından bu konuda yetersiz oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Akın ve Kara’nın (2018), “Kelime Öğretiminde Satranc-ı Urefa’nın Eğitsel Bir Oyun Olarak Uyarlanması” adlı çalışmasında kelime öğretiminde kullanılabilirlik üzere Satranc-ı Urefa oyununu eğitsel bir oyun şeklinde uyarlamak, uyarlaması yapılan oyunun kelime öğretimine katkısını ve öğrencilerin oyuna ilişkin görüşlerini tespit etmek amaçlanmıştır. Nitel bir çalışma olan araştırmada öğrenci görüşme formu kullanılmıştır. Araştırmada, Satranc-ı Urefa oyununun eğitsel bir araç olarak kullanılabileceği, kelime öğretiminin eğitsel oyun yöntemi doğrultusunda eğlenceli, yapıcı, kalıcı ve eğitici bir şekilde gerçekleştirilebileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Asan (2019) “İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Konuşma Becerilerine ve Konuşma Kaygılarına Eğitsel Oyunların Etkisi” adlı yüksek lisans tezinde Türkçe dersinde kullanılan eğitsel oyunların ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin hazırlıksız konuşma becerilerinin ve konuşma kaygılarının üzerinde deney grubu lehine anlamlı farklılaşmalar oluşturup oluşturmadığını belirlemeyi amaçlanmıştır. Ön test-son test eşitlenmemiş kontrol gruplu model kullanılmıştır. Araştırma sonunda eğitsel oyunların konuşma düzenini ve üslubunu olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Alparslan (2019) “Eğitsel Oyunların İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Noktalama İşaretlerini Kullanma Becerilerine Etkisi” adlı yüksek lisans tezinde eğitsel oyunların ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin noktalama işaretlerini kullanmasına etkisini ortaya çıkarmak amaçlanmıştır. Yarı deneysel modelle desenlenen ön test-son test kontrol gruplu bu araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen “Noktalama İşaretleri Uygulama Metni” kullanılmıştır. Yapılan araştırma sonucunda, eğitsel oyunların noktalama işaretlerini kullanma becerilerini geliştirme konusunda önemli bir etkiye sahip olduğu belirlenmiştir.

Angın’ın (2019) “Eğitsel oyun temelli dinlediğini anlama etkinliklerinin 4. sınıf öğrencilerinin dinlediğini anlama başarısı üzerindeki etkisinin incelenmesi” adlı yüksek lisans tezinde eğitsel oyun temelli dinleme etkinliklerinin ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin dinlediğini anlama başarısı üzerindeki etkisini belirlemek amaçlanmıştır. Ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel yöntem kullanılmıştır. Elde edilen bulgulara göre deney-kontrol grubunun dinlediğini anlama başarı düzeyleri arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ancak deney grubunun ön test ve son test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir.

Babayiğit ve Gültekin’in (2019) “İlk Okuma Yazma Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemi Uygulamaları” adlı çalışmasının amacı ilk okuma yazma öğretiminde oyunla öğretim yönteminin etkililiğini belirlemektir. Karma araştırma deseni kullanılan araştırmanın sonucunda oyunla öğretim yöntemi ile gerçekleştirilen dersin öğrencilerin ilgisini çektiği belirlenmiştir. Öğrencilerin oyun sırasında zevk aldığı ve oyunla mutlu oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Sevim (2019) “Eğitsel Oyunlar Aracılığıyla Kelime Öğretiminin Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Anlama Becerilerine Etkisi” adlı çalışmada eğitsel oyunlar aracılığıyla kelime öğretimi etkinliklerinin beşinci sınıf öğrencilerinin anlama becerilerine etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Eğitsel oyun aracılığıyla kelime öğretimi etkinliklerinin beşinci sınıf öğrencilerinin anlama becerilerini geliştirmede etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Bektaş’ın (2020) “İlk Okuma Yazma Öğretiminde Eğitsel Oyunların 1. sınıf Öğrencilerinin Okuma Becerilerine Olan Etkisinin İncelenmesi” adlı çalışmada ilk okuma yazma öğretiminde eğitsel oyun kullanımının 1. sınıf öğrencilerinin okuma becerilerine olan etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmanın sonucu eğitsel oyunlarla

okuma becerisi kazandırılan deney grubu öğrencilerinin başarı puanlarının arttığını göstermiştir.

Yaman'ın, (2020) "Sınıf Öğretmenlerinin "oyunla öğretim" Kavramına İlişkin Algıları: Bir Metafor Çalışması" adlı çalışmasının amacı sınıf öğretmenlerinin oyunla öğretime yönelik algılarını metaforlar yardımıyla incelemektir. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan olgu bilim deseninden faydalanılmıştır. Sonuç olarak öğretmenlerin oyunla öğretim kavramına ilişkin algılarının çoğunlukla hayat, eğlence, su, çiçek gibi metaforlarla belirtildiği ve bunların genel olarak olumlu ifadeler olduğu belirlenmiştir.

Genç Ersoy (2021), "Türkçe Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımı: Bir Meta-Tematik Analiz Çalışması" adlı makalesinde eğitsel oyun kullanımının Türkçe öğretimine etkisini meta-tematik analiz çerçevesinde belirlemeyi amaçlamıştır. Bu amaç doğrultusunda Google Scholar, Yükseköğretim Kurulu Tez Merkezi, Ulakbim TR Dizin, Web of Science, Eric ve Proquest veri tabanlarından Türkçe öğretiminde eğitsel oyun konusunda gerçekleştirilmiş on üç nitel çalışmayı araştırmaya dahil etmiştir. Araştırma sonuçları Türkçe öğretiminde eğitsel oyun kullanımının öğrenci kazanımlarına ve öğretme öğrenme sürecine olumlu etkilerinin olduğunu öğretmen, öğrenci ve veli boyutuyla sunmuştur. Ayrıca sonuçlar öğretmenlerin eğitsel oyun kullanımındaki yeterliklerinden ziyade teknik kullanımındaki yetersizliğinin ön plana çıktığını göstermiştir.

Erol (2021), Ortaokullar İçin Eğitsel Oyun Uygulamaları-Kuramdan Uygulamaya kitabında, "Türkçe Dersi İçin Örnek Oyun Uygulamaları" başlıklı kitap bölümünde ortaokul 5, 6, 7 ve 8. sınıflara yönelik yapılandırılmış eğitsel oyunlar hazırlamıştır. Eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarısını artırdığını; duyuşsal, dilsel, bilişsel gelişimini desteklediğini belirtmiştir.

Atık'ın (2022) "Türkçe Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımının Yaratıcı Yazma Beceri ve Yazma Tutumlarına Etkisi" adlı yüksek lisans çalışmasının amacı eğitsel oyunların öğrencilerin yaratıcı yazma beceri ve tutumlarına etkisini belirlemektir. Araştırma yarı deneysel desen ile gerçekleştirilmiş olup nicel veriler nitel verilerle desteklenerek karma model kullanılmıştır. Bulgulara göre eğitsel oyunlarla yapılan yazma çalışmalarının öğrencilerin yaratıcı yazma becerilerini ve tutumlarını geliştirdiği görülmüştür.

Kotan'ın (2022) "Ortaokul 8. Sınıf Türkçe Dil Bilgisi Öğretiminde Dijital Eğitsel Oyunların Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi" adlı yüksek lisans tezinde ortaokul 8.sınıf Türkçe dilbilgisi öğretiminde dijital eğitsel oyunların kullanımının

öğrencilerin akademik başarılarına etkisi incelenmiştir. Araştırmada ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Eğitsel dijital oyunlarla yapılan öğretimin Türkçe dersi sözcükte yapı konusunun öğrenilmesinde etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Özkesici'nin (2023) "Eğitsel Oyunların İlkokul Öğrencilerinin Türkçe Dersi Tutumlarına ve Motivasyonlarına Etkisi" adlı yüksek lisans tezinde eğitsel oyunların ilkokul öğrencilerinin Türkçe dersine ilişkin tutumlarına ve motivasyonlarına etkisini incelemek amaçlanmıştır. Bu çalışma ön test-son test eşitlenmemiş kontrol ve deney gruplu yarı deneysel desende yürütülmüştür. Türkçe dersi motivasyonuna ilişkin deney grubu lehine anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir.

Çağlayan (2024) tarafından yürütülen "Eğitsel Oyunlarla Desteklenen Okuma Etkinliklerinin Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Okuduklarını Anlamalarına, Okumaya Yönelik Tutum ve Alışkanlıklarına Etkisi" başlıklı yüksek lisans tezinde eğitsel oyunlarla desteklenen okuma etkinliklerinin beşinci sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama becerilerine, okumaya yönelik tutum ve alışkanlıklarına etkisi araştırılmıştır. Bu çalışmada karma araştırma yöntemlerinden açıklayıcı sıralı desen kullanılmıştır. Bu çalışma eğitsel oyunlarla desteklenen okuma etkinliklerinin beşinci sınıf öğrencilerinin okuduğunu anlama becerilerini, okumaya yönelik tutum ve alışkanlıklarını olumlu yönde etkilediğini ortaya koymuştur.

Özcan (2025) tarafından yürütülen "Yaratıcı yazma etkinlikleriyle desteklenen eğitsel oyunların ilkokul 3. ve 4. sınıf öğrencilerinin yaratıcı yazma becerisine etkisi" başlıklı yüksek lisans tezinde nitel araştırma yöntemi olan deneysel desenlerden yarı deneysel desene bağlı ön test son test deney-kontrol gruplu modelden yararlanılmıştır. Sonuçlar yaratıcı yazma etkinliklerinde kullanılan eğitsel oyunların öğrencilerin başarı düzeyini olumlu yönde etkilediğini göstermiştir.

İlgili alanyazın incelendiğinde Türkçenin ana dili olarak öğretiminde eğitsel oyunların kullanımıyla ilgili bazı çalışmalar yapıldığı; yapılan çalışmaların birçoğunun (Alparlan, 2019; Angın, 2019; Asan, 2019; Babayiğit ve Gültekin, 2019; Bağcı, 2011; Batur ve Özdi, 2018; Bektaş, 2020; Boz, 2018; Çavuş ve Özyürek, 2016; Varan, 2017; Yaman, 2020) ilkokulda Türkçe öğretimi ile ilgili olduğu, ortaokul düzeyi Türkçe öğretiminde ise sınırlı sayıda çalışma (Akın ve Kara, 2018; Başar vd., 2014; Gedik, 2012; Gedik ve Tekin, 2015; Gülsoy, 2013; Özaslan, 2006; Sevim, 2019) yapıldığı görülmektedir. Ortaokul düzeyi Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımı ile ilgili çalışmalar incelendiğinde; ders kitaplarının incelenmesi, okuduğunu anlama, sözcük

öğretimi ve söz varlığını zenginleştirme, becerilerin gelişimini üzerine odaklanan deneysel araştırmalar yapıldığı belirlenmiştir. Fakat ilgili literatürde eğitsel oyunların uygulanıp nitel bir şekilde sürecin paydaşları olan öğretmen ve öğrenciden görüş alınan ve gözlemlerde bulunulan herhangi bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Bu bakımdan bu araştırmanın alandaki boşluğu dolduracağı düşünülmektedir.



3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, katılımcıları, geliştirilen oyunların uygulama süreci, verilerin toplanması ve analizine yönelik bilgiler sunulmuştur.

3.1. Araştırmanın Modeli

Ortaokul düzeyinde ana dili olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımına ilişkin öğretmen ve öğrenci görüşlerinin tespit edilmesini amaçlayan bu çalışmada nitel araştırma desenlerinden olgu bilim (fenomenoloji) kullanılmıştır.

Nitel araştırmalar gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi yollarla bilgilerin toplandığı, belli bir bağlamın ve etkileşimin bir parçası olarak olayları gerçekçi bir şekilde, kendi doğal dünyasında araştırmayı ve anlamlandırmayı amaçlayan; tanımlama, çözme, yorumlama ve anlama gibi süreçleri kapsayan bir yaklaşımdır (Denzin ve Lincoln, 2005; Van Maanen, 1979; Patton, 1985'den Akt, Merriam, 2015). Bir başka deyişle nitel araştırma sosyal olayları içinde bulundukları ortam içerisinde gözlemleyerek anlamayı göz önünde tutan bir yaklaşımdır. Bu yöntem insan davranışlarının altında yatan sebepleri anlamada etkili bir yoldur (Baltacı, 2019). Nicel araştırma genellenebilir doğrular ortaya koysa da sosyal olayları açıklamada nitel araştırma nicel araştırmaya göre daha derinlemesine bilgi sağlamaktadır (Büyüköztürk, Çakmak Kılıç, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2021). Bu çerçevede nitel araştırma desenlerinden biri olan olgu bilim (fenomenoloji) çalışmalarında tam olarak anlamlandırılmamış olay ve olgulara odaklanarak derin ve ayrıntılı bilgiyi ortaya koymak amaçlanır (Şimşek ve Yıldırım, 2016). Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan olgubilim deseninden faydalanılmıştır. Yıldırım ve Şimşek'e göre (2016) olgubilim deseninde bireyler farkında oldukları fakat daha önce ayrıntılarıyla ve derinlemesine irdeleme olanağı bulamadıkları olgulara odaklanırlar. Bu sayede bireyler, olguyu daha iyi tanıyarak ve anlayarak ortaya olguya dair birtakım örnekler, yaşantılar ve açıklamalar koyabilirler. Fenomenoloji, yalnızca bir betimleme değil, araştırmacının yaşamış deneyimlerinin anlamına ilişkin yorum yaptığı yorumsan bir süreçtir (Creswell, 2015).

