



**İLKOKULDA OYUNLA ÖĞRETİMİN ÖĞRENCİLERİN KİŞİLİK
ÖZELLİKLERİNE YANSIMASI**

Yüksek Lisans Tezi

Merve SARI

Eskişehir 2023

**İLKOKULDA OYUNLA ÖĞRETİMİN ÖĞRENCİLERİN KİŞİLİK
ÖZELLİKLERİNE YANSIMASI**

Merve SARI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Sınıf Eğitimi Programı/Temel Eğitim Anabilim Dalı

Danışman: Doç. Dr. Yalçın BAY

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Haziran 2023

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI



ÖZET

İLKOKULDA OYUNLA ÖĞRETİMİN ÖĞRENCİLERİN KİŞİLİK ÖZELLİKLERİNE YANSIMASI

Merve SARI

Temel Eğitim Anabilim Dalı/Sınıf Eğitimi Programı

Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Haziran 2023

Danışman: Doç. Dr. Yalçın BAY

İnsanlığın neredeyse başlangıcından beri sürdürdüğü bir pratik olan oyun, yaşamın içinde başlamakta ve her dönemde değişerek sürmektedir. Oyun, çocuğun yaşadığı dünyayı ve çevresini anlamlandırması ve farkına varmasında çok önemli bir araçtır. Bundan dolayı önemini kaybetmeye başlayan geleneksel oyunların yeniden yaşatılması, gelecek nesillere aktarılması ve dolayısıyla oyunla öğretim uygulaması önem taşımaktadır. Bu araştırmayla da ilkokulda oyunla öğretimin öğrencilerin kişilik özelliklerine yansımaları belirlemek amaçlanmıştır.

Bu araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden temel nitel araştırma deseninde çalışılmıştır. Veri toplama aracı olarak da anket ve gözlem kullanılmıştır. Anket yoluyla öğrencilerin oyunları bilme durumları, oynama durumları ve oyunları öğrenme kaynaklarının neler olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin oyunlardaki kişilik özelliklerine ilişkin bilgiler ise gözlem yoluyla toplanmıştır. Araştırmayı 2022-2023 eğitim öğretim yılında İstanbul ili Sancaktepe ilçe milli eğitim müdürlüğüne bağlı bir ilkokula devam eden 40 tane 3. sınıf öğrencisi oluşturmaktadır.

Elde edilen sonuçlara göre, geleneksel ve modern çocuk oyunlarının öğrencilerin kişilik özellikleri üzerinde olumlu yansımaları olduğu, bazı kişilik özelliklerinin daha çok geleneksel oyunlardan, bazı kişilik özelliklerin ise modern oyunlardan etkilendiği görülmüştür. Oyunların bilinirlik seviyelerinde de artış olmuştur. Oyunlar ders kazanımlarına uyarlanarak işlenmiş ve böylece öğrencilerin derse karşı ilgilerinin de arttığı görülmüştür.

Anahtar kelimeler: İlkokul, Oyunla öğretim, Geleneksel oyunlar, Modern oyunlar, Kişilik gelişimi.

ABSTRACT

THE REFLECTION OF TEACHING WITH GAMES IN PRIMARY SCHOOL ON STUDENTS' PERSONAL FEATURES

Merve SARI

Department of Education/Primary Education Program

Anadolu University, Graduate School of Educational Sciences, June 2023

Supervisor: Doç. Dr. Yalçın BAY

The game, which is a practice that humanity has been continuing since its very beginning, begins in life and continues by changing in every period. Play is a very important tool for the child to make sense of and become aware of the world she/he lives in and her/his environment. For this reason, it is important to re-live traditional games, which have begun to lose their importance, to transfer them to future generations, and therefore to teach with games. With this research, it is aimed to determine the reflection of the teaching with games in primary school on the personality traits of the students.

In this research, the basic qualitative research design, which is one of the qualitative research methods, was studied. Questionnaire and observation were used as data collection tools. By means of the questionnaire, it was determined that the students' knowledge of the games, their playing situations and the sources of learning the games were determined. Information about the personality traits of the students in the games was collected through observation. The research consists of 40 3rd grade students attending a primary school affiliated to the Sancaktepe district national education directorate of Istanbul in the 2022-2023 academic year.

According to the results, it has been seen that traditional and modern children's games have positive reflections on the personality traits of students, some personality traits are more influenced by traditional games, and some personality traits are affected by modern games. There has also been an increase in the awareness levels of the games. The games were processed by adapting to the course outcomes, and it was seen that the students' interest in the course increased.

Keywords: Primary School, Game Teaching, Traditional Games, Modern Games, Personality development.



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 Anadolu 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 ahlakive hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Merve SARI

TEŞEKKÜR

Öncelikle araştırma konusunun belirlenmesinden başlayarak gerçekleşmesine kadar her zaman bana yol gösteren ve yardımlarını hiçbir zaman esirgemeyen kıymetli tez danışmanım Doç. Dr. Yalçın BAY' a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Verilerin analizi ve yorumlanması aşamasında iyi niyet, bilgi ve yardımlarını esirgemeyen Dr. Hakkı POLAT' a çok teşekkür ederim. Çalıştığım kurumda yani okulumda zaman zaman desteğini esirgemeyen öğretmen arkadaşlarıma teşekkür ediyorum.

Tezimin uygulama aşamasında her dediğimi dikkatlice yapan, biricik öğrencilerime tek tek çok teşekkür ederim.