3.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2024-2025 eğitim-öğretim yılında Adıyaman ili merkez ilçesindeki bir devlet ortaokulunda 5, 6, 7 ve 8. sınıfta öğrenim gören 60 öğrenci ve

5 Türkçe öğretmeni oluşturmaktadır. Çalışma grubundaki öğrencilere kolay ulaşılabilir örnekleme tekniği kullanılarak ulaşılmıştır (Şimşek ve Yıldırım, 2012). Bu örnekleme türünde zaman kaybı olmadan araştırmacının en ulaşılabilir örnekleme kolayca oluşturabileceği durumlar tercih edilir (McMillan ve Schumacher, 2010). Gönüllülük ilkesi doğrultusunda araştırma grubunda yer alan öğrencilere ilişkin bilgiler tablo 2.1’de yer almaktadır.

Tablo 3.1. *Çalışma grubundaki öğrencilere ilişkin bilgiler*

	Kadın	Erkek	f	%
5.sınıf	10	5	15	25
6.sınıf	8	7	15	25
7.sınıf	11	4	15	25
8.sınıf	9	6	15	25
Toplam	38	22	60	100

Tablo 3.1. incelendiğinde her sınıf düzeyinden 15 öğrencinin katıldığı görülmektedir. Katılımcıların 38’i kadın 22’si erkek öğrencilerden oluşmaktadır.

Araştırmada ayrıca gönüllü olarak araştırmaya katılan, derslerinde eğitsel oyunları uygulayan 2 kadın 3 erkek olmak üzere 5 Türkçe öğretmeni yer almıştır.

3.3. Veri Toplama Süreci ve Araçları

Araştırmada veri toplama aşamasından önce gerekli olan etik kurulu onayı (Ek-1) ve Adıyaman İl Milli Eğitim Müdürlüğünden uygulama ve araştırma izni (Ek-2) alınmıştır. Araştırma öncesinde öğretmenlere, öğrencilere ve velilere araştırmanın amacı ile ilgili bilgiler verilip veli onayı alınmış ve öğretmenlerin ve öğrencilerin gönüllü katılımı esas alınmıştır.

Veri toplama sürecinin ilk aşamasında Erol (2024) editörlüğünde hazırlanan “Yapılandırılmış Eğitsel Oyunlarla Türkçe Öğretimi” kitabından mevcut öğretim programı doğrultusunda yapılandırılmış, dört temel beceriye yönelik kazanımların odakta olduğu 8 eğitsel oyun belirlenmiş ve her hafta 2 oyun olmak üzere toplamda 4 hafta oyun uygulanmıştır (Ek-3). Her sınıf düzeyinde 2 oyun şeklinde 5, 6, 7 ve 8. sınıflarda yapılan uygulamalardan sonra çalışmada yer alan öğrenci ve öğretmenlerle görüşmeler yapılmış, ayrıca öğrenme ortamlarına yönelik gözlemlerde bulunulmuştur. Araştırma kapsamında uygulanan yapılandırılmış eğitsel oyunlara ilişkin bilgiler tablo 3.2’de yer almaktadır.

Tablo 3.2. Araştırmada uygulanan yapılandırılmış eğitsel oyunlar

Oyunun Adı	Sınıf Düzeyi	Beceri	Kazanım
Top Sende	5.sınıf	Dinleme	Dinlediklerinde geçen bilmediği kelimelerin anlamını tahmin eder.
Sesler Değişiyor	5.sınıf	Yazma	Yazılarında ses olaylarına uğrayan kelimeleri doğru kullanır.
Tahminleri Alalım	6.sınıf	Dinleme	Dinlediklerinde geçen olayların gelişimi ve sonucu hakkında tahminde bulunur.
Kelime Asalım, Hadi!	6.sınıf	Okuma	Basit, türemiş, birleşik kelimeleri ayırt eder.
Al Satarım Kelime Satarım	7.sınıf	Okuma	Basit, türemiş, birleşik fiilleri ayırt eder.
Haberler mi Anılar mı?	7.sınıf	Yazma	Kısa metinler yazar.
Bildiğin Gibi Değil	8.sınıf	Konuşma	Konuşmasında yabancı dillerden alınmış, dilimize henüz yerleşmemiş kelimelerin Türkçelerini kullanır.
Eleştiri Günü	8.sınıf	Konuşma	Konuşma stratejilerini kullanır.

Tablo 3.2. incelendiğinde 5. sınıf düzeyinde “Top Sende, Sesler Değişiyor”, 6. sınıf düzeyinde “Tahminleri Alalım, Kelime Asalım, Hadi!”, 7.sınıfta “Al Satarım Kelime Satarım, Haberler mi Anılar mı?”, 8.sınıfta “Bildiğin Gibi Değil, Eleştiri Günü” eğitsel oyunları yer almaktadır. Her sınıf düzeyinde iki eğitsel oyun uygulandığı ve dört temel dil becerisinin eşit sayıda yer aldığı görülmektedir.

3.3.1. Öğrenci görüşme formu

Görüşme tekniği, katılımcılarla ilgili anlık gözlemlenemeyecek kriterlerin, araştırmacının görüşme öncesinde belirli amaçlara hizmet eden soruları hazırlayarak katılımcılara yöneltilip onların düşüncelerine ulaşarak araştırma konusu hakkında bilgi sahibi olacağı nitel bir araştırma tekniğidir (Creswell, 2017). Araştırmada, ana dili olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımına ilişkin öğrenci görüşlerini belirlemek amacıyla 10 açık uçlu sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Görüşme sorularının içerik ve kapsam geçerliliğini sağlamak amacıyla ana dili olarak Türkçe öğretimi alanında çalışmalar yapan 3 uzmandan, eğitim bilimleri alanında çalışan 1 uzmandan görüş alınmıştır. Görüşler doğrultusunda üzerinde görüş birliğine varılan 7 açık uçlu sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmış ve görüşme formu hazır hâle gelmiştir (Ek-4).

3.3.2. Öğretmen görüşme formu

Ana dili olarak Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımına ilişkin öğretmen görüşlerini belirlemek amacıyla 8 açık uçlu sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Görüşme sorularının içerik ve kapsam geçerliliğini sağlamak amacıyla ana dili olarak Türkçe öğretimi alanında çalışmalar yapan 3 uzmandan, eğitim bilimleri alanında çalışan 1 uzmandan görüş alınmıştır. Görüşler doğrultusunda üzerinde görüş birliğine varılan 6 açık uçlu sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır (Ek-5).

3.3.3. Yapılandırılmamış gözlem formunun geliştirilmesi

Araştırmada elde edilen bulguları derinleştirmek ve zenginleştirmek amacıyla eğitsel oyunların uygulandığı öğrenme ortamlarında yapılandırılmamış gözlem formu (Ek-6) kullanılarak gözlemlerde bulunulmuştur. Araştırmacının doğal ortama katılarak verileri o anki durumu içerecek şekilde notlar alarak topladığı gözlem türüdür. İlgili tüm potansiyel olaylar ile neyin gözlemlenebileceğini önceden belirtmeden geniş alan notlar almayı içermektedir. Yapılandırılmamış gözlem genellikle açıklayıcı amaç gütmektedir. Yapılandırılmamış gözlem formunda araştırmacı hangi bilginin kaydedileceğine ve hangisinin önemli olacağına o anda karar verecek kişidir (Büyüköztürk vd., 2021).

3.4. Verilerin Analizi

Veri analizi, verinin anlamını açığa çıkarma işlemidir. Bu işlem, insanların ne söylediğini, araştırmacının gözlem ve okuma yoluyla elde ettiği bilgileri birleştirip yorumlamasını ve anlamlandırmasını içerir. Veri analizi, somut veri parçaları ile soyut kavramlar, tümevarım ve tümdengelim yöntemleri, tanımlama ve yorumlama arasında ileri geri adım atmayı içeren karmaşık bir süreçtir. Merriam'a (2021) göre, verinin anlamını açığa çıkarma süreci, araştırma sorularınıza yanıt bulmak için kullanılan bir yöntemdir.

Araştırmanın verileri 5, 6, 7 ve 8. sınıf düzeyinde uygulanan 8 eğitsel oyun etkinliğinin sonunda gerçekleştirilen öğretmen ve öğrenci görüşmelerinden ve oyun süresinde öğrenme ortamına yönelik gerçekleştirilen gözlemlerden elde edilmiştir. Görüşmelerden elde edilen verilerin çözümlenmesinde içerik analizi tekniği kullanılmıştır. İçerik analizi çalışmalarının genel amacı, ele alınan konu kapsamında, daha sonra yapılacak akademik çalışmalara yol göstermesi ve konu ile ilgili genel eğilimin tespitinin

sağlanmasıdır (Akyurt, Ültay ve Ültay, 2021). İçerik analizi birbirini takip eden üç aşamada gerçekleşir. Öncelikle veriler bir araya getirilip organize edilir. Daha sonra veriler kodlanıp temalar oluşturulur. Son aşamada ise analiz edilen veriler şekil, tablo ya da grafik halinde sunulur (Cresswell, 2021). Bu doğrultuda, öğretmenlerin ve öğrencilerin sorulara verdikleri cevaplar içerik analizi tekniğiyle değerlendirilmiş, elde edilen veriler ilgili tema, kod ve frekans değerleriyle tablo içinde sunulmuş ve katılımcıların verdikleri bazı ifadelere doğrudan yer verilmiştir.

3.5. Geçerlilik ve Güvenilirlik

Bu araştırmanın geçerliğini artırmak için çalışma öncesinde katılımcılara çalışmanın amacı ile görüşme ve gözlem formları ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır. Çalışmalarda geçerliliğin artırılması için bireylerden doğrudan alıntılara yer vermek ve bunlardan yola çıkarak sonuçları açıklamanın önemli olduğu bilinmektedir (Büyüköztürk vd., 2021). Yapılan bu çalışmanın geçerliliği artırma adına katılımcıların sorulara verdikleri cevaplardan bazılarına ilişkin doğrudan alıntılar kullanılarak elde edilen sonuçların açıklanması yoluna gidilmiştir. Güvenirlik çalışmalarında ise araştırma sürecini ve verileri açık ve ayrıntılı bir biçimde, yani bir başka araştırmacının değerlendirmesine olanak verecek şekilde tanımlanması gerekmektedir (Şimşek ve Yıldırım, 2016). Bu doğrultuda araştırmadan elde edilen verilerin geçerlik ve güvenilirliğini sağlamak amacıyla iki alan uzmanı tarafından kodlama ve karşılaştırma işlemleri gerçekleştirilmiştir. Kodlayıcılar arası görüş birliğini tespit etmek için Miles ve Huberman (1994)'ın güvenirlilik formülü ($\text{Güvenirlilik} = \frac{\text{görüş birliği}}{\text{görüş birliği} + \text{görüş ayrılığı}} \times 100$) kullanılmıştır. Yapılan işlem sonucunda kodlayıcılar arası uyum .86 olarak hesaplanmıştır. Kodlayıcılar arası güvenirlilik oranının %80'in üzerinde çıkması, Miles ve Huberman (1994)'a göre araştırmanın güvenilirliği için yeterlidir.

4.BULGULAR VE YORUM

4.1. Eğitsel Oyun Uygulamalarına Katılan Ortaokul Öğrencilerinin Görüşlerine İlişkin Bulgular

Öğrencilerin “Türkçe dersinde oyun oynamak ister misiniz? Niçin” sorusuna verdikleri cevaplara ilişkin bulgular tablo 4.1. ve tablo 4.2’de yer almaktadır.

Tablo 4.1. Öğrencilerin Türkçe dersinde oyun oynama isteğine ilişkin bulgular

İstek	5.sınıf	6. sınıf	7. sınıf	8. sınıf	f	%
Ara sıra	8	8	11	10	37	61,6
Her zaman	7	7	4	4	22	36,6
Hiçbir zaman	0	0	0	1	1	1,6
Toplam	15	15	15	15	60	100

Tablo 4.1. incelendiğinde öğrencilerin %61,6’sının Türkçe dersinde ara sıra, %36,6’sının her zaman oyun oynamak istediklerini görülmektedir. Araştırmaya katılan 1 öğrenci ise hiçbir zaman oyun oynamak istemediğini belirtmiştir. Öğrencilerin yaklaşık %98,4’lük kısmının, nerdeyse tamamının oyun oynamak istediğini belirtmesi, öğrenenlerin ilgi, istek ve beklentilerinin bilinmesi bakımından önemlidir. Ayrıca tablodaki verilere göre sınıf düzeyi arttıkça öğrencilerin oyun oynama isteğinde kısmen de olsa bir azalma görülmektedir. Öğrencilerin Türkçe dersinde oyun oynama isteğinin sebebine ilişkin soruya verdikleri cevaplara ilişkin bulgular Tablo 4.2.de yer almaktadır:

Tablo 4.2. Öğrencilerin Türkçe dersinde oyun oynama isteklerinin sebebine ilişkin bulgular

	Neden	5.sınıf	6. sınıf	7.sınıf	8. sınıf	f	%
Ara sıra	Üretici becerileri geliştirmesi	8	8		10	37	61,6
	Motive etmesi			11			
Her zaman	Hem eğlenceli hem öğretici olması	7		4		22	36,6
	Konu tekrarı yapılması		7		4		
Hiçbir zaman	Çekinme				1	1	1,6
Toplam		15	15	15	15	60	100

Tablo 4.2. incelendiğinde ara sıra oyun oynamak isteyen öğrencilerin oyunların kendilerini motive ettiğini aynı zamanda konuşma ve yazma gibi üretici becerilerini geliştirdiğini belirtmiştir. Her zaman oyun oynamak isteyen cevabını veren öğrenciler ise öğrenirken eğlenme ve konu tekrarı yapabilme imkânından bahsederken hiçbir zaman oyun

oynamak istemediğini belirten 1 öğrenci ise çekindiğini ifade etmiştir. Bu bilgilerden hareketle öğrencilerin çoğunun üretici dil becerilerini geliştirme, eğlenerek öğrenme, motive olma, öğrendiklerini tekrar ederek pekiştirme gibi sebeplerle eğitsel oyun oynamaya istekli olduğu, eğitsel oyun oynamayı tercih etmeyen öğrencilerde ise çekingenlik, özgüven eksikliği vb. kişisel sebeplerin ön plana çıktığı söylenebilir. Öğrencilerin Türkçe dersinde oyun oynama isteğine ve sebebine ilişkin görüşlerine şu ifadeler örnek verilebilir:

Ara sıra olsun çünkü konuşma, yazma becerimi geliştirdi (Ö-15).

Öğretmenimizin ara sıra oynattığı oyunlar beni derse daha çok motive ediyor (Ö-30).

Her zaman oyun oynamak isterim hem eğlenceli hem öğretici oluyor (Ö-35).

Her zaman oyun oynamak isterim çünkü konu tekrarı yapıyor (Ö-28).

Hiçbir zaman oyun oynamak istemiyorum çünkü yanlış yaparım diye çok çekiniyorum (Ö-48).

Öğrencilerin “Sizce bugünkü dersimizin önceki Türkçe dersleriyle farkı nedir?” sorusuna verdikleri cevaplara ilişkin bulgular tablo 4.3’te yer almaktadır.

Tablo 4.3. Öğrencilerin eğitsel oyun oynanan Türkçe dersinin diğer derslerden farkına ilişkin görüşleri

Görüş	5.sınıf	6. sınıf	7.sınıf	8.sınıf	f	%
Sıkıcı olmaması	4	5	10	5	24	18,2
Başarıyı desteklemesi	7	5	6		18	13,7
Eğlenceli olması	3	7	4	4	18	13,7
Takım çalışması yapılması	6	4	3	5	18	13,7
Yardımlaşmanın olması	7	5	3		15	11,4
Aktif olması	4	2	4	2	12	9,1
Üzüntüyü unutturması	2	3	5		10	7,6
Sosyalleşmeyi sağlaması	3	4	2		9	6,9
Kuralların olması	4	2	2		8	6,7
Toplam	40	37	39	16	132	%100

*Katılımcılar birden fazla görüş bildirmiştir.

Tablo 4.3. incelendiğinde öğrencilerin eğitsel oyun oynanan Türkçe dersinin diğer derslerden farkına ilişkin sıkıcı olmaması (%18,2), başarıyı desteklemesi (%13,7), eğlenceli olması (%13,7), takım çalışması (%13,7) ile yardımlaşma (%11,4) ve aktif olma imkânı sağlaması (%9,1) görüşlerinin ön plana çıktığı görülmektedir. Üzüntüyü unutturması (%7,6), sosyalleşmeyi sağlaması (%6,9), kuralların olması (%6,7) gibi görüşler

de ortaya çıkmıştır. Bu bulgular ışığında öğrencilerin eğitsel oyunların oynandığı öğrenme ortamlarında kendilerini rahat hissettikleri, akranlarıyla daha fazla iletişim kurdukları, iş birliği yaptıkları ifade edilebilir. Bununla birlikte öğrencilerin duygusal bazı sorunları aşmada da oyunların etkisi olduğunu düşündüğü görülmektedir. Öğrencilerin eğitsel oyun oynanan Türkçe dersinin diğer derslerden farkına ilişkin ifade ettiği bazı görüşler şunlardır: *Bu ders sıkıcı olmadığı için konuyu daha iyi kavradım (Ö-42).*

Öğrenilen konuların tekrarı yapıldığı için eğitsel oyun başarıyı artırdı (Ö-22).

Sınıfça eğlenerek öğrendik (Ö-16).

Okul başladığından beri ilke kez arkadaşlarımla takım çalışması yaparak birbirimize yardım ettik (Ö-6).

Oynadığımız oyunu kazanabilmek için birbirimize yardım ettik (Ö-40)

Ders sıkıcı olmadığı için sürekli derse katıldım, aktiftim (Ö-19).

Oynadığım oyun sayesinde üzüntümü unuttum, sosyalleştim (Ö-35).

Oyunu kazanmak için konuşmadığım arkadaşlarımla ilk kez konuşarak sosyalleştim (Ö-25).

Oyunu kazanmak için hem takım çalışması yaptık hem de kurallara uymamız gerekti (Ö-18)

Öğrencilerin “Oynadığınız oyunla ilgili ne düşünüyorsunuz? Size fayda sağlama ya da zarar verme durumuna dikkat ederek açıklayınız.” sorusuna verdikleri cevaplara ilişkin bulgular tablo 4.4’te yer almaktadır.

Tablo 4.4. Öğrencilerin Türkçe dersinde oynadığı oyunlara ilişkin görüşleri

Durum	Neden	5.sınıf	6. sınıf	7.sınıf	8. sınıf	f	%
Fayda sağladı	Konuyu daha iyi anlama	7	8	7		22	25,8
	Türkçemi geliştirme	7	5	6	3	21	24,8
	Yorum becerisini geliştirme	5	5	4		14	16,5
	Dersi sevdirmeye	3	4	2	5	14	16,5
	Hayal gücünü geliştirme		7			7	8,2
Fayda sağlamadı	Gürültü olması	2			2	4	4,7
	Konuyu önceden bilmesi				3	3	3,6
Toplam		24	29	19	13	85	100

Tablo 4.4. incelendiğinde öğrenciler Türkçe dersinde oynadığı oyunlara ilişkin oyunla konuyu daha iyi anladığını (25,8), oyunların Türkçelerini (%24,8) ve yorum

becerilerini geliştirdiğini (%16,5), dersi sevdirdiğini (%16,5) ve hayal gücünü geliştirdiğini (%8,2) belirtmiştir. Öğrencilerden az da olsa Türkçe dersinde oynadığı oyunlarda gürültü olması (%4,7) ve konuyu önceden bilmesi (%3,6) gibi sebeplerden ötürü oyunun kendilerine katkısı olmadığı şeklinde görüş bildirilmiştir. Öğrencilerin büyük çoğunluğuna yakını Türkçe dersinde oynanan oyunu faydalı bulduğunu belirtirken, öğrencilerin çok az bir kısmı, özellikle 8. sınıf öğrencileri, oyun sırasında gürültü olması veya oynatılan konunun bilinmesinden ötürü Türkçe dersinde oynanan oyunların kendilerine bir fayda sağlamadığını belirtmişlerdir. Özellikle 8. sınıftaki öğrencilerin sınava odaklanmasından dolayı bu olumsuz görüşlerin ortaya çıktığı söylenebilir. Bu duruma ilişkin öğrenci görüşlerine örnek bazı ifadeler şunlardır:

Bu tarz oyunlarla konuyu pekiştirerek daha iyi anladım, dersi sevdiğimi fark ettim (Ö-26).

Çok heyecanlı, eğlenceliydi. Bana bilmediğim kelimelerin anlamını öğrettiği için Türkçemi geliştirdi, fayda sağladı (Ö-9).

Bu oyun yazı yazma ve bir konuyla ilgili yorum yapma becerimin gelişmesine yardımcı oldu (Ö-35).

Oyunda konuyu iyi anlamam dersi sevmemi sağladı (Ö-15).

Oyunun eğlenceli ve faydalı olması hayal gücümü geliştirdi (Ö-21).

Oyunda oynanırken oluşan gürültü dikkatimi dağıttı (Ö-7).

Oyunun bana hiçbir katkısı olmadı çünkü konuyu biliyordum (Ö-60).

Öğrencilerin “Diğer derslerde de oyun oynamak ister misiniz?” sorusuna verdikleri cevaplara ilişkin bulgular tablo 4.5’te yer almaktadır.

Tablo 4.5. Öğrencilerin diğer derslerde oyun oynama isteğine ilişkin bulgular

Durum	5.sınıf	6. sınıf	7. sınıf	8. sınıf	f	%
İsterim	13	11	11	6	41	68,3
Ara sıra	2	4	4	7	17	28,3
İstemem	0	0	0	2	2	3,3
Toplam	15	15	15	15	60	100

Tablo 4.5. incelendiğinde öğrencilerin 41’inin (68,3) diğer derslerde oyun oynamak istediği, 17’sinin (%28,3) ara sıra oyun oynamak istediği, 2’sinin (%3,3) ise oyun oynamak istemediği görülmektedir. 5. sınıf öğrencilerinden 13’ü (%21,6) diğer derslerde oyun oynamak isterken 2’si (%3,3) ara sıra oyun oynamak istediklerini belirtmiştir. 6. sınıf öğrencilerinden 11’i (%18,3) diğer derslerde oyun oynamak istediklerini, 4’ü (6,6) ise

oynamak istemediğini ifade etmiştir. 7. sınıf öğrencilerinden 11'i (%18,3) diğer derslerde oyun oynamak isterken 4'ü (%6,6) oynamak istemediğini ifade etmiştir. 8. sınıf öğrencilerinden ise 6'sı (%10) diğer derslerde oyun oynamak istediğini, 7'si (%11,6) ara sıra oyun oynamak istediği, 2'si (%3,3) ise oynamak istemediği belirtmiştir. Öğrencilerin neredeyse tamamı diğer derslerde de oyun oynamak istediğini belirtirken oyun oynamak istemeyen sadece 2 öğrenci bulunmaktadır. Bu öğrenciler 8. sınıfta yer almaktadır.

Öğrencilerin diğer derslerde oyun oynamak isteyip istemesinin nedenine ilişkin bulgular tablo 4.6'da yer almaktadır.

Tablo 4.6. Öğrencilerin diğer derslerde oyun oynamak isteyip istemesinin nedenine ilişkin bulgular

Durum	Neden	5.sınıf	6. sınıf	7. sınıf	8. sınıf	f	%
İsterim	Daha kolay anlamak için	8	3	4	6	21	28
	Konu tekrarı yapmak için	5	8	5	3	21	28
	Mutlu olmak için	4	2	4		10	13,3
	Derste sıkılmamak için	3	1	2		6	8
Ara sıra	Motive olmak için	2	4	4	5	15	20
İstemem	Konulardan geri kalmamak için				2	2	2,7
Toplam		22	18	19	16	75	100

Tablo 4.6. incelendiğinde öğrenciler daha kolay anlamak, konu tekrarı yapmak (%28), mutlu olmak (%28) ve derste sıkılmamak için (%13,3) diğer derslerde de oyun oynamak istediğini belirtmiştir. Diğer derslerde ara sıra oyun oynamak isteyen öğrenciler motive olmak için (%20) cevabını verirken oyun oynamak istemeyen öğrenciler ise konudan geri kalmamak (%2,7) şeklinde görüş bildirmiştir. Öğrencilerin neredeyse tamamı diğer derslerde de oyun oynamak istediklerini belirtmiştir. Sadece sınava hazırlanan öğrenciler konulardan geri kalmamak amacıyla oyun oynamak istemediklerini ifade etmişlerdir. Öğrencilerin diğer derslerde oyun oynamak istemesinin nedenine ilişkin bazı görüşler şu şekildedir:

Derslerde işlenen konuyla ilgili oyun oynanınca daha kolay anladığımı fark ettim (Ö-16).

Sürekli oynamak isterim çünkü dersleri daha kolay anlayabiliriz bu şekilde dersten sıkılmayız (Ö-42).

Oyun oynadığımda aşırı mutlu oluyorum (Ö-13).

Öğretmen derste sürekli konu anlattığında dersten sıkılıyorum bu yüzden oyun oynayınca mutlu oluyorum ve oyun oynamak bana iyi geliyor (Ö-33).

Arada sırada oynamak isterim böylece derslere daha kolay motive oluruz (Ö-37).

Oyun oynamak istemem konulardan geri kalabilirim (Ö-49).

Öğrencilerin “Oynadığınız oyun iletişiminizi nasıl etkiledi?” sorusuna verdikleri cevaplara ilişkin bulgular tablo 4.7’de yer almaktadır.

Tablo 4.7. Öğrencilerin oynadıkları oyunun iletişimlerini nasıl etkilediğine ilişkin bulgular

Nasıl etkilediği	5.sınıf	6. sınıf	7.sınıf	8.sınıf	f	%
İyi etkiledi	10	12	15	7	44	73,3
Kötü etkiledi	5	3		3	11	18,3
İletişimimi etkilemedi				5	5	8,3
Toplam	15	15	15	15	60	100

Tablo 4.7. incelendiğinde öğrencilerin 44’ü (%73,3) oynadıkları oyunun iletişimlerini iyi etkilediğini belirtirken, öğrencilerin 11’i (%18,3) oynadıkları oyunun arkadaşlarıyla iletişimini kötü etkilediğini belirtmiştir. Öğrencilerin 5’i (%8,3) ise oynadıkları oyunun iletişimlerini hiçbir şekilde etkilemediğini ifade etmiştir.

Öğrencilerin oynadığı oyunun iletişimini etkileme nedenine ilişkin bulgular tablo 4.8’de yer almaktadır.

Tablo 4.8. Öğrencilerin oynadıkları oyunda iletişimlerini nasıl etkilediğinin nedenine ilişkin bulgular

Nasıl	Neden	5.sınıf	6. sınıf	7. sınıf	8. sınıf	f	%
İyi etkiledi	Grupla çalışmayı öğrenme	6	8	4	6	24	21,5
	Kendine güveninin gelmesi	5	4	5	4	18	15,8
	Mutlu olma	6	5	4	3	18	15,8
	Kazanma	2	7	2	3	14	12,3
	Ortak karara varma	5	5			10	8,8
Kötü etkiledi	Kaybettiği için morali bozulma	7	7	5	1	20	17,6
Etkilemedi	Etkileşim olmaması			6	4	10	8,8
Toplam		31	36	26	21	114	100

Tablo 4.8. incelendiğinde öğrenciler oynadıkları oyunda grupla çalışmayı öğrenme, kendine güveninin gelmesi, mutlu olma, kazanma, ortak karara varma gibi nedenlerden dolayı iletişimlerini iyi etkilediğini belirtmiştir. Öğrenciler oynadıkları oyunda iletişimlerini kötü etkileyen nedeni kaybettiği için moralinin bozulması olarak ifade

etmiştir. Öğrencilerin az bir kısmı ise oyunun bireysel oynandığından dolayı iletişimlerinin etkilenmediğine dair görüş bildirmiştir. Öğrencilerden bazıları oynadıkları oyunda iletişimlerini nasıl etkilediğine dair görüşlerini şu şekilde belirtmişlerdir:

İyi etkiledi grup çalışmasını öğrenmiş olduk (Ö-11).