Ayrıca hayatımın ve eğitimimin her aşamasında beni her anlamda destekleyen sevgili ikizim Gamze SARI ve bugünlere gelmem için yaptıkları büyük fedakârlıklardan dolayı çok kıymetli annem Hatice SARI' ya ve babam İsmail SARI' ya çok teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

BAŞLIK SAYFASI	i
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
ETİK İLKE VE BKURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	vii
TEŞEKKÜR	viii
İÇİNDEKİLER	ix
TABLolar LİSTESİ	xii
GRAFİKLER LİSTESİ.....	xiii
EKLER LİSTESİ.....	xiv
SİMGELER VE KISALTMALAR	xvi
1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Amacı	3
1.2. Araştırmanın Önemi.....	3
1.3. Araştırmanın Sınırlılıkları	6
1.4. Tanımlar	6
1.5. İlgili Araştırmalar	6
1.5.1. Türkiye’de Yapılan Araştırmalar	6
1.5.2. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar.....	9
2. KAVRAMSAL/KURAMSAL AÇIKLAMALAR.....	12
2.1. Oyun Nedir?	12
2.2. Oyunun Çocuğun Gelişimine Katkıları	15
2.2.1. Oyunun Çocuğun Fiziksel Gelişimine Katkısı	16
2.2.2. Oyunun Çocuğun Zihinsel Gelişimine Katkısı.....	17
2.2.3. Oyunun Çocuğun Sosyal Gelişimine Katkısı.....	18

2.2.4. Oyunun Çocuğun Duygusal Gelişimine Katkısı.....	19
2.3. Oyun Türleri	20
2.3.1. Geleneksel Oyunlar.....	21
2.3.1.1. Geleneksel Oyun Örnekleri.....	21
2.3.2. Modern Oyunlar	23
2.3.2.1. Modern Oyun Örnekleri	23
2.4. Kişilik Nedir?	26
2.5. Kişilik Kuramları.....	27
2.5.1. Freud'un Kişilik Gelişimi Kuramı	27
2.5.2. Erison'un Kişilik Gelişimi Kuramı	28
3. YÖNTEM	31
3.1. Araştırmanın Modeli	31
3.2. Katılımcılar.....	31
3.3. Araştırmanın Uygulama Basamakları.....	33
3.4. Veri Toplama Aracı	34
3.5. Verilerin Analizi.....	35
4. BULGULAR VE YORUMLAR	36
4.1. Öğrencilerin Geleneksel ve Modern Çocuk Oyunlarına Yönelik Bilgi Düzeylerine İlişkin Bulgular	36
4.2. Geleneksel ve Modern Çocuk Oyun Türlerinin Öğrencilerin Kişilik Özelliklerine Yansıma Durumlarına İlişkin Bulgular	38
4.3. Öğrencilerin Oyunlara Göre Kişilik Gelişimlerine İlişkin Bulgular	41
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	52
5.1. Sonuç.....	52
5.1.1. Geleneksel ve modern çocuk oyunlarına yönelik öğrencilerin bilgi düzeylerine	

ilişkin	sonuçlar
.....	52
5.1.2. Geleneksel ve modern çocuk oyun türlerinin öğrencilerin kişilik özelliklerini etkileme durumlarına yönelik sonuçlar	52
5.1.3. Öğrencilerin oyunlara göre kişilik özelliklerinin değişimlerine yönelik sonuçlar	53
5.2. Tartışma.....	53
5.3. Öneriler	56
5.3.1. Uygulamaya yönelik öneriler	56
5.3.2. Yapılacak uygulamalara yönelik öneriler	56
KAYNAKÇA.....	58
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	

TABLÖLAR LİSTESİ

Sayfa

Tablo 3.2. Öğrencilerin demografik bilgileri	32
Tablo 4.1.1. Eğitim öncesi ve sonrasında geleneksel ve modern oyunları bilme/oynama durumu	36
Tablo 4.1.2. Eğitim öncesi ve sonrasında geleneksel ve modern oyunları öğrenme kaynakları.....	37
Tablo 4.2.1. Öğrencilerin kişilik gelişim puanlarının modern ve geleneksel oyunlara göre dağılımı	38
Tablo 4.2.2. Çocukların kişilik gelişimi puanları.....	40

GRAFİKLER LİSTESİ

Sayfa

Grafik 4.3.1 Oyunlara kendine olan güveni.....	41
Grafik 4.3.2 Oyunlarda arkadaşlarına karşı nezaketi.....	42
Grafik 4.3.3 Kendini ifade etme yeteneği.....	42
Grafik 4.3.4 Arkadaşları ile paylaşımı.....	43
Grafik 4.3.5. Oyunlara katılımda isteksiz olma.....	44
Grafik 4.3.6. Yalnız oyun oynama isteği.....	44
Grafik 4.3.7. Oyunlardaki yönlendirme ve liderlik özelliği	45
Grafik 4.3.8. Oyun istediği gibi ilerlemeyince kuralları reddetmesi	45
Grafik 4.3.9. Oyunlarda kazanma güdüsü ile yaklaşması	46
Grafik 4.3.10. Oyun esnasındaki sorun çözme becerisi.....	46
Grafik 4.3.11. Oyunlarda kaybetmeyi kabullenmeme.....	47
Grafik 4.3.12. Bekleme ve sabretme özelliği.....	47
Grafik 4.3.13. Dürüstlüğü.....	48
Grafik 4.3.14. Plan yapma becerisi.....	48
Grafik 4.3.15. Karar verme becerisi	49
Grafik 4.3.16. İletişim kurma becerisi	49
Grafik 4.3.17. Oyunlarda arkadaşlarıyla tartışma durumu	50
Grafik 4.3.18. Empati yapma becerisi	50
Grafik 4.3.19. Sorumluluk alma becerisi.....	51

EKLER LİSTESİ

Sayfa

EK-1: Verilen eğitim öncesi ve sonrasında çocukların geleneksel oyunları bilme/oynama durumu	68
EK-2: Verilen eğitim öncesi ve sonrasında çocukların modern oyunları bilme/oynama durumu	69
EK-3: Verilen eğitim öncesi ve sonrasında çocukların geleneksel oyunları öğrenme kaynakları.....	71
EK-4: Verilen eğitim öncesi ve sonrasında çocukların modern oyunları öğrenme kaynakları.....	75
EK-5: Modern oyunla öğretim etkinliği: Serbest Etkinlik	79
EK-6: Geleneksel oyunla öğretim etkinliği: Beden Eğitimi ve Oyun.....	80
EK-7: Modern oyunla öğretim etkinliği: Serbest Etkinlik	82
EK-8: Geleneksel oyunla öğretim etkinliği: Matematik	83
EK-9: Modern oyunla öğretim etkinliği: Serbest Etkinlik	85
EK-10: Geleneksel oyunla öğretim etkinliği: Hayat Bilgisi	86
EK-11: Modern oyunla öğretim etkinliği: Türkçe	88
EK-12: Geleneksel oyunla öğretim etkinliği: Fen Bilgisi	90
EK-13: Modern oyunla öğretim etkinliği: Matematik	91
EK-14: Geleneksel oyunla öğretim etkinliği: Beden Eğitimi ve Oyun.....	92
EK-15: Gözlem Formu.....	94
EK-16: İlkokulda oyunla öğretimin öğrencilerin kişilik gelişimine etkisine ilişkin öğrencilerin görüşleri	95