Oyun oynarken kendime güvenim geldiği için iletişimimi güzel etkiledi (Ö-47).

Derste oyun oynarken mutlu olduğumdan arkadaşlarımla daha iyi iletişim kurdum (Ö-31)

Oyunun sonunda kazanmak arkadaşlarımla olan iletişimimizi iyi etkiledi (Ö-16).

Grup alışması yaptık ve iletişimimiz gayet iyiydi, ortak karara vardık (Ö-21)

Soruya doğru cevap veremeyince moralim bozuldu ve iletişim kuramadım (Ö-24).

Arkadaşım oyunu kaybettiğinde ona bağırdığım için iletişimimi kötü etkiledi (Ö-7).

Bir iletişim veya etkileşim olmadı kartı alan cevaplıyordu (Ö-49).

Öğrencilerin “Bu derste kendinizi nasıl buldunuz?” sorusuna verdikleri cevaplara ilişkin bulgular tablo 4.9’da yer almaktadır

Tablo 4.9. Öğrencilerin bu derste kendilerini nasıl bulduklarına ilişkin bulgular

Görüş	5.sınıf	6. sınıf	7.sınıf	8.sınıf	F	%
Başarılı	9	10	10	11	40	66,6
Orta	4	3	3	2	12	20
Başarısız	2	2	2	2	8	13,3
Toplam	15	15	15	15	60	100

Tablo 4.9. incelendiğinde öğrencilerin 40’ı (%66,6) bu derste oynadıkları oyunda kendilerini başarılı bulurken, öğrencilerin 12’si (%20) oynadıkları oyunda kendilerini ortalama bir değerde bulduğunu ifade etmiştir. Öğrencilerin 8’i (%13,3) bu derste oynadıkları oyunda kendilerini başarısız bulduğunu belirtmiştir.

Öğrencilerin oyun oynanan derste kendi başarı durumlarına yönelik yaptığı değerlendirmelerin nedenine ilişkin bulgular 4.10’da yer almaktadır.

Tablo 4.10. Öğrencilerin kendilerini oyun oynanan derste nasıl bulduklarının nedenine ilişkin bulgular

Görüş	Nedeni	5.sınıf	6. sınıf	7.sınıf	8.sınıf	f	%
Başarılı	En çok soruyu bilmek	7	5	18		30	24,6
	Fikirlerini iyi açıklamak		8	5	7	20	16,4

Tablo 4.10. (Devamı) Öğrencilerin kendilerini oyun oynanan derste nasıl bulduklarının nedenine ilişkin bulgular

	Kendisine inanmak	4	2	3	4	13	10,7
	Bazı soruları yapamamak	4	3	5		12	9,8
Orta	Kendini geliştirmek		4	3	5	12	9,8
	Konuyu öğrenememek	3	6	5		14	11,5
	Hiç puan alamamak	3	5	6		14	11,5
Başarısız	Anlamı bulamamak	7				7	5,7
Toplam		28	33	45	16	122	100

Tablo 4.10. incelendiğinde öğrenciler derste kendilerini başarılı görmelerinin nedenine ilişkin en çok soruyu bilmek (%24,6), fikirlerini iyi açıklamak (%16,4), kendisine inanmak (%10,7) şeklinde görüş belirtmiştir. Bazı soruları yapamamak (%9,8), kendini geliştirmek (%9,8) ifadelerine değinen öğrenciler kendilerini ortalama bir başarı düzeyinde; konuyu öğrenememek (%11,5), hiç puan alamamak (%11,5), anlamı bulamamak (%5,7) nedenleri ise kendilerini başarısız bulan öğrenciler tarafından belirtilmiştir. Öğrencilerin oynadıkları oyunda kendilerini nasıl hissettiklerine dair bazı görüşleri şunlardır:

Kendimi başarılı buldum çünkü takımım için en çok soruyu ben bildim (Ö-24).

Başarılı buldum çünkü fikirlerimi iyim açıkladım (Ö-19).

Başarılı çünkü başaramasam bile kendime inanıyorum (Ö-12).

Bazı soruları cevaplayamadığım için orta bir değerde görüyorum (Ö-32).

Ortalama bir değerde buldum çünkü bu konuda kendimi geliştirmem gerektiğini öğrendim (Ö-42).

Konuyu öğrenemediğim için kendimi başarısız buldum (Ö-45).

Başarısız çünkü takımımız hiç puan alamadı (Ö-20).

Başarısız çünkü kelimelerin anlamlarını bulamadım (Ö-9).

Öğrencilerin “Oyun oynarken ne gibi zorluklarla karşılaştınız?” sorusuna verdikleri cevaplara ilişkin bulgular tablo 4.11’de yer almaktadır

Tablo 4.11. Öğrencilerin oyun oynarken karşılaştıkları zorluklara ilişkin bulgular

	5.sınıf	6. sınıf	7. sınıf	8. sınıf	f	%
Karşılaşmadım	6	13	12	8	39	65
Karşılaştım	9	2	3	7	21	35
Toplam	15	15	15	15	60	100

Tablo 4.11. incelendiğinde öğrencilerin 39'u (%65) oyun oynarken hiçbir zorlukla karşılaşmadığını ifade etmiştir. Öğrencilerin 21'i (%35) ise oyun oynarken çeşitli sebeplerden dolayı zorluklarla karşılaştığını belirtmiştir. 5 ve 8. sınıftaki katılımcılarda eğitsel oyun oynanırken zorluklarla karşılaşma oranının fazla olduğu görülmektedir.

Öğrencilerin oyun oynarken karşılaştıkları zorlukların üstesinden nasıl geldiklerine ilişkin bulgular tablo 4.12'de yer almaktadır.

Tablo 4.12. Öğrencilerin oyun oynarken karşılaştıkları zorlukların üstesinden nasıl geldiklerine ilişkin bulgular

Çözüm yolları	5. Sınıf	6. Sınıf	7. Sınıf	8. Sınıf	f	%
Kendime güvenerek	3	2	3	7	16	25,9
Utanmayarak	5	3	2	5	15	24,2
Arkadaşıma danışarak	8	5			11	17,8
Ortak karar vererek	4	6			10	16,1
Daha dikkatli olarak	3	4	3		10	16,1
Toplam	23	20	8	12	62	100

Tablo 4.12. incelendiğinde öğrenciler oyun oynarken kendine güvenerek, utanmayarak, arkadaşına danışarak, ortak karar vererek, daha dikkatli olarak karşılaştığı zorlukların üstesinden geldiğini belirtmiştir. Öğrencilerin oyun oynarken karşılaştıkları zorluklara ilişkin bazı görüşleri şu şekildedir:

Yapamayacağımı düşündüm daha sonra kendime güvenerek üstesinden geldim (Ö-13).

Utaniyordum çünkü konuştuğumda güleceklerini sandım ama öyle olmayacağını anladıktan sonra rahatladım (Ö-49).

Oyun oynarken zorlandığım konularda arkadaşşıma danıştım (Ö-27).

Grup oyunlarında arkadaşlarımla ortak karar alarak soruyu cevaplayabildim (Ö-39).

İlk defa oynadığım bir oyun olduğu için yanlış yaparım diye korktum ama daha dikkatli olarak soruyu cevapladım (Ö-44).

İlk başta yanlış yapma korkusu ile karşılaştım ama yanlış cevap veren arkadaşlarımıza hocalarımızın yardım ettiğini gördüm ve özgüvenim arttı ve ben de tahtaya çıktım (Ö-24).

Konuyu bildiğim için zorlukla karşılaşmadım, çok kolaydı (Ö-10).

Çocukların öğretim esnasında dikkatlerini toplamak oldukça zordur özellikle öğrenilen konular soyut ise çocuklar etken durumdan pasif duruma geçebilmektedir (Akandere, 2013). Derslerde oynanan eğitsel oyunlar sayesinde çocuklar kendilerini derse verip o dersin kazanımını daha kolay anlayabilmekte ve kalıcı bir öğrenme süreci gerçekleşmektedir.

Derslerde oynanan eğitsel oyunun en önemli hedefi ana dildeki dört temel beceriyi kazandırmaya yönelik olmalıdır. Ana dili öğretiminde eğitsel oyunlar dört temel dil becerisini ele almaktadır: dinleme, konuşma, okuma ve yazma. Türkçe dersinde bu dört temel becerinin gelişmesi için ana dili öğretimi hayati bir önem taşımaktadır. Ana dilindeki dört temel becerinin gelişmesiyle öğrencilerin anlatma ve anlatılanları anlama becerileri gelişecek, okumaları daha doğru olacaktır. Ana dilindeki dört temel becerinin gelişmesi hemen gerçekleşmez öğretim ortamında planlanmış tekrarlar yapılarak başarıya aşama aşama ulaşılır.

Ana dili öğretiminde dört temel beceriyi iyi kullanamayan öğrenciler karşısındaki kişiyi dinlemede duygularını anlatmada ve fikirlerini yazıya dökmede büyük sıkıntı yaşayacaktır. Bazı eğitimciler, oyunları boş zaman aktivitesi olarak görse de eğitsel oyunlar ana dil öğretiminin olmazsa olmazıdır (Aydın ve Erol, 2021). Ana dil öğretiminde oyunlar iyi seçildiği ve kazanımlar göz önünde bulundurularak hazırlandığı takdirde tüm beceriler için kullanılabilir.

4.2.Eğitsel Oyunları Uygulayan Türkçe Öğretmenlerinin Görüşlerine İlişkin Bulgular

Bu bölümde araştırma kapsamında eğitsel oyunları uygulayan Türkçe öğretmenleriyle yapılan görüşmelerden elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

Türkçe öğretmenlerine sorulan “Eğitsel oyunla ilgili bir eğitim aldınız mı (ne kadar süre, nerede?)” sorusuna verilen cevaplara ilişkin bulgular tablo 4.13’te yer almaktadır.

Tablo 4.13. *Katılımcıların eğitsel oyunla ilgili eğitim alıp almadıklarına ilişkin bulgular*

Durumu	F	%
Almadım	5	100
Aldım	0	0
Toplam	5	100

Tablo 4.13. incelendiğinde araştırmaya katılan Türkçe öğretmenlerinin hiçbirinin daha önce eğitsel oyunla ilgili bir eğitim almadıkları görülmektedir.

Türkçe öğretmenlerine sorulan “Türkçe öğretmenlerinin eğitsel oyunla ilgili eğitim alması gerektiğini düşünüyor musunuz? Nedenini yazınız.” sorusuna verilen cevaplara ilişkin bulgular tablo 4.14. ve tablo 4.15’te yer almaktadır.

Tablo 4.14. *Katılımcıların eğitsel oyunla ilgili eğitim alınmasının gerekliliğine ilişkin görüşler*

Görüş	f	%
Evet	3	60
Kesinlikle evet	1	20
Alınabilir	1	20
Toplam	5	100

Tablo 4.14. incelendiğinde Türkçe öğretmenlerinin büyük çoğunluğunun eğitsel oyunla ilgili bir eğitim alınması gerektiğini düşündükleri görülmektedir. Katılımcılardan hiçbiri eğitsel oyunla ilgili eğitim alınmasını gereksiz görmemiş sadece bir katılımcı alınabilir görüşünü belirtmiştir. Türkçe öğretmenlerinin hiçbirinin eğitsel oyunla ilgili bir eğitim almamış olması fakat alınması gerektiği fikrine sahip olması alandaki önemli bir ihtiyacı göstermektedir.

Türkçe öğretmenlerinin eğitsel oyunla ilgili eğitim alınmasını gerekli görmesinin nedenine ilişkin görüşleri tablo 4.15’te yer almaktadır.

Tablo 4.15. *Katılımcıların eğitsel oyunla ilgili eğitim alınmasını gerekli görmesinin nedenine ilişkin bulgular*

Neden	F	%
Alanda uzmanlaşmak için	1	20
Eğitsel oyunların kullanımını öğrenmek için	1	20

Tablo 4.15. (Devamı) *Katılımcıların eğitsel oyunla ilgili eğitim alınmasını gerekli görmesinin nedenine ilişkin bulgular*

Öğrencilere daha faydalı olmak için	1	20
Dersi sevdirmek için	1	20
Derse etkin katılımı sağlamak için	1	20
Toplam	5	100

Tablo 4.15. incelendiğinde katılımcılar alanında uzman olmak, eğitsel oyunların kullanım tekniğini öğrenmek, öğrencilere faydalı olmak, dersi sevdirmek, derse etkin katılımı sağlamak gibi nedenlerden dolayı eğitsel oyunla ilgili eğitim almaları gerektiğini belirtmişlerdir. Katılımcıların eğitsel oyunla ilgili eğitim alınmasının gerekliliğine ilişkin görüşlerinden bazıları şunlardır:

Alanımda uzman olmak için eğitsel oyunlarla ilgili eğitim alınması gerektiğini düşünmekteyim (Ö-1).

Öğretmenler, eğitsel oyunlarla ilgili eğitim almalıdır çünkü eğitsel oyunların tekniğini bilmeden sınıfta oyun oynatamıyorum. Bu eğitim bana ve diğer diğer öğretmen arkadaşlarıma rehberlik edeceğini düşünüyorum (Ö-2).

Öğrencilerime daha faydalı olmak için eğitsel oyunlarla ilgili verilen eğitimlerin alınması gerektiğini düşünüyorum (Ö-3).

Öğretmenler eğitsel oyunlar konusunda eğitim almalıdır çünkü bu sayede dersi daha eğlenceli hale getirerek öğrencilerin derse karşı sevgisini artırabilir (Ö-4).

Eğitim aldığımda öğrencilerimi derse aktif olarak daha kolay katabileceğimi düşünüyorum (Ö-5).

Türkçe öğretmenlerinin “Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanımını öğretim süreci ve öğrenme ortamını etkileme durumu bakımından değerlendiriniz.” sorusuna verdikleri cevaplara ilişkin bulgular tablo 4.16’da yer almaktadır.

Tablo 4.16. *Katılımcıların derslerinde eğitsel oyunların kullanımının öğretim sürecine ve öğrenme ortamına etkisine ilişkin görüşleri*

Eğitsel oyunların etkileme durumu	f	%
Aktif katılımı sağlama	2	20
Derse yönelik olumlu tutum geliştirilmesini sağlama	2	20
Kalıcı öğrenmeyi sağlama	2	20
Öğrencilere özgüven kazandırma	1	10

Tablo 4.16. (Devamı) *Katılımcıların derslerinde eğitsel oyunların kullanımının öğretim sürecine ve öğrenme ortamına etkisine ilişkin görüşleri*

Derste çeşitliliği sağlama	1	10
Sosyal özellikleri destekleme	1	10
Eğlenceli bir ortam sunma	1	10
Toplam	10	100

Tablo 4.16. incelendiğinde katılımcılar derslerinde eğitsel oyunların kullanımının öğretim sürecine ve öğrenme ortamına etkisine ilişkin aktif katılımı sağlama, derse yönelik olumlu tutum geliştirilmesini sağlama, kalıcı öğrenmeyi sağlama, öğrencilere özgüven kazandırma, derste çeşitliliği sağlama, sosyal özellikleri destekleme ve eğlenceli bir ortam sunma görüşlerini ifade etmişlerdir. Bu duruma ilişkin bazı katılımcı görüşleri şu şekildedir:

Eğitsel oyunlar öğrencilerin derse aktif katılımını artırarak öğrenme sürecini daha etkili hale getirir (Ö-1).

Eğitsel oyunlar öğrencilerin okula, derse yönelik algısını, tutumunu olumlu yönde etkilemektedir (Ö-5).

Derse karşı en isteksiz öğrencinin bile eğitsel oyun sayesinde dikkati çekilerek kalıcı öğrenme gerçekleşiyor (Ö-1).

Özellikle okullarda kullanılması gereken yöntemlerden biridir çünkü öğrencilerin özgüven kazanmasını sağlıyor (Ö-2).

Eğitsel oyunlar derste çeşitliliği sağlayarak öğrenme-öğretme sürecini daha verimli ve keyifli hale getirmektedir (Ö-3).

Oyunlar öğrenciler arasında iş birliğini ve iletişimi güçlendirerek sosyal özelliklerini gelişmesini destekler (Ö-4).

Türkçe öğretmenlerinin “Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanma sıklığı sizce nasıl olmalıdır? Nedenini yazınız.” sorusuna verdikleri cevaplara ilişkin bulgular tablo 4.17’de yer almaktadır.

Tablo 4.17. *Katılımcıların Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanma sıklığına ve nedenine ilişkin görüşleri*

Kullanma sıklığı	Neden	f	%
Sıklıkla	Konuların somutlaştırılmasına yardımcı olması	2	22.2
	Öğrencinin aktif olmasını sağlaması	2	22.2

Tablo 4.17. (Devamı) *Katılımcıların Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanma sıklığına ve nedenine ilişkin görüşleri*

	Öğrenci için ilgi çekici olması	2	22.2
Ara sıra	Dikkat dağılmamalı	2	22.2
Nadiren	Eğitsel oyunla ilgili öğretmenin bilgisinin olmaması	1	11.2
Toplam		9	100

Tablo 4.17. incelendiğinde katılımcıların büyük bir çoğunluğunun Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanma sıklığına ilişkin sıklıkla veya ara sıra görüşünde yoğunlaştığı, nadiren fikri ortaya çıksa da hiç uygulanmama fikrinin olmadığı görülmektedir. Sıklıkla uygulanması görüşünde konuların somutlaştırılmasına yardımcı olması, öğrenciyi aktif kılması; ara sıra uygulanması görüşünde öğrenci için ilgi çekici olması ve dikkatin dağılmaması; nadiren uygulanması görüşünde ise öğretmenin bilgisinin olmaması sebep olarak ifade edilmiştir. Bu duruma ilişkin bazı katılımcı görüşleri şu şekildedir:

Eğitsel oyunlar sıklıkla kullanılmalı çünkü konuların somutlaştırılmasına yardımcı olarak öğrencilerin konuyu daha iyi anlamasını sağlar (Ö-1).

Eğitsel oyunlar sık sık kullanılmalı çünkü öğrencilerin öğrenme sürecinde aktif rol almasına imkan verir (Ö-2).

Öğrencilerin ilgisini çekmek için eğitsel oyun ara sıra kullanılmalıdır (Ö-3).

Eğitsel oyunları dersimde ara sıra kullanmaya çalışıyorum çünkü dikkatleri hemen dağılabiliyor (Ö-4).

Eğitsel oyunlarla ilgili yöntem konusunda bir bilgim yok bundan dolayı eğitsel oyunları nadiren kullanabiliyorum (Ö-5).

“Türkçe öğretiminde eğitsel oyunları uygularken nelere dikkat edilmelidir? Önemli hususları yazınız.” sorusuna verdikleri cevaplara ilişkin bulgular tablo 4.18’de yer almaktadır.

Tablo 4.18. *Katılımcıların Türkçe öğretiminde eğitsel oyunları uygularken nelere dikkat ettiği hususuna ilişkin görüşleri*

Eğitsel oyunları uygularken dikkat edilecek hususlar	f	%
Oyunla ilgili değerlendirme yapılması ve dönüt verilmesi	2	25
Derse katılımı artırması	2	25
Kazanımla uyumlu olması	2	25
Oyunun süresinin yeterli olması	1	12,5
Oyun oynanacak ortamın uygun olması	1	12,5
Toplam	8	100

Tablo 4.18. incelendiğinde katılımcıların eğitsel oyunları uygularken; oyunla ilgili değerlendirme yapılması ve dönüt verilmesi, oyunun derse katılımı artırması, kazanımla uyumlu olması, oyun ortamının uygun ve süresinin yeterli olması gibi hususlara dikkat edilmesi gerektiğini belirttikleri görülmektedir. Bu duruma ilişkin bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir:

Eğitsel oyunu oynatırken doğru yanlışı anında değerlendirmeme yardımcı olabilecek, dönüt verebileceğim eğitsel oyunları tercih ediyorum (Ö-1).

Eğitsel oyunları uygularken öğrencilerin derse aktif olarak katılmasına olmasına dikkat ediyorum (Ö-2).

Oyunu tercih ederken anlattığım konuyla ilgili kazanım içermesine dikkat ediyorum öğrenciler konuyu pekiştirsın diye (Ö-3).

Sececeğim eğitsel oyunların bir ders saatini geçmemesine dikkat ediyorum çünkü hem oyundan sıkılıyor hem de araya teneffüs girince dikkati dağılıyor (Ö-3).

Eğitsel oyunları uygularken oyun oynanacak ortamın uygun olması gerekiyor. Aksi takdirde oyunu oynatamadığım durumlar olabiliyor.

Katılımcılara sorulan “Türkçe öğretiminde eğitsel oyunlardan yararlanmanın geleneksel ortama avantajları ve dezavantajları nelerdir?” sorusuna verdikleri cevaplara ilişkin bulgular tablo 4.19’da yer almaktadır.

Tablo 4.19. Katılımcıların Türkçe öğretiminde eğitsel oyunlardan yararlanmasının geleneksel ortama göre avantajları ve dezavantajlarına ilişkin görüşleri

Eğitsel oyunların uygulamanın avantajları/dezavantajları		f	%
Avantajları	Duyuşsal bakımdan daha olumlu bir ortam sağlama	3	20
	Yaratıcılığı geliştirme	3	20
	Eğlenceli bir ortam sunma	3	20
	Dil becerilerinin gelişimini daha rahat sağlama	2	13,3
Dezavantajları	Sınıf yönetiminin zorlaşması	2	13,3
	Fazla materyal gerektirmesi	1	6,7
	Fazla zaman alma	1	6,7
Toplam		15	100

Tablo 4.19. incelendiğinde katılımcıların Türkçe öğretiminde eğitsel oyunlardan yararlanmanın geleneksel ortama göre avantajlarına ilişkin duyuşsal bakımdan daha olumlu bir ortam sağlama, yaratıcılığı geliştirme, eğlenceli bir ortam sunma ve dil becerilerinin gelişimini daha rahat sağlaması yönünde görüş belirtmişlerdir. Katılımcılar Türkçe öğretiminde eğitsel oyunlardan yararlanmanın geleneksel ortama göre

dezavantajlarına ilişkin sınıf yönetiminin zorlaşması, fazla materyal gerektirmesi, fazla zaman alması şeklinde görüşler ifade etmişlerdir. Bu duruma ilişkin bazı katılımcıların görüşleri şu şekildedir:

Derslerde kullandığım eğitsel oyunlar öğrencilerimin motivasyonunu yükseltip onlara bir şeyler başarabilme inancı kazandırarak duyuşsal bakımdan daha olumlu bir ortam sağlar (Ö-1).

Eğitsel oyunlar öğrencilerin yaratıcılıklarını geliştirerek onlara farklı bakış açıları kazandırmada önemli yol oynar (Ö-2).

Eğlenceli bir ortam sunması eğitsel oyunun en önemli avantajlarından biridir (Ö-3).

Eğitsel oyunlar öğrencilerin farkında olmadan bilgiyi eğlenceli bir süreç içinde edinmelerini sağlayarak dil becerilerinin gelişimini daha rahat sağlar (Ö-4).

Eğitsel oyunları oynatırken planlamayı iyi yapmayıp oyunun kurallarını tam anlatamadığımda sınıf yönetimi noktasında zorlanabiliyorum (Ö-5).

Eğitsel oyunlar bazı oyunlarda fazla materyal gerektirdiğinden öğretim sürecinde uygulanması zaman zaman zor olabilir (Ö-6).

Eğitsel oyunların nasıl oynanması gerektiğini bilmediğim için oyunun planlanması, oynanması, dönüt verilmesi zaman kaybına neden oluyor (Ö-7).

4.3. Eğitsel Oyunların Oynandığı Ortama İlişkin Gözlemler

Araştırma kapsamında 5. sınıflarda Türkçe dersinde 2 yapılandırılmış eğitsel oyun oynanmıştır. Bu oyunlardan birincisi “Sesler Değişiyor” isimli yapılandırılmış eğitsel oyunda öğrencilerin yazma becerisini geliştirmek amacıyla “Yazılarında ses olaylarına uğrayan kelimeleri doğru kullanır.” öğrenme çıktısı doğrultusunda uygulama yapılmıştır. Oynatılan diğer eğitsel oyun olan “Top Sende” oyunu ile ise dinleme/izleme becerisi geliştirilmeye çalışılmış ve “Dinlediklerinde/izlediklerinde geçen bilmediği kelimelerin anlamını tahmin eder.” öğrenme çıktısına ulaşmak hedeflenmiştir. Oynanan eğitsel oyunda öğrencilerin kendilerinde fark ettiği hatalı öğrenmeleri düzelttiği, özgüven kazandığı, cevabı yanlış da olsa risk alıp karar verdiği, kurallar çerçevesinde rekabet ettiği ve derse seyerek katılım sağladığı gözlemlenmiştir. Öğrenciler derste hem eğlenmiş hem de öğrenmişlerdir. Oyun oynarken mutlu olup aynı zamanda heyecanlarıyla başa çıkmaya çalışmışlardır. Öğrenmeye karşı istek oluştuğu ve konuların daha somut hale geldiği görülmüştür. Öğrencilerin bir kısmının başarıma duygusunu tattığı, mutlu olduğu ve çekingenliklerini üzerlerinden attıkları gözlemlenmiştir. Oyun sürecinde öğrenciler grup

halinde oynayarak birbirlerine hem saygı duymayı öğrenmişler hem de sosyalleşmişlerdir. Ayrıca aralarındaki dayanışma artmış ve kazanmak için birlikte hareket etmeyi öğrenmişlerdir. Aralarında tartışıp bir yargıya vararak grup olarak kazanmanın mutluluğunu yaşamışlardır.

Araştırma kapsamında 6.sınıflarda Türkçe dersinde 2 yapılandırılmış eğitsel oyun oynanmıştır. Bu oyunlardan ilki olan “Tahminleri Alalım” eğitsel oyununda “Dinlediklerinde/izlediklerinde geçen olayların gelişimi ve sonucu hakkında tahminde bulunur.” öğrenme çıktısı doğrultusunda uygulama yapılmıştır. 2. oynatılan “Kelime Asalım, Hadi!” eğitsel oyunuyla ise “Basit, türemiş, birleşik kelimeleri ayırt eder.” öğrenme çıktısına ulaşmak hedeflenmiştir. Oynanan eğitsel oyunda öğrencilerin arkadaşlarıyla bilgi alışverişinde bulunarak iletişim kurduğu, kurallar çerçevesinde hareket ederek başarıma duygusunu tattıkları gözlemlenmiştir. Oyunlar öğrencilerin anlama ve yorum becerisine katkıda bulunarak yaratıcılığını geliştirmiştir. Öğrenciler için konular daha da somutlaşmıştır. Türkçe dersini sevmişler ve derse karşı olumlu tutum geliştirdikleri görülmüştür. Oynanan oyunla mutlu olmuşlardır. Öğrenciler oyun sayesinde soruyu cevaplarken yanlış da olsa risk almış ve bu durum öğrencinin karar verebilme becerisini geliştirmiştir. Yanlış yaptığı sorularda hatalı öğrenmelerini düzeltme imkânı bulmuştur.