EK-17: Etik Kurul Onayı	100
EK-18: Araştırma İzin Belgesi	101
EK-19: Tez Hazırlama Kontrol Listesi	104



SİMGELER VE KISALTMALAR

MEB	: Millî Eğitim Bakanlığı
TDK	: Türk Dil Kurumu
SSPS	: Sosyal Bilimler için İstatistik Programı
%	: Yüzde
f	: Frekans



1.GİRİŞ

Kişilik, içerisinde birçok faktörü barındıran bir kavramdır. İlgi, tutum, yetenek, diksiyon, dış görünüş ve toplumsal alanda uyum şeklini içine alır. Yani, kişilik bir ilişki biçimi olarak bireyin toplumda diğer bireylerle etkileşimli hale gelmesi ve diğer bireylerden farklılaşmasıdır (Cüceloğlu, 2004). Kişilik gelişimi çocukluktan başlayan bir süreçtir. Bu süreç içerisinde güvenlik duygusu, grup içinde kendine yer bulma, bir etkinlikte sorumluluk alarak kendi sorunlarıyla karşılaşma ve başarılı olma unsurlarına ihtiyaç duyulur (Çilden, 2001).

Kişilik bireyin zihinsel, fiziksel, duygusal ve sosyal niteliklerinin süreklilik sergileyen taraflarını içerir. Bu anlamda, kişilik bireyin göreceli şekilde tutum, davranış, ilişki tarzları ve tepkilerini belirleyen en temel noktadır. Bu nedenle, kişilik, bireyin düşünce ve davranışlarını belirleyen bir bütündür (Taymur ve Türkçapar, 2012).

Kişilik devamlı gelişen bir olgudur. Bu süreç içinde olgun ve dengeli bir benlik oluşur. Diğer bir deyişle, kişilik çocukluktan itibaren yapısal ve çevresel faktörlerin etkileşimi sonucunda değişen ve artan işlevlerdir. Temel boyutuyla ergenliğin sonlarına kadar süren kişilik gelişimi, duygu, düşünce ve davranış boyutlarında bireyin tutarlı ve bütünlük sağlayan bir yapıya ulaşması ile devam eder. Bu dengeli olduğu düşünülen kişilik yapısı zaman içinde belli değişikliklere uğrasa da temel niteliklerini sergileme durumundadır (Cüceloğlu, 2004). Bu konuda Eric Berne'nin yazılarını incelediğimizde her insanın farklı kişilikler taşıdığı sonucuna ulaşırız. Örneğin, bunlar bir çocuk, anne, baba veya yetişkin olabilir. Bu kişilikler farklı eğilimler ve istekler barındırır (Zülal, 2000).

Kişilik gelişiminde pek çok etmenin etkili olduğu ifade edilebilir. Bunlardan birisi de özellikle çocukların yaşamında önemli bir yere sahip olan oyundur. Diğer bir deyişle, oyunun çocuğun kişilik gelişiminde önemli bir rol oynadığı ifade edilebilir. Çocuğun sosyal gelişim ile ilgili olarak çevresiyle ilişki kurmasında, duygusal olarak gelişmesinde ve düşünce ifade yetisi gelişmesinde ayırt edici role sahiptir (Hazar, 2005). Çünkü oyunun çocukların dünyaya, olaylara veya çevresindeki diğer insanlara bakışında katkısı vardır (Sevinç, 2004).

Çocuklar hayatlarında birçok duyguyu oyun yoluyla aktarır. Örneğin, kaygı, sevinç, heyecan, korku bunlardan en temel olanlarıdır. Bu sayede çevrelerindeki pozitif ve negatif durumları ifade ederler. Diğer bir deyişle, hayal gücünü geliştirip kendini ifade yeteneği kazanır ve öğrendiklerini pekiştirir. Ayrıca topluma entegre olmada oyun temel bir role sahiptir. Çocuk oyun ile toplumsal kuralları ve iş birliğini öğrenir. Bunların yanında bedeni tanımayı, renk, boyut, sayı gibi hayattaki temel gerçeklik unsurlarına haiz olur. Bu gelişim süreci ile oyunların sayı ve çeşitliliği artması ile daha gelişir (Türe, 2012).

Oyun çocuğun duygusal, bilişsel, sosyal ve vücut becerilerinin gelişiminde rol oynayan temel faktördür. Bu sayede çocuk kendini ifade becerisini geliştirir, yeteneklerinin farkına varır ve potansiyelini gerçekleştirme olanağı yakalar (Dinç, 1993). Diğer bir deyişle, çocuk ilgi alanları ve yeteneklerini idrak eder. Çünkü oyun faaliyetinde uygulanan deneme yanılma ve taklit metotları çocuğun gerçeği bulmasında bir aracılık tesis edip çocuğu hayata hazırlar. Bunların yanında oyun çocukların sorumluluk almasında ve paylaşmayı anlamasında duygudaşlık yetilerini geliştirerek arkadaşlık ilişkilerinin oluşmasında katkı sağlar (Similansky,1990; Kohler ve Strain, 1993; Uluğ, 2007).

Daha detaylı ifade edersek çocuklar oyun esnasında işbirliği yapma, empatikurma, sabırlı olma, yardımlaşma, uzlaşma ve öfke kontrolü gibi problem çözmede temel öneme sahip becerilerinin öğrenilmesine katkıda bulunur (Hazar, 2000; Sevinç, 2004). Bunlara ek olarak, arkadaşları ile ortak karar almada, güven duymada, oyun kaybedildiğinde bu durumu kabullenme gibi gelecek yaşamında kişiliğini pozitif yönde belirleyecek nitelikler edinir (Bayazıtöğlu, 1996).

Oyunla öğretim yönteminin hangi dönemde daha çok kullanıldığı incelendiğinde küçük sınıflar daha yaygın olarak kullanıldığı görülmektedir. Oyun bu sınıflarda öğrenilen konuların pekiştirilmesinde önemli bir role sahiptir (Uğurel, 2003). Benzer şekilde araştırmacılar eğitim ve öğretimde oyuna yer açmanın dersleri ilgi çekici hale getirip öğrencilerin pozitif eğilimler sergileyeceğini belirtmişlerdir (Kılıç, 2010). Örneğin, Tamer (1988)'e göre oyunla öğretim, çocukların zihinsel, fiziksel, duygusal ve sosyal yetilerini en üst seviyeye çıkarmayı amaçlamaktadır.