Araştırma kapsamında 7. sınıflarda Türkçe dersinde 2 yapılandırılmış eğitsel oyun oynanmıştır. Bu oyunlardan ilki olan “Al Satarım Kelime Satarım” isimli yapılandırılmış eğitsel oyunda okuma becerisini geliştirmek amacıyla “Basit, türemiş ve birleşik fiilleri ayırt eder.” öğrenme çıktısı doğrultusunda uygulama yapılmıştır. 2. oynatılan “Haberler mi Anılar mı” eğitsel oyunuyla ise yazma becerisi geliştirilmeye çalışılmış ve “Kısa metinler yazar.” öğrenme çıktısına ulaşmak hedeflenmiştir. Oynanan eğitsel oyunda katılımın yüksek olduğu, neredeyse sınıfın tamamı katıldığı için oyunun uygulanmasının zaman almasına rağmen öğrencilerin dikkatini çekerek öğrencileri derse motive ettiği gözlemlenmiştir. Konu pekiştirilmiş ve öğrencilerin ilgisi açık bir şekilde artmıştır. Eğitsel oyun grupça oynandığı için öğrenciler birbirine hoşgörülü davranmayı öğrenmiş ve aralarındaki saygı artmıştır. Dersin başında oyun oynanırken öğrenciler oyuna dahil olmada isteksizken birkaç dakika geçtiğinde arkadaşlarının mutlu olduğunu görünce diğer öğrenciler de oyuna katılmıştır. Öğrenciler derse olan yapamama korkusunu yenerek sonuç yanlış da olsa cevaplarını söyleme cesaretini göstermişlerdir.

Araştırma kapsamında 8. sınıflarda Türkçe dersinde 2 yapılandırılmış eğitsel oyun oynanmıştır. Bu oyunlardan ilki olan “Eleştiri Günü” isimli yapılandırılmış eğitsel oyunda öğrencilerin konuşma becerisini geliştirmek amacıyla “Konuşma stratejilerini kullanır.” öğrenme çıktısı doğrultusunda uygulama yapılmıştır. 2. oynatılan “Bildiğin Gibi Değil” eğitsel oyunuyla da konuşma becerisi kazandırılmaya çalışılmış ve “Konuşmasında yabancı dillerden alınmış, dilimize henüz yerleşmemiş kelimelerin Türkçelerini kullanır.” öğrenme çıktısına ulaşmak hedeflenmiştir. Oynanan eğitsel oyunlarda öğrencilerin topluluk önüne çıkarak utanma duygusunu yenmeye çalıştığı ve oyunun dilsel, sosyal, duygusal gelişimine katkıda bulunduğu gözlemlenmiştir. Oyunlar öğrencilerin kendilerini ifade etme becerilerini geliştirmelerine olanak sağlamıştır. Öğrenciler derse katılımı ilk başta utanma, kaygılanma gibi duyuşsal özelliklerinden dolayı zorlanmıştır. Zamanla oyun sürecinde kaygı, çekingenlik, heyecan, özgüven eksikliği gibi olumsuz özellikler öğrenme ortamından çekilmiştir. Öğrenciler kendi fikirlerini sınıf ortamında paylaşmışlar ve birbirlerine karşı hoş görülme olmanın ne kadar önemli olduğunu fark etmişlerdir. Ayrıca bazı öğrenciler sınav odaklı olduklarından oyuna katılmada isteksiz davranmışlardır.

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırma kapsamında öğrenci ve öğretmenlerle yapılan görüşmelerden elde edilen sonuçlar, yapılan gözlemlerden elde edilen bulgularla zenginleştirilerek sunulmuştur. Ortaya çıkan sonuçların ilgili alanyazındaki çalışmalarla karşılaştırılması, tartışılması gerçekleştirilmiş ve önerilerde bulunulmuştur.

5.1. Öğrencilerle Yapılan Görüşmelerden Elde Edilen Sonuçlar ve Tartışma

Araştırmada öğrencilerin neredeyse tamamı Türkçe dersinde oyun oynamak istediğini belirtmiştir. Öğrencilerin çoğu üretici dil becerilerini (konuşma ve yazma) geliştirme, eğlenerek öğrenme, motive olma, öğrendiklerini tekrar ederek pekiştirme gibi sebeplerle eğitsel oyun oynamaya istekli olduğunu ifade etmiştir. Eğitsel oyun oynamayı tercih etmeyen öğrencilerde ise çekingenlik, özgüven eksikliği vb. kişisel sebeplerin ön plana çıktığı belirlenmiştir. Araştırmada ayrıca sınıf düzeyi arttıkça öğrencilerin oyun oynama isteğinde kısmen de olsa bir azalma olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuçlar, öğrenme sürecinin merkezinde yer alan öğrencilerin ilgi, istek ve beklentilerinin bilinmesi bakımından önemlidir. Nitekim araştırmaya bakıldığında 5. sınıflarda öğrenmeye karşı istek oluştuğu, konuların daha somut hale geldiği ve öğrencilerin başarılarını artırdığı tespit edilirken 8. sınıfta okuyan bazı öğrencilerin ise sınav odaklı olduklarından oyuna katılmada isteksiz davrandıkları gözlemlenmiştir. Çağlayan'a (2024) göre eğitsel oyunlar öğrencinin ilgili derste akademik başarısını, motivasyonunu olumlu yönde etkilemektedir. Çavuş ve Özyürek (2016) çalışmasında öğretilmesi hedeflenen bilgilerin oyun yöntemiyle uzun süreli bellekte kalması için eğitsel oyunların etkili bir yöntem olduğunu söylemektedir. Babayiğit ve Gültekin (2019); Özkesici (2023) de çalışmalarında eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin akademik başarılarını ve motivasyonlarını artırdığını ifade etmişlerdir. Bu bağlamda araştırmanın sonuçlarının alanyazındaki çalışmaları desteklediği görülmektedir.

Araştırmada öğrencilerin eğitsel oyun oynanan Türkçe dersinin diğer derslerden farkına ilişkin görüşlerinde sıkıcı olmaması, başarıyı desteklemesi, eğlenceli olması, takım çalışmasıyla yardımlaşma ve aktif olma imkânı sağlaması, üzüntüyü unutturması, sosyalleşmeyi sağlaması görüşlerinin ön plana çıktığı belirlenmiştir. Öğrencilerin eğitsel oyunların oynandığı ortamlarda kendilerini rahat hissettikleri, akranlarıyla daha fazla iletişim kurdukları, yardımlaştığı, iş birliği yaparak sosyalleştiği ve duygusal bazı sorunları aşmada dahi eğitsel oyunların etkisi olduğuna inandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Nitekim 6.

sınıfta yapılan gözlemlerde de öğrencilerin arkadaşlarıyla bilgi alışverişinde bulunduğu, sosyalleştiği, eğitsel oyun sayesinde kurallar çerçevesinde hareket ederek başarıma duygusunu tattıkları, oynanan oyunla mutlu oldukları gözlemlenmiştir. Erol (2021) çalışmasında eğitsel oyunların rahatlama, mutlu olma gibi duyuşsal özelliklerin gelişimine katkıda bulunduğu sonucuna varmıştır. Akın ve Kara (2018); Boz (2018) da çalışmasında eğitsel oyunların dersi kalıcı ve eğlenceli hale getirdiğini belirtmiştir. Bu bağlamda araştırmanın sonuçlarının alanyazındaki çalışmalarla ortak bazı sonuçları olduğu görülmektedir.

Araştırmada öğrenciler Türkçe dersinde oynadığı oyunlara ilişkin oyunla konuyu daha iyi anladığını, oyunların Türkçelerini ve yorum becerilerini geliştirdiğini, dersi sevdirdiğini ve hayal gücünü geliştirdiğini belirtmiştir. Öğrencilerden az da olsa Türkçe dersinde oynadığı oyunlarda gürültü olması ve konuyu önceden bilmesi gibi sebeplerden ötürü oyunun kendilerine katkısı olmadığı şeklinde görüş bildirilmiştir. Öğrencilerin büyük çoğunluğuna yakını Türkçe dersinde oynanan oyunu faydalı bulduğunu belirtirken, öğrencilerin çok az bir kısmı, özellikle 8. sınıf öğrencileri, oyun sırasında gürültü olması veya oynatılan konunun bilinmesinden ötürü Türkçe dersinde oynanan oyunların kendilerine bir fayda sağlamadığını belirtmişlerdir. Özellikle 8. sınıftaki öğrencilerin sınava odaklanmasından dolayı bu olumsuz görüşlerin ortaya çıktığı söylenebilir. Nitekim 7.sınıflarda yapılan gözlemlerde oynatılan oyunların konuyu pekiştirdiği ve başarıyı artırdığı, 6. sınıflarda yapılan gözlemde ise oyunun öğrencilerin anlama ve yorum becerisine katkıda bulunarak yaratıcılığı geliştirdiği gözlemlenmiştir. Sevim (2019) çalışmasında eğitsel oyunların öğrencilerin okuduğunu anlayıp yorum gücünü geliştirdiğini belirtmiştir. Bektaş (2020) yaptığı çalışmada öğrencilerin eğitsel oyunlarla okuma becerisi kazandığına, başarı puanlarının arttığına dikkat çekmiştir. Bu sonuçlarla benzerlik gösteren başka araştırmalara bakıldığında; Batur ve Özdil (2018) çalışmasında eğitsel oyunun konuyu öğrenmede etkili olduğunu belirtirken, Kotan (2022) çalışmasında oyunla öğretimin öğrenilen konunun pekiştirilmesinde etkili olduğunu belirtmiştir. Bu yönüyle ilgili alanyazında bu araştırmayla benzer sonuçların da yer aldığı söylenebilir.

Araştırmada öğrencilerin büyük bir kısmı diğer derslerde oyun oynamak istediği, yaklaşık dörtte biri ara sıra oyun oynamak istediği, çok az bir kısmı, 8. sınıfta iki öğrenci ise oyun oynamak istemediğini belirtmiştir. Öğrenciler daha kolay anlamak, konu tekrarı yapmak, mutlu olmak ve derste sıkılmamak ve motive olmak için diğer derslerde de oyun oynamak istediğini belirtmiştir. Diğer derslerde oyun oynamak istemeyen 8. sınıftaki iki

öğrenci ise konudan geri kalmamak için oyun oynamak istemediğini bildirmiştir. 8. sınıf öğrencilerinin sınava hazırlanan öğrenciler olması ve sınav odaklı bir öğrenme sürecini tercih etmesinden dolayı konulardan geri kalmaktan çekindiği ifade edilebilir. Nitekim sınıflarda yapılan gözlemlerde öğrencilerin oyun oynanan Türkçe derslerini sevdikleri ve derslere karşı olumlu tutum geliştirdikleri gözlemlenmiştir. Öğrencilerin genelde eğitsel oyunlara karşı ilgili olduğu söylenebilir. Arıcı (2017) oyun destekli eğitimin öğrencilerin Türkçe dersini sevdirdiğini ifade etmiştir. Özkesici (2023) de çalışmasında eğitsel oyunların öğrencilerin Türkçe dersine olan sevgisini, ilgisini artırdığına dair görüş bildirmiştir. Babayiğit ve Gültekin (2019) de çalışmasında eğitsel oyunlar sayesinde öğrencilerin dersten zevk alıp mutlu olduğuna değinmiştir.

Araştırmada öğrencilerin yaklaşık dörtte üçü oynadıkları oyunun iletişimlerini iyi etkilediğini belirtirken, öğrencilerin bir kısmı oynadıkları oyunun arkadaşlarıyla iletişimini kötü etkilediğini veya etkilemediğini ifade etmiştir. Öğrenciler oynadıkları oyunların grupla çalışmayı öğrenme, kendine güvenin gelmesi, mutlu olma, kazanma, ortak karara varma gibi nedenlerden dolayı iletişimlerini iyi etkilediğini belirtmiştir. Öğrenciler oynadıkları oyunda iletişimlerini kötü etkileyen nedeni kaybettiği için moralinin bozulması olarak ifade etmiştir. Öğrencilerin az bir kısmı ise oyunun bireysel oynandığından dolayı iletişimlerinin etkilenmediğine dair görüş bildirmiştir. Nitekim 5. ve 6. sınıflarda oyun sürecinde öğrenciler grup halinde oynayarak birbirlerine hem saygı duymayı öğrenmişler hem de sosyalleşmişlerdir. Aralarındaki dayanışma artmış ve kazanmak için birlikte hareket etmeyi öğrenmişlerdir. 8. sınıflarda yapılan gözlemlerde de oyunların öğrencilerin kendilerini ifade etme becerilerini geliştirdiği gözlemlenmiştir. Erol (2021) eğitsel oyunların katılımcıların kendini ifade etmesi, iletişimini geliştirmesi gibi gelişimlerine katkı sağlayarak dilsel gelişimi olumlu yönde etkilediğini belirtmiştir. Genç Ersoy (2021) da eğitsel oyunların öğrenme-öğretme sürecine olumlu etkisi olduğuna değinmiştir.

Öğrencilerin yaklaşık üçte ikisi oyun oynadıkları derste kendilerini başarılı bulurken, bir kısmı kendilerini ortalama bir düzeyde başarılı görmüş, çok az bir kısmı da kendilerini başarısız bulduğunu belirtmiştir. Öğrenciler derste kendilerini başarılı görmelerinin nedenine ilişkin en çok soruyu bilmek, fikirlerini iyi açıklamak, kendisine inanmak şeklinde görüş belirtmiştir. Bazı soruları yapamamak, kendini geliştirmek ifadelerine değinen öğrenciler kendilerini ortalama bir başarı düzeyinde; konuyu öğrenememek, hiç puan alamamak, anlamı bulamamak nedenleri ise kendilerini başarısız bulan öğrenciler tarafından belirtilmiştir. Bu görüşler doğrultusunda öğrencilerin oyunu

sadece eğlenme amacı olarak görmediği, ulaştığı akademik başarıyı, yaptığı zihinsel işlemleri, öğrendikleri konuları ve duyuşsal bazı özelliklerini de sorguladığı, değerlendirdiği görülmektedir. Nitekim 8. sınıflarda yapılan gözlemlerde oyunun dilsel, sosyal, duygusal gelişimine katkıda bulunduğu gözlemlenmiştir. Bektaş (2020), Erol (2019), Gülsoy (2023) ve Özcan (2025) da eğitsel oyunların öğrencilerin başarı düzeyini artırdığı sonucuna ulaşmıştır. Bu bakımdan alandaki deneysel çalışmaların da bu araştırmanın sonuçlarını desteklediği söylenebilir.

Araştırmada öğrencilerin yaklaşık üçte ikisi oyun oynarken hiçbir zorlukla karşılaşmadığını geri kalanı ise oyun oynarken çeşitli sebeplerden dolayı zorluklarla karşılaştığını belirtmiştir. 5 ve 8. sınıftaki öğrencilerin oyun oynanırken zorluklarla karşılaşma oranının fazla olduğu belirlenmiştir. Ayrıca öğrenciler oyun oynarken kendine güvenerek, utanmayarak, arkadaşına danışarak, ortak karar vererek, daha dikkatli olarak karşılaştığı zorlukların üstesinden geldiğini belirtmişlerdir. Bu bakımdan öğrencilerin karşılaştığı sorunları çözmede öz düzenlemeler yaptığı, sosyal bir birey olarak akranlarıyla iletişimde bulunduğu ve iş birliği yaptığı söylenebilir. Nitekim 5. sınıflarda yapılan gözlemlerde oyunda soruyu cevaplarken yanlış da olsa risk alarak karar verebilme becerisini geliştirdiği tespit edilmiştir. 5. sınıflarda oynanan eğitsel oyunda öğrencilerin kendilerinde fark ettiği hatalı öğrenmeleri düzelttiği, özgüven kazandığı, cevabı yanlış da olsa risk alıp karar verdiği, kurallar çerçevesinde rekabet ettiği ve derse severek katılım sağladığı gözlemlenmiştir. Katılımcıların derslerde oynadıkları eğitsel oyunlarda zorluklarla karşılaştıklarında üstesinden gelmek için gayret göstermeleri yaşam becerilerinin geliştirilmesi açısından olumlu değerlendirilebilir.

5.2. Öğretmenlerle Yapılan Görüşmelerden Elde Edilen Sonuçlar ve Tartışma

Araştırmada Türkçe dersinde eğitsel oyunları uygulayan öğretmenlerle yapılan görüşmede hiçbirinin daha önce eğitsel oyunla ilgili bir eğitim almadıkları fakat hemen hemen hepsinin bu konuda bir eğitim alınmasının gerekliliğine inandıkları belirlenmiştir. Türkçe öğretmenlerinin hiçbirinin eğitsel oyunla ilgili bir eğitim almamış olması fakat alınması gerektiği fikrine sahip olması alandaki önemli bir ihtiyacı göstermektedir. Katılımcılar alanında uzman olmak, eğitsel oyunların kullanımını öğrenmek, öğrencilere faydalı olmak, dersi sevdirmek ve derse etkin katılımı sağlamak gibi nedenlerden dolayı eğitsel oyunla ilgili eğitim almaları gerektiğini düşünmektedir. Yapılan alanyazın taramasında Genç Ersoy (2021) çalışmasında öğretmenlerin eğitsel oyunları nasıl

kullanılacağını bilmediğine değinmiştir. Çavuş ve Özyürek (2016) ilköğretim öğretmenlerinin eğitsel oyunlarla ilgili hizmet içi eğitim veya seminer alınması gerektiğini belirtmiştir. Altun ve Hazar (2018) bazı öğretmenlerin eğitsel oyun tekniğini bilmedikleri için derslerde eğitsel oyunları kullanamadıklarını ifade etmiştir.

Araştırmaya katılan Türkçe öğretmenleri derslerinde eğitsel oyunların kullanımının öğretim sürecine ve öğrenme ortamına etkisine ilişkin aktif katılımı sağlama, derse yönelik olumlu tutum geliştirilmesini sağlama, kalıcı öğrenmeyi sağlama, öğrencilere özgüven kazandırma, derste çeşitliliği sağlama, sosyal özellikleri destekleme ve eğlenceli bir ortam sunma görüşlerini ifade etmişlerdir. Bu bağlamda öğretmenler eğitsel oyunların öğrencilere öğrendiklerini pekiştirme imkânı sunduğunu, öğrencilerin çok yönlü gelişimini sağladığını, özellikle öğrenme sürecinde gerekli olan duyuşsal özelliklerini desteklediğini ve öğrenme ortamını zenginleştirdiğini düşündükleri söylenebilir. Akın (2018), Batur ve Özdil (2018) ve Kotan (2022) da araştırmalarında derslerde eğitsel oyunları kullanmanın öğrenmede anlamlı yaşantılar sağlayarak kalıcı öğrenmeleri gerçekleştirdiğini belirtmişlerdir.

Araştırmaya katılan Türkçe öğretmenlerinin büyük bir çoğunluğunun Türkçe öğretiminde eğitsel oyunların kullanma sıklığına ilişkin sıklıkla veya ara sıra görüşünde yoğunlaştığı, hiç uygulanmama fikrinin olmadığı belirlenmiştir. Sıklıkla uygulanması görüşünde konuların somutlaştırılmasına yardımcı olması, öğrenciyi aktif kılması; ara sıra uygulanması görüşünde öğrenci için ilgi çekici olması ve dikkatin dağılmaması görüşleri sebep olarak ifade edilmiştir.

Araştırma kapsamında uygulama yapan Türkçe öğretmenleri eğitsel oyunları uygularken; oyunla ilgili değerlendirme yapılması ve dönüt verilmesi, oyunun derse katılımı artırması, kazanımla uyumlu olması, oyun ortamının uygun ve süresinin yeterli olması gibi hususlara dikkat edilmesi gerektiğini belirtmişlerdir. Altun ve Hazar (2018) ve Genç Ersoy (2021) ise çalışmalarında öğretmenlerin eğitsel oyunları uygularken öğretim tekniğini bilmedikleri için kullanamadıklarını belirtmiştir. Bu bağlamda eğitsel oyunları uygularken öğretmenlerin nelere dikkat etmeleri gerektiğini bilmesi ve süreçte bilinçli bir şekilde hareket etmesi önemli bir durumdur.

Araştırmaya katılan Türkçe öğretmenleri, Türkçe öğretiminde eğitsel oyunlardan yararlanmanın geleneksel ortama göre avantajlarına ilişkin duyuşsal bakımdan daha olumlu bir ortam sağlama, yaratıcılığı geliştirme, eğlenceli bir ortam sunma ve dil becerilerinin gelişimini daha rahat sağlaması yönünde görüş belirtmişlerdir. Katılımcılar Türkçe öğretiminde eğitsel oyunlardan yararlanmanın geleneksel ortama göre

dezavantajlarına ilişkin sınıf yönetiminin zorlaşması, fazla materyal gerektirmesi, fazla zaman alması şeklinde görüşler ifade etmişlerdir. Çalık, Demirtaş, Sarışık ve Sarışık (2021) da çalışmalarında öğretmenlerle eğitsel oyunların kullanımı üzerine görüşmeler gerçekleştirerek öğrenme kalıcılığı sağlaması ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirmesi yönüyle oyunların avantaj sağladığını; fazla zaman gerektirmesi ve konu ile oyunların ilişkilendirilememesi yönüyle de dezavantajlarının olduğunu belirtmiştir. Bu bağlamda bu araştırmada ilgili alanyazındaki sonuçlara benzer sonuçlarla birlikte farklı bakış açılarını yansıtan yeni sonuçlara da ulaşıldığı söylenebilir.

5.3. Öneriler

Araştırma kapsamında elde edilen sonuçlardan hareketle şu öneriler sunulabilir:

1. Çekingenlik, öz güven eksikliği vb. sebeplerle eğitsel oyunları tercih etmeyen öğrencilerin ilgi alanları tespit edilerek onlara yönelik eğitsel oyunlar tasarlanabilir.
2. Öğrencilerin eğitsel oyunları duygusal bazı sorunları aşabildiği sosyal ortamlar olarak görmesinden hareketle disiplinler arası çalışmalarla öğretmenlere oyun terapisi eğitimi verilebilir.
3. Oyun ortamında gürültü ve dağınıklığın öğrencilerin isteğini azaltacağı düşünülerek oyunun planlanması ve uygulanmasında öğretmen aktif olmalıdır.
4. Özellikle 8. sınıf öğrencilerinin sınav ve konu odaklı bir yaklaşım sergilemesinin önüne geçilmesi için rehberlik çalışmaları yapılabilir.
5. Öğrencilerin oyunda kaybetme nedeniyle yaşadığı olumsuz etkiyi kırmak için öğretmen tarafından çeşitli bilinçlendirme ya da kaybedeni de ödüllendirme gibi etkinlikler yapılabilir.
6. Öğrencilerin bireysel oyunlardan ziyade takım oyununa yatkınlıkları düşünülerek iş birliğine dayalı oyunlara daha çok yer verilebilir.
7. Öğretmenlerin ilgi, istek, beklenti ve ihtiyaçları doğrultusunda eğitsel oyunlarla ilgili hizmet içi eğitim verilebilir.
8. İlgili alanda hazırlanacak eğitsel oyunların mevcut kazanımlarla ve öğrenci seviyesiyle uygunluğuna, özellikle değerlendirme yapılabilecek nitelikte olmasına dikkat edilmesi önerilebilir.
9. MEB tarafından üniversitelerle iş birliği yapılarak eğitsel oyun uygulamalarının yer aldığı basılı ya da diital materyaller hazırlanıp öğretmenlere dağıtılabilir.

KAYNAKÇA

- Açıkgöz, K.Ü. (2008). Etkili Öğrenme ve Öğretme, İzmir: Eğitim Dünyası Yayınları.
- Akandere, M. (2013). Eğitici Okul Oyunları. Ankara: Nobel Yayınları.
- Akyurt, H., Ültay, E. ve Ültay, N. (2021). Sosyal Bilimlerde Betimsel İçerik Analizi. IBAD Sosyal Bilimler Dergisi. (10), 188-201.
- Alparslan, B. (2019). Eğitsel Oyunların İlkokul 4. sınıf Öğrencilerinin Noktalama İşaretlerini Kullanma Becerilerine Etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Antalya: Akdeniz Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Altınbulak, D., Emir, S. ve Avcı, C. (2006). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunların Erişmeye Etkisi. Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi, 3(2), 35-51. Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/iuhayefd/issue/8788/109832> (Erişim Tarihi:13.04.2025)
- And, M. (2022). Oyun ve Büğü/ Türk Kültüründe Oyun Kavramı. İstanbul: Yapı Kredi Yayıncılık.
- Angın, Ö. (2019). Eğitsel Oyun Temelli Dinlediğini Anlama Etkinliklerinin 4. sınıf Öğrencilerinin Dinlediğini Anlama Başarısı Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ordu: Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Arıcı, B. (2017). Eğitsel Oyunların Almanya'da Yaşayan Türk Çocuklarının Türkçe Öğrenme Başarılarına Etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Arslan Çiftçi, H. ve Önder, A. (2017). Oyun Nedir. Alev Önder –Hande Arslan Çiftçi (Editör). Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme (s.1-7). Ankara: Nobel Yayınları.
- Asan, H. (2019). İlkokul 4. sınıf Öğrencilerinin Konuşma Becerilerine ve Konuşma Kaygılarına Eğitsel Oyunların Etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Burdur: Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Atık, D. (2022). Türkçe Dersinde Eğitsel Oyun Kullanımının Yaratıcı Yazma Beceri ve Yazma Tutumlarına Etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Düzce: Düzce Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Aydın, A. (2010). Oyun, Dil ve Düşünce. Ankara: Eğiten Kitap.
- Aydınlı, H. (2005). Çocuk Gelişiminde Oyunun Önemi. Sızıntı Dergisi, 27 (318), 14- 15.
- Babayiğit, Ö. ve Gültekin, M. (2019). İlk Okuma Yazma Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemi Uygulamaları. Anadolu Journal of Educational Sciences International, 9(2), 450-483.

Bağcı, Ö. G. E. (2011). İlköğretim 1.,2. ve 3. Sınıf Türkçe Dersi Öğretmen Kılavuz Kitaplarında Yer Verilen Eğitsel Oyun Etkinliklerinin İncelenmesi ve Alternatif Etkinlik Önerileri. Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 9(2), 487-497.

Baltacı, A. (2019). Nitel Araştırma Süreci: Nitel Bir Araştırma Nasıl Yapılır? Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 5(2), 368-388.

Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 20(2), 243-266.

Başar, M., Batur, Z. ve Karasu, M. (2014). Kukset Tekniğinin Öğrencilerin Zıt ve Eş Anlamlı Sözcükleri Anlamalarına Etkisi. Kastamonu Eğitim Dergisi, 22(3), 909-922.

Baştuğ, S. D. (2015). Eğitsel Oyunlarla Desteklenen Dikte Etkinliklerinin Öğrencilerin Dikte Becerilerine Etkisinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Kayseri: Erciyes Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Batur, Z. ve Özdi, Ş. (2018). Yazım Yanlışlarının Düzeltilmesine Yönelik Bir Öneri: Manas Oyunu. Araştırma ve Deneyim Dergisi, 3(2), 118-129.

Bektaş, S. (2020). İlk Okuma Yazma Öğretiminde Eğitsel Oyunların 1. sınıf Öğrencilerinin Okuma Becerilerine Olan Etkisinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Sakarya: Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Boz, İ. (2018). İlkokul 4. sınıf Türkçe Dersinde Oyunla Öğretim Yönteminin Akademik Başarıya Etkisi. Sosyal Bilimler ve Eğitim Dergisi, 1(1), 61-75.