Oyun eğitim ve öğretimde kullanılan temel bir yöntemdir. Oyun aracılığı ile öğrenilen bilgilerin kalıcı olması sağlanmaktadır. Çünkü oyun istekli bir şekilde eğlenme ve yarışma avantajları ile öğrenme imkânı sunar. Bu esnada da dikkat, doğru karar alma ve beden kullanımı gelişir (Bay ve Bay, 2020). Ancak seçilecek oyunların konuya ve öğretimsel amaca uygun olması gerekmektedir. Tüm bu açıklamalardan da hareketle oyunun çocuğun kişilik gelişiminde önemli bir yer tuttuğu ifade edilebilir.

1.1. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı, ilkokulda oyunla öğretimin öğrencilerin kişilik özelliklerine yansımaları incelemektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki alt amaçlar araştırılmıştır:

1. Öğrencilerin geleneksel ve modern çocuk oyunlarına yönelik bilgi düzeyleri nelerdir?
2. Geleneksel ve modern çocuk oyun türlerinin öğrencilerin kişilik özelliklerine yansımaları durumları nelerdir?
3. Öğrencilerin oyunlara göre kişilik gelişimleri nasıl değişmektedir?

1.2. Araştırmanın Önemi

İnsanlığın neredeyse başlangıcından beri sürdürdüğü bir pratik olan oyun yaşamın içinde başlamakta ve her dönemde değişerek sürmektedir. Bu hususta oyun, değişik tercihlerin ve ihtiyaçların en önemli temeli olarak önemini devam ettirmektedir. Bu doğrultuda, çocukların doğması ile başlayan oyun etkinlikleri eğlenerek ve öğrenerek yaptıkları, belirli tutum ve yetileri pekiştirici bir araçtır (Özdemir ve Ramazan, 2012). Diğer bir deyişle, oyun yaşanan dünyanın ve çocuğun çevresinin farkına varılmasına ve anlamlandırılmasına olanak sağlayan bir araçtır. Bunun en önemli nedeni çocuğun oyun ile bütün duyularını kullanmasıdır. Yani, çocuk oyun ile duyularını kullanarak yaparak ve yaşayarak öğrenme olanağı edinir. Bu sayede, bilgi ve yetilerini oyunla iç içe geçirerek daha kalıcı ve doğal bir tarzda öğrenme edimi olur. Bu hususta oyunun sadece boş zaman kavramı olarak algılanmasından ziyade çocuğun en temel etkinliklerden biri olduğu toplum nezdinde kabul edilmelidir (Burgaz Uskan & Bozkuş,2019).

Genel bir söylemde ifade edilirse oyunun gerçek hayatın bir provasası olduđu sonucuna varılabilir. Çünkü oyun ile çocuk yalnızca duyduđu veya gördüğünü değil, denediklerini de öğrenir. Diğer bir deyişle, çocuk oyun oynarken gerçek hayatta gördüğü olayları taklit eder veya canlandırır. Bu taklit ve canlandırma deneyimi ile de kazandığı bilgi ve deneyimleri daha kalıcı hale gelir (Azaklı, 2010).

Oyunun önemini ve ihtiyacını sadece okul öncesi dönemle sınırlamamak gerekir. Oyun, ilkokul düzeyindeki çocuklar içinde ihtiyaç rolünü korumaktadır. Oyun ihtiyacı sağlanmadığında veya kısıtlandığında çocuğun sağlıklı bir şekilde gelişmeleri pek rastlanabilir bir durum değildir. Çünkü çocuklar oyun içindeki tecrübe ettikleri roller ile ileri yıllardaki hayatlarına örnek teşkil eder. Bu nedenle, çocuğun zekâ, kişilik ve yetilerinin gelişimine katkı sağlayan oyun insan için vazgeçilmez bir öneme sahiptir (Ayan ve Dündar, 2009).

Günümüzde oyun en temel öğretim yöntemlerinden biri olarak kullanılmaktadır. Oyun oynarken çocuk duygularını ifade eder. Eğlenme, heyecanlanma, kızma, korkma, üzölme gibi duygular örnek gösterilebilir. Bu sayede, çocuk duygularının idraki ve duygusal tepkilerini kontrol becerisiyle ilgili de tecrübe kazanır. Ayrıca, oyun ile çocuk düşüncelerini de ifade etme imkânı bulur. Çünkü oyun esnasında iletişim kurma yolları arar, ikna etmeye çabalar ve bu şekilde dilini de geliştirme imkanı bulur (Gözalan ve Koçak, 2014). Genel olarak çocuğun eğitiminde temel yöntem teşkil eden çocuk oyunları, çocukların duygusal ve bilişsel kabiliyetlerini önemli düzeyde olgunlaştırır. Bu olgunlaşma ile kişilik gelişimi de olumlu ölçüde sağlanır (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006).

Oyunların türlerine bakıldığında örneğin geleneksel çocuk oyunlarının toplumsal yaşam ile ilgili benimsenen normlar hakkında bilgiler verdiği gözlenir. Bu sayede çocuklar kendi akranlarıyla oyun oynarken toplumsal ilişkiler ile ilgili kabul edilen değerlerin farkına varır ve oyundaki rolü ile sorumluluk alma bilinci gelişir (KızılYatmaz, Gökçe, Çok, Erdoğan ve Avaroğlu, 2021).

Diğer bir deyişle, çocuk için en doğal öğrenme yeri olan oyun ile çocuğun becerileri gelişir. Duydukları, gördüklerini uyguladığı bir ortama kavuşur. Yani, çocuk oyun esnasında kendi özgür dünyası içerisinde. İsteddiği gibi özgür olur, kuralları kendi

koyar. Ayrıca kendi hayal dünyasını da oyuna katar ve bundan da haz ve neşe duyar. Yani, kendi çevresinden gördüklerini kaynaştırıp, kendi koyduğu kurallarla çeşitli oyunlar kurar. Ayrıca birbirini daha önce tanımayan çocuklar en doğal anlaşma ortamı ve ortak dil olan oyun esnasında bir araya gelip iletişim kurarlar. Bu durum onları işbirliği kurmaya yönlendirir ve aralarındaki paylaşımı artırır. Bu sayede en doğal ortam olan oyun, çocuğun toplumsal bir varlık olarak olgunlaşmasına katkı sağlar (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006).

Çocuk oyunları çocuk eğitimi, toplumsal kültür, ruh bilimi gibi boyutlarla birden çok yönden önemli üstünlüklere sahiptir. Oyun içinde çocuk için gerekli olan bilgi, tutum ve becerileri çocuk kendiliğinden öğrenir. Bu sayede, insanlar arası ilişkilerde yardımlaşma, konuşma gibi edimleri gerçekleştirir. Yaşamın rollerini oyun içinde kavrar. Genel olarak, çocuğun kişiliği oyun esnasında ayırt edici yönleriyle ortaya çıkar ve zamanla gelişir (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006).

Sormaz ve Yüksel (2012) tarafından yapılan araştırma ile öğretimde geleneksel ve modern oyunların kullanılma durumları sınıf öğretmenlerinin görüşleri ekseninde belirlenmeye çalışılmıştır. Geleneksel oyunlara bakıldığında genelde açık ortamlarda oynandığı, grup oyunlarının fazla olduğu ve sosyal ilişkilerin yoğun kurulduğu gözlemlenmektedir. Modern oyunlara bakıldığında ise, genelde kapalı ortamlarda oynandığı, bireysel oyunların fazla olduğu ve sosyal etkileşimlerin daha az olduğu gözlemlenir.

Önemini kaybetmeye başlayan geleneksel oyunların yeniden yaşatılması ve eğitim ortamında uygulanması, bu oyunların gelecek nesillere aktararak korunması açısından oldukça önemlidir. Bu oyunlar öğrencilerin hem kişisel gelişimi hem de öğretimin kalıcılığı açısından önemli ve gereklidir. Oyunların bu kadar önemli olmasına rağmen geleneksel ve modern oyunlar ile ilgili yapılan çok fazla araştırma yoktur. Oyunların bilinirlik seviyelerinin ölçülmesi ile unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunları tespit edilecek, sonuçlar farklı araştırmaların yapılmasına yön verecektir.

1.3. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırmanın sınırlılıkları aşağıda sıralanmıştır:

1. Araştırmanın verileri, 2022-2023 eğitim öğretim yılında İstanbul İli Sancaktepe İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı Sancaktepe Safa İlkokulunda 3. Sınıfa giden 40 öğrenci ile sınırlıdır.
2. Araştırma uygulama aracı olan araştırmacı tarafından geliştirilen gözlem formunda yer alan maddeler ile sınırlıdır.
3. Oyunun öğrencinin kişilik özelliklerine olan yansımaları belirlemek için ele alınan 10 oyun ve bu oyunlara ayrılan süre ile sınırlıdır.

1.4. Tanımlar

Bu çalışmada kullanılan kimi kavramların kullanış amacına göre anlamları şöyledir:

Oyun, yetenek ve zekâ geliştirici, belirli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlencedir (TDK, 2023).

Oyunla öğretim, öğretilmesi planlanan kazanımların öğrenciye oyun aracılığıyla kazandırılmasıdır (Ertem, 2016).

Geleneksel oyunlar; halk kültürü içinde yer edinen, özellikleri olan, topluca oynanan, fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişim sağlayan etkinliklerdir (Güney ve Onur, 2002).

Modern oyunlar, gelişmiş yöntem ve teknikleri de içeren oyunlardır (Güney ve Onur, 2002).

Kişilik, bireyin çevresi ile gerçekleştirdiği, diğer bireylerden ayırt edici, tutarlı ve ortaya konulmuş bir ilişki şeklidir (Cüceloğlu, 1993).

1.5. İlgili Araştırmalar

1.5.1. Türkiye’de Yapılan Araştırmalar

Baltayeva (2021), tarafından yapılan çalışmada sınıf öğretmenlerinin, oyunla matematik öğretimine dair görüşlerini ve oyunları kullanma yoğunluklarını belirlemek

amaçlanmıştır. Bu yapılırken tarama modeli kullanılmıştır. Eskişehir'de 359 sınıf öğretmeni aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Veri toplamak için araştırmacı tarafından geliştirilen “Sınıf Öğretmenlerinin Oyunla Matematik Öğretimine İlişkin Görüşleri” ölçeği kullanılmıştır. Araştırma sonucunda oyunla matematik öğretiminin, matematik öğretimine etkisi olduğunu, öğrenci merkezli eğitime katkı sağladığı, fakat bu süreçte oyun ve materyal bulma konusunda zorluk yaşadıkları, öğretimde ise daha çok hazır materyaller kullanıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğretmenlerin geleneksel oyunları modern oyunlara göre daha çok kullandıkları sonucu ortaya çıkmıştır.

Adır (2017), tarafından yapılan araştırmada ortaöğretim seviyesindeki öğrencilere beden eğitimi dersleri dışında fiziksel etkinlik oyunları oynatılarak karakter gelişimi üzerinde etkisi olup olmadığı araştırılmaya çalışılmıştır. 2015-2016 yılında Kırşehir'de MEB' e bağlı bir Anadolu lisesinde 100 öğrenci ile deneysel bir çalışma yapılmıştır. Öğrenciler, deney ve kontrol grubu olarak ayrılmıştır. Araştırmada deney grubuna karakter gelişimini gözlemlemek için fiziksel etkinlik oyunları oynatılmış, kontrol grubuna ise beden eğitimi ders programı uygulanmıştır. Araştırmada deney grubundaki öğrencilerin dürüstlük, adil olma, yardımseverlik gibi özellikleri son test puanlarında daha yüksek çıkarken, kontrol grubundaki öğrencilerin arasında bir farklılık olmamıştır. Tüm bunlardan yola çıkarak fiziksel etkinlik oyunlarının öğrencilerin karakter gelişimi üzerinde olumlu etki yarattığı tespit edilmiştir.