Bumpass, F. Y. (1963). Teaching Young Students English as a Foreign Language. New York: American Book Company.

Büyüköztürk, Ş., Çakmak Kılıç, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2021). Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Pegem Akademi.

Charles, C. M. (2003). Öğretmenler için Piaget İlkeleri (çev. G. Ülgen). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Coşkun, R., Altunışık, R. ve Yıldırım, E. (2007). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri: SPSS Uygulamalı. Sakarya: Sakarya Yayıncılık.

Creswell, J. W. (2021). Nitel Araştırma Yöntemleri Beş Yaklaşımına Göre Nitel Araştırma ve Araştırma Deseni (M. Bütün ve S. B. Demir, Çev.; 3. Basım). Siyasal Kitabevi.

Çağlayan, T. (2024). Eğitsel Oyunlarla Desteklenen Okuma Etkinliklerinin Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Okuduklarını Anlamalarına, Okuma Yönelik Tutum ve Alışkanlıklarına Etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Çalışkan, H. ve Biter, M. (2019). Sosyal Bilgiler Derslerinde Eğitsel Oyunlarla Değerler Eğitimi: Bir Eylem Araştırması. Journal Of Interdisciplinary Education: Theory And

Practice, 1(1), 1-28. Eriřim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/709509>
(Eriřim Tarihi:12.06.2024)

Çoban, B. ve Nacar, E. (2006). “Oyunlar- Rontlar- Saymacalar- Şiirler”. H. Murat Şahin (Ed.). Okul Öncesi Eğitimde Eğitsel Oyunlar. (ss. 30-90). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Demirtaş, Ö. ve İmamoğlu, G. (2018). “Antik Mısır’da Cimnastik, Dans, Top Oyunları Görsellerinin Yorumlanması”. Uluslararası Sosyal Arařtırmalar Dergisi,11(59), 484-490.

Demirtaş, Z., Çalık, M., Sarıışık, S. ve Sarıışık, S. (2021). Öğretmenlerin Görüşlerine Göre Öğrenme-Öğretme Sürecinde Eğitsel Oyunlar Tekniğinin Kullanımı. Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (REFAD), 1(1), 16-28.

Dönmez, N. B. (1992). Oyun Kitabı. İstanbul: Esin Yayınları.

Ellialtıoğlu, F. M. (2005). Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyun Örnekleri. İstanbul: Yapa Yayınları.

Engin, O.A., Seven, M.A. ve Turhan, V. N. (2004). “Oyunların Öğrenmedeki Yeri ve Önemi”. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,4(2), 110.

Eraslan, B., Kaplan, B. ve Turan Özpolat, E. (2024). 5. sınıflara Yönelik Yapılandırılmış Eğitsel Oyunlar, S. EROL (Editör). Yapılandırılmış Eğitsel Oyunlarla Türkçe Öğretimi İçinde (s. 11-30). Asos Yayıncılık.

Erden, F. (2019). “Oyun Kuramları”. Meral Ören (Ed.). Çocuk ve Oyun. Eskişehir.

Erol, S. (2019). Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımı. Doktora Tezi. Malatya: İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Erol, S., Erdem, İ. ve Akkaya, A., (2021). Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımının Akademik Başarı, Tutum ve Kalıcılığa Etkisi. Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi, 16(Özel Sayı), 166-183.

Erol, S. (Ed.) (2024). Yapılandırılmış Eğitsel Oyunlarla Türkçe Öğretimi. Asos Yayınları.

Erol, S., Yardımcı, A. ve Göçer, A., (2024). Türkçe Öğretiminde Kullanılan Eğitsel Oyun Materyalleri Üzerine Bir İnceleme. 16. Uluslararası Dünya Dili Türkçe Sempozyumu.

Gedik, M. (2012). Ortaokul İkinci Sınıf Öğrencilerinin Temel Dil Becerilerinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Başarı ve Kalıcılığa Etkileri. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Gedik, M. ve Tekin, B. (2015). Ortaokul Türkçe Dersi Öğretmen Kılavuz Kitaplarında Yer Alan Eğitsel Oyunların Niteliksel ve Niceliksel Olarak İncelenmesi. Siirt Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 4, 122-132.

Genç Ersoy, B. (2021). Türkçe Öğretiminde Eğitsel Oyun kullanımı: Bir Meta-tematik Analiz Çalışması. Ana Dili Eğitimi Dergisi, 9(2), 510-530.

Gökçen Ç. F. (2005). Eğitsel Oyunlar ve Uygulama Yöntemleri. M. Sevinç (Ed.), Erken Çocuklukta Gelişim ve Eğitimde Yeni Yaklaşımlar İçinde (ss. 490-501) İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

Göv, A. (2019). Din Eğitiminde Kullanılan Eğitsel Oyunların Öğrenci Başarısı ve Kalıcılığına Etkisi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Gülsoy, T. (2013). 6. sınıf Öğrencilerinin Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Niğde: Niğde Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Hazar, M. (1996). Benden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim. Ankara: Tubitay Yayınları.

Hazar, Z., Altun, M. (2018). Eğitsel Oyunlara Yönelik Öğretmen Görüşleri ve Yeterliliklerinin İncelenmesi. CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 13 (1), 52-72.

İkizçınar, B. (2024). Çocuklar İçin Yabancı Dil Olarak Türkçe Öğretim Setlerindeki Eğitsel Oyunların İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Cerrahpaşa Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

İnan, M. (2003). Çocuk ve Spor. İstanbul: Morpa Yayınları.

Kale, R. (1997). Oyun Çocuğun Özgürlüğüdür. Yaşadıkça Eğitim Dergisi, 51, 18-20.

Kara, S. ve Akın, E. (2018). Kelime Öğretiminde Satranc-ı Urefa'nın Eğitsel Bir Oyun Olarak Uyarlanması. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 11(60), 728-749.

Karabağ, G. ve Aydoğan, O. (2015). Oyun Yöntemiyle Tarih Öğretiminin Öğrenci Erişimine ve Kalıcılığına Etkisi. Türk Tarih Eğitimi Dergisi, 4 (1), 67-88
<https://doi.org/10.17497/tuhed.185623>

Kızılok, H. (2001). Okul Öncesi Dönemde Grup Oyunlarının Çocuğun Sosyalleşmesi Üzerindeki Etkileri. Cumhuriyet Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, 24, 81-89.

Koçak, Ş., Yeter, F. S. ve Polat, H. (2024). 6. Sınıflara Yönelik Yapılandırılmış Eğitsel Oyunlar, S. EROL (Editör). Yapılandırılmış Eğitsel Oyunlarla Türkçe Öğretimi İçinde (s. 33-51). Asos Yayıncılık.

Kotan, A (2022). Ortaokul 8. Sınıf Türkçe Dil Bilgisi Öğretiminde Dijital Eğitsel Oyunların Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ağrı: İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

Kök, E. A. (2017). Anaokuluna Devam Eden Çocukların Ebeveynleri ile İlişkilerinin Çocukların Oyun Davranışlarına Yansımalarının İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Antalya: Akdeniz Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü.

Küçüköğlu, E. (2017). “Oyun Yoluyla Dil Becerilerinin Desteklenmesi”. Alev Önder-Hande Arslan Çiftçi (Ed.). Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme (s.125-150). Ankara: Yayınları.

Mangır, M. ve Aktaş, Y. (1993). Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi. Yaşadıkça Eğitim Dergisi, 26, 14-18.

McMillan J H, ve Schumacher S (2010). Research in Education: Evidence-Based Inquiry, My Education Lab Series. Pearson.

Merriam, S. B. (2015). Nitel Araştırma. (Çev. Selahattin Turan). Nobel Akademik Yayıncılık.

Millî Eğitim Bakanlığı (2007b). Oyun Etkinliği-I. Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi. Ankara.

Millî Eğitim Bakanlığı (2007c). Oyun Etkinlikleri-II. Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi. Ankara.

Merriam, S. B. ve Grenier, R. S. (2019). Qualitative research in practice: Examples for discussion and analysis. San Francisco, CA: Jossey-Bass Publishers. Retrieved from: file:///C:/Users/ecosgun4/Downloads/L-G-0012076548-0035415881.pdf Erişim Tarihi: 16.03.2025

Miles, M. B. ve Huberman, A. M. (1994). An Expandeds Source Book: Qualitative Data Analysis. Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, Inc.

Moyles, J. R. (1995). The Excellence Of Play. Philadelphia: Open University Press.

Onur, B. (2019). “Tarih Boyunca Oyunlar ve Oyuncaklar”, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 25(2), 365-366.

Önder, A. (2017). “Oyun Kuramları”. Alev Önder-Hande Arslan Çiftçi (Ed.), Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme (s.27-48) Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Özaslan, A. (2006). Kelime Oyunları ile Kelime Dağarcığının Geliştirilmesinin Okuduğunu Anlama Düzeyine Etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Özbal, B. (2009). İlköğretim Okullarındaki Yabancı Dil Öğretiminde Eğitsel Oyunların Yeri ve Önemi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Özcan, B. B. (2025). Yaratıcı Yazma Teknikleriyle Desteklenen Eğitsel Oyunların İlkokul 3. ve 4. sınıf Öğrencilerinin Yaratıcı Yazma Becerisine Etkisi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kahramanmaraş: Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Özdemir, N. (2006). Türk Çocuk Oyunları Cilt 1. Ankara: Akçağ Yayıncılık.

Özdoğan, B. (2014). Çocuk ve Oyun: Oyunla Çocuğa Yardım. Ankara: Anı Yayıncılık.

Özyürek, A. ve Çavuş, Z.S. (2016). İlkokul Öğretmenlerinin Oyunu Öğretim Yöntemi Olarak Kullanma Durumlarının İncelenmesi. Kastamonu Eğitim Dergisi, 24(5), 2157-2166.

Özkesici, R. B. (2023). Eğitsel Oyunların İlkokul Öğrencilerinin Türkçe Dersi Tutumlarına ve Tutumlarına Etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Antalya: Akdeniz Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Pekdoğan, S. (2016). “Oyun Kuramları”. Ayşegül Ulutaş (Ed.). Okul Öncesi Dönemde Oyun (s.11-17). Ankara: Eğiten Kitap.

Pehlivan, H. (1997). Örnek Olay ve Oyun Yoluyla Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Öğrenme Düzeyine Etkisi. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Pehlivan, H. (2014). Oyun ve Öğrenme. Ankara: Anı Yayıncılık.

Pehlivan, H. (2016) The Role of Play on Development and Learning. Journal of Human Sciences, 13(2), 3280-3292.

Poyraz, H. (2003). Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak (2. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.

Sağlam, M. (2016). Erken Çocukluk Döneminde Oyun. Ayşegül Ulutaş (Editör). Okul Öncesi Dönemde Oyun (ss.1-10). Ankara: Eğiten Kitap.

Saracho, Olivia-Bernard Spodek (1998). Multiple Perspectives on Play in Early Childhood Education. New York: State University of New York Press.

Sel, R. (1987). Her Yaşa Göre Oyunlar, Rondlar, Halk Dansları. Ankara: Sevinç Matbaası.

Sel, R. (1995). Okul Öncesi Çocuklarına Oyunlar-Rondlar. İstanbul: Ya-pa Yayınları.

Sevim, S. (2019). Eğitsel Oyunlar Aracılığıyla Kelime Öğretiminin Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Anlama Becerilerine Etkisi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Erzurum: Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Seyrek, H. ve Sun, M. (2005). Okulöncesi Eğitiminde Oyun. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.

Subaşı M. ve Okumuş K. (2017). “Bir Araştırma Yöntemi Olarak Durum Çalışması”. Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,21(2):419-426.

Taşdemir, M. (2023). Türkçenin Yabancı Dil Olarak Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımına İlişkin Öğrenci Görüşleri: Türkiye Maarif Vakfının Etiyopya Sebete. Ağrı: İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.

Topaç, H. (2005). Oyunun Tanımı ve Önemi (<http://www.members.tripod.com/haticetopac/oyunlar.htm>, 07.07.2025 tarihinde erişildi.)

Uğurel, I., ve Moralı, S. (2008). Matematik ve Oyun Etkileşimi. GÜ, Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, 28(3), 75-98.

Uluğ, M. (1999). Niçin Oyun? Çocuğun Gelişiminde ve Çocuğu Tanımada Oyunun Önemi. İstanbul: Göçebe Yayınları.

Ulutaş, A. (2016). Okul Öncesi Eğitimde Oyun. Ankara: Eğiten Kitap Yayıncılık.

Uysal Cevgin, A., Gökçen, B., Aydın, B., Aydın, D., Metin, D.M., Uysal, H.G., Uysal, H. Kış Dede, L. Erol, M., Göcen, P., İnanır, S., Eş Şengül, S., Büyükkurvay, Ş., Tanrıverdi, T. ve Toprak, Y., Özbalçık, Z. (2021). Disiplinler Arası ve Kazanım Odaklı Oyunlar. Ankara: Eğiten Kitap.

Varan, S. (2017). İlkokul 4. sınıf Öğrencilerinin Zihinsel Sözlüğünü Geliştirmede Eğitsel Oyunların Etkisi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Bartın: Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Yaman, B. (2020). Sınıf Öğretmenlerinin “Oyunla Öğretim” Kavramına İlişkin Algıları: Bir Metafor Çalışması. Temel Eğitim Dergisi, 2(1), 6-13.

Yıldırım, A., ve Şimşek H. (2016). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri (6. baskı). Seçkin Yayınları.

Zing, Y. (2019). Eğitsel Oyunlara Dayalı Sosyal Bilgiler Öğretiminde İlkokul Öğrencilerinin Küresel Vatandaşlığa İlişkin Algı ve Görüşleri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

https://www.researchgate.net/publication/377158503_Nitel_Gozlem (Erişim tarihi 11.08.2025)