Aydınlı (2016), tarafından yapılan araştırmada 104 erkek, 57 kadın beden eğitimi öğretmenin katıldığı araştırma 5. 6. 7. ve 8. sınıfların beden eğitimi dersi kazanımlarını çocuk oyunları ile öğrenciye daha eğlenceli bir şekilde verilebileceğini göstermek amaçlanmıştır. Araştırmacı öğretmenlerin çocuk oyunlarına bakış açılarını değerlendirmek amacıyla, belirlediği çocuk oyunlarının öğretmenler tarafından bilinme ve bu oyunları kullanma sıklıklarını incelemiştir. Veriler, araştırmacı tarafından yapılan anket ve kişisel bilgi formu uygulanarak elde edilmiştir. Verilerinin analizi Ki kare bağımsızlık testi ile yapılmıştır. Bu analizlerin sonucunda; beden eğitimi dersindeki ders kazanımlarının çocuk oyunları oynatılarak verilmesinde etkili olacağı görülmüştür. Sonuç olarak beden eğitimi öğretmenleri, derslerde oyunu daha aktif kullanmak

istedikleri ifade etmişlerdir. Fakat bunun için yeterli bilgiye sahip olmadıkları görülmüştür.

Savaş (2014), tarafından yapılan araştırmada ortaokul 6. sınıflarda geleneksel çocuk oyunlarının Sosyal Bilgiler dersinde kullanılmasının başarı, kalıcılık ve motivasyon üzerindeki durumunu ortaya koymak amaçlanmıştır. Deneysel bir çalışmadır. Kontrol ve deney grupları oluşturulmuştur. Kontrol sınıflarında konu anlatım yöntemi, deney sınıflarında ise oyunla öğretim yöntemi kullanılarak dersler anlatılmıştır. Çalışmanın sonucunda yapılan kalıcılık üzerine yapılan testlerinde oyunla öğretim yönteminin klasik yöntemle göre avantajlı bir durumunun olduğu görülmüştür. Ayrıca oyunla öğretimle işlenen derslerde öğrenci ilgi ve motivasyon düzeylerinin daha yüksek olduğu ve öğrencilerin dersi daha eğlenceli bulduğu tespit edilmiştir.

Boz (2014), tarafından yapılan araştırmada iki tane 1. sınıf üzerinde deneysel bir çalışma olarak İlkokul 1. Sınıf matematik dersinde oyunla öğretim yönteminin öğrencilerin akademik başarısına etkisi üzerinde gerçekleştirilmiştir. Çalışma grubunu 38 öğrenci oluşturmaktadır. Deney grubunda oyunla öğretim, kontrol grubunda ise geleneksel öğretim yöntemi kullanılarak dersler anlatılmıştır. Öğrenciler gözlem formundaki ölçütler çerçevesinde gözlenmiş ve süreç sonunda her iki gruba matematik başarı testi yapılmıştır. Sonuç olarak oyunla öğretim yönteminin matematik başarısına olan etkisinin geleneksel öğretim yönteminin matematik başarısına olan etkisinden daha fazla olduğu ortaya çıkmıştır.

Hanbaba (2011), tarafından yapılan araştırmada Sakarya ili Hendek ilçesinde MEB'e bağlı bir ilköğretim okulunun 2 ayrı sınıftaki 62 tane 3. sınıf öğrencileriyle öntest-sontest kontrol gruplu seçkisiz modelle gerçekleştirilmiştir. Çalışma hayat bilgisi dersinde oyunla öğretim yönteminin öğrencinin başarı ve tutumuna olan etkisini ölçmek amaçlanmıştır. Hayat bilgisi ders kazanımları deney grubundaki öğrencilere oyunla öğretim yöntemiyle kontrol grubundaki öğrencilere ise programda belirtilen şekilde kazandırılmaya çalışılmıştır. Araştırma sonucunda başarı açısından deney grubunun kontrol grubundan anlamlı derecede yüksek olduğu ve tutum açısından anlamlı bir farkın olmadığı bulunmuştur.

Pehlivan, Daşdan Ada (2011), tarafından yapılan araştırmada beden eğitimi dersi içeriğiyle öğrencilerin kişilik özelliklerini geliştirmek amaçlanmıştır. Alanyazına bakıldığında kişilik gelişimi üzerinde spor ortamlarının etkisinin olduğu söylenmiştir. Bu çalışma derleme olarak yapılmıştır. Beden eğitimi öğretmenlerine, belirlenen kişilik özelliklerini geliştirmek için uygulanabilir ders uygulamaları örnekleri paylaşılarak öğretmenler tarafından rahatlıkla kullanılabileceği ifade edilmiştir.

1.5.2.Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

Herzamzam (2018), tarafından yapılan araştırmada deneysel bir çalışmayla eğitsel oyunların ilköğretim matematik öğretiminde kullanımının etkililiği incelenmeye çalışılmıştır. Çalışma grubunu Suderman Jakarta şehrinde yer alan üç farklı ilköğretim 2. sınıf şubesi oluşturmuştur. Toplama ve Çıkarma işlem becerilerini ölçmek için başarı testi kullanılmıştır. Veriler istatistiksel olarak analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda ise deney ve kontrol grubu başarı testi puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Bu farklılık deney grubu lehinedir. Bu gruba eğitsel oyunlarla öğretim uygulanmıştır.

Ronimus vd. (2014), tarafından yapılan araştırmada “Çocukların Dijital Oyun Temelli Okuma Sırasındaki Tepkileri: Zaman, Ödül ve Zorlukların Etkileri” çalışması 138 ilköğretim 1. ve 2. sınıf öğrencileriyle 8 hafta boyunca yapılmış. Öğrencilerle GraphoGame uygulaması çalışılmıştır. GraphoGame uygulaması internet tabanlı harf-ses ilişkisine dayanan bir oyundur. Araştırma neticesinde, öğrenciler GraphoGame oyununu severek oynamışlar. Fakat beklenilenin aksine düşük seviyede oynamışlardır. İlk başlarda ödül sistemi öğrencileri cesaretlendirirken oyunun ilerleyen zamanlarında öğrenciler bu cesaretlerini kaybetmiştir. Zorluk durumları öğrencilerin seviye atlamalarında etkili olmamıştır.

McGuinnessa vd. (2014), tarafından yapılan araştırmada Kuzey İrlanda’da 2000-2008 yıllarında “İlköğretimin İlk İki Yılında Oyun Temelli Programın Etkisi: Yedi Yaşın Üzerinde Okuryazarlık ve Matematik Sonuçları” isimli bir çalışma yapılmıştır. Yarı deneysel desenle gerçekleştirilen bu çalışmada 24 ilköğretim yer almıştır. Üç grup

oluşturulmuş, her grupta da 6 ilkokul yer almıştır. Bu grupların iki tanesi deney, bir tanesi kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Araştırma sonucuna göre oyunla eğitim alan öğrencilerin okuryazarlık ve matematik puanlarına bakıldığında ikinci sınıfın sonunda normal programla öğrenim alan öğrencilerin okuryazarlık ve matematik puanlarına göre daha az çıkmıştır. Dördüncü sınıfın sonuna geldiklerinde görülmüştür ki her iki grubun okuryazarlık ve matematik puanları da aynı seviyeye gelmiştir. Orta vadede, oyun temelli öğretim istatistiksel açıdan pozitif yönde anlamlı bir farklılık göstermemiştir.

Eliasa (2014), tarafından yapılan araştırmada “Oyunlarla Öğrencilerin Takım Çalışması ve Sorumluluk Değerlerinin Artırılması” başlıklı araştırmada öğrencilere hem tek başlarına hem de takım olarak oyunlar oynatılmıştır. Bu oyunlar oynatılırken gözlenmiştir ki tek başına oyun oynamak takım olarak oyun oynamaya göre öğrencilerde daha fazla sorumluluk bilincinin gelişmesini sağlamış ve takım arkadaşları arasında iş birliğini artırmıştır. Oyun esnasında öğrencilerin birbirleriyle karşılıklı iletişim kurması, sosyallik ve olumlu benlik algısı edineceklerini sağlayacağı söylenmiştir.

Butler (2013), tarafından yapılan “Oyun Eğitiminde Ahlak Kazanımı” isimli araştırmada ahlaki kuralların kazandırılmasını oyun aracılığıyla gerçekleştirmek amaçlanmıştır. Hangi oyunların oynatılacağı belirlenmiştir. Oyun belirleme işlemi gerçekleşirken öğrencilerin bu kurallara ne derecede uydukları tespit edilmiştir. Bu tespit sonucunda, öğrencilerin oyun esnasında oyunun kurallarını oluşturulurken ahlaki kurallara da ne ölçüde dikkat ettikleri ve kurallar üzerinde sorgulama yaptıkları görülmüştür.

McDougall (1987), tarafından yapılan “Birinci Sınıfta Oyun” isimli araştırmada 1. sınıflardaki oyun kullanım düzeyi incelenmiştir. Toplamda 20 sınıf gözlemlenmiştir. Ayrıca öğrenci ve öğretmenlerle görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler sonucunda veriler tematik analiz yoluyla çözümlenerek sınıfta gösterilen davranışların % 36’lık bir bölümünün oyun davranışlarından oluştuğu görülmüştür.

Türkiye’de ve yurt dışında yapılan araştırmalar incelendiğinde oyunun öğrencilerin eğitiminde ve kişiliğinin gelişiminde önemli bir yer tuttuğu görülmektedir. Oyun

sayesinde öğrencilerin gerekli olan davranış, bilgi ve becerileri kendiliğinden öğrendikleri görülmüştür.



2. KAVRAMSAL/KURAMSAL AÇIKLAMALAR VE İLGİLİ LİTERATÜR

Bu bölümde araştırmayla ilgili yapılan alanyazın taraması sonucunda ulaşılan kuramsal açıklamalar yer almaktadır.

2.1 Oyun Nedir?

Oyun eğitimde çocukla etkileşimde bulunabilecek en etkili ve en kısa yollardan biridir. Yani, genel eğitimin tamamlayıcısı olup aynı zamanda önemli bir parçasıdır. Çocuk oyunlar ile çevresiyle bütünleşirken, kendi yeteneklerini de sergiler ve olgunluğu artar (Kirazoğlu, 2000). Bu doğrultuda çocuk kendi dünyasını oyun ile daha da genişletir. Kendini güvende hisseder. Oyun yoluyla paylaşmayı, cesareti, kendine yetmeyi, başarıyı ve yenilgiyi de öğrenir. Aynı zamanda oyun esnasında üzüntü, kaygı, korku gibi duygularını da ifade eder. Bu şekilde duygu ve düşüncelerin rahatlıkla güven içinde ifade edilmesi ile çocukla en iyi iletişim oyun esnasında kurulur (Kirazoğlu, 2000).

Oyun çocukluk döneminin temel amaçlarından olan öğrenme, iletişim kurma, yaratma, yetişkinliğe hazırlama gibi durumları sağlayan temel bir araçtır. Çünkü kendiliğinden yapılan oyun çocuğun tüm gelişim alanlarını uyarak haz ve mutluluk tecrübesini de beraberinde getirir. Çocuk oyun esnasında birçok şeyi deneyerek öğrenir ve kendisindeki gizilgüçleri ortaya çıkartıp yeteneklerini geliştirir. Ayrıca kendiliğinden yapılan oyun aktivitesi ile başka yetişkinlerin ya da dış dünyanın baskısından kurtulmuş olur (Erol ve Kiroğlu, 2012).

Çocukların hayatında vazgeçilmez öneme sahip olan oyun kavramının çok farklı ve çok boyutlu yönlerinin olması oyuna getirilen tanımları da farklılaştırmaktadır. Oyunun yirmi birinci yüzyılda gereken ilgiyi almıştır. Önceden oyun sadece eğlence aracı olarak düşünülür ve çocuk için vazgeçilmez bir öneme sahip olduğu dikkate alınmazdı. Bu nedenlerle oyun yakın dönemde bilimsel çalışmaların konusu haline gelmiştir (Karadağ ve Çalışkan, 2008).

Oyun, Türk Dil Kurumu sözlüğünde “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak ifade edilmiştir (TDK, 2023).

Alanyazın incelendiğinde oyunla ilgili birçok tanım bulmak olanaklıdır, bu tanımlar kişiden kişiye farklılık göstermektedir. Tanımlamaların bazıları aşağıda yer almaktadır:

- Oyun kişilerin fiziksel ve zihinsel becerilerine katkı sunan, hayatı eğlenceli hale getiren, sanatsal etkinliklerdir (Bilen, 2006).
- Oyun, çocuğun yüz yüze geldiği travmatik durumların kontrolünü oluşturduğu bir platformdur (Freud,1961).
- Oyun, çocuğa kendi tecrübeleriyle başkasının öğretemeyeceği konuları öğrenmesine imkan veren yöntemdir (Yavuzer, 1998).
- Oyun, çocuğun gelişmesinde ve kişilik kazanmasında sevgiden sonra en önemli ruhsal besindir (Poyraz, 2012).
- Vygotsky ise oyunu bir buluş yolu olarak görür. Oyun sırasında yaşından olgun davranışlar gösterilmesi durumunu bir buluş olarak özetler (Sevinç, 2004).
- Oyun, belirli kurallara uyularak, rekabet etme ya da iş birliği yapma ile belli amaca ulaşmak için eylemde bulunmadır (Demirel, 2012).
- Oyun, maddi çıkar gözetilmeden belirli bir mekan ya da zamanda gerçekleştirilen pratiktir (Çamlıyer, 2001).
- Oyun, çocuğun çevresini veya dünyasını tanıma ve öğrenme aracıdır (Sel, 2000).
- Oyun, fiziksel ve zihinsel yetileri geliştirmek amacıyla yapılan, dinamikliğe dayanır (Kayar, 2008).
- Oyun, çocuğun her alanda kendini sergilemesine ve kişilik kazanmasına imkân veren bir aktivitedir (Gürün, 1984).

Oyunla ilgili bu tanımlar incelendiğinde, oyunun çocuğu yaşamında merkezi bir rol edindiğine ve temel ihtiyaçlarından biri olduğu sonucuna varılır. Bu noktada oyun, çocuğun kendini ifade etmesine ve yetenekler kazanmasına imkan veren, kişilik gelişimine katkı sunan ve günlük yaşamın parçası olarak görülen aktivitelerin tümüdür (Baltayeva, 2021).

Oyunun çok kapsamlı ve çeşitli niteliklere sahip olması, oyunla ilgili yapılan tanımlamalar sonucunda farkına varılmaktadır. Oyunun özelliklerini şu şekilde sıralamak mümkündür (Tamer, 1988; Sevinç, 2004; Tural, 2005; Biriktir, 2008; Pehlivan, 2014; Aksoy, 2016):

- Oyunda gönüllülük esas olmalı ve çocuklar katılım için zorlanmamalıdır.
- Oyunun oynanacağı yer ve zamanı öncesinde belli olmalıdır.
- Oyunda maddi kazanç söz konusu olmamalıdır.
- Oyun gerçek hayattan bağımsız, hayali bir özelliğe sahiptir.
- Oyunun esnek kuralları vardır.
- Etkin katılım önem arz etmektedir.
- Oyunda stratejiler geliştirilerek yeni bilgiler öğrenilir.
- Oyun sırasında problem çözme becerileri çocuğun yaratıcılıklarını artırmasına katkı sunar.
- Oyunda başarısız olurum korkusu yaşamadan sadece zevk alma vardır.
- Oyun çocuk üzerinde olumlu bir etki bırakır.
- Oyun çocuğun hem iç dünyasını hem de sosyal yaşantısı arasında bağ kurmasını sağlar.
- Zihin ve beden oyununda birlikte çalışır.
- El göz koordinasyonunun gelişmesinde oyun önemlidir.
- Oyunun amacından çok süreci önemlidir.
- Oyundaki materyaller çocuk için motivasyon sağlar.
- Oyun istenildiği zamanda ve sürede oynanır (Baltayeva,2021).

MEB (2014)' e göre oyunun özellikleri şu şekilde belirtilmiştir:

- Oyuncunun oyunda bulunması için herhangi bir zorunluluk yoktur. Oyun bu niteliğe sahip olmadığında ilgi çekici ve haz verici olmaz.
- Oyun kendiliğinden oluşur, neşe ve rahatlık sağlar.
- Oyun zaman sınırları ve belirli kurallar ekseninde icra edilir.
- Oyunda gerçek yaşam kurallarının aksine sadece oyunun kuralları yer alır.
- Oyunda deneyimler tekrar edilir ve çevre taklidi yapılır.

- Oyunda gerçek yaşamdan değişik bir durumda bulunma söz konusudur.
- Oyun özgürce ve kendiliğinden oynanır.

Bu özelliklerden dolayı oyun, çocuğun kişilik gelişiminde önemli belirleyici faktörlerdendir.

2.2. Oyunun Çocuğun Gelişimine Katkıları

Oyunun çocuğun gelişimine katkıları çok yönlüdür. Çocuğun pozitif yönde gelişmesi ve kişilik yapısının oluşmasında sevgiden sonra gelen en önemli role sahip araç oyundur (Yörükoğlu, 2011).

Oyun dıştan herhangi bir baskı olmadan gerçekleşir. Çocuğun fiziksel ve zihinsel gelişiminde önemli etkene sahip olan oyun etkinliği ile çocuk bilinçsizce eğlenir veya hareket halinde olur. Bu şekilde çocuk gerçek hayattaki sosyal ortama da aşamalı bir şekilde hazırlanır (Güneş, 2002). Oyun çocuğun toplum içindeki kurallar doğrultusunda hareket etmesini, diğer insanlarla yardımlaşmasını, başkalarının haklarını gözetmeyi ve başkalarına kibar davranma durumlarının benimsenmesinde önemli bir yol sağlamaktadır. Bu şekilde oyun diğer insanlarla etkileşim halinde gerçek hayatın öğrenilmesini sağlayan eylemler bütünüdür (Güneş, 2011).

Çocukların oyun ile çevreye karşı duyarlılıkları artar. Gerçek hayat ile uzlaştırarak yaşamı çözümlerler. Çevredeki nesneleri zamanla tanırlar. Oyun bir problem durumunda sorun çözmede dikkat arttırıcı önemde olup neyi nasıl yapılacağı sorularına cevap bulmayı kolaylaştırır. Aynı zamanda hayal gücünün gelişimine katkı sağlar. Hayal gücü ile oluşturduğu oyunda çocuğun planlama ve organize etme yönleri gelişir (MEGEP, 2016). Bu gibi beceriler temelde çocukların oyun ile daha kolay ve kalıcı bir tarzda öğrenmelerine bağlıdır. Çünkü oyun esnasında çocuklar dinamiktir ve duyularının keskinliği artar. Somut deneyim olan oyun, soyut durumların anlaşılmasına da katkı sağlar (Girgin ve Gürşimşek, 2005).

Çocuk oyun ile çevresindeki insanları tanımaya ve anlamaya çalışır. Kendi potansiyel ve sınırlıklarının farkına varır. İnsanlarla ilişki kurmayı öğrenir. Kendi istekleri doğrultusunda ikna etmeye uğraşır. Yani kendi düşünceleri ekseninde başkası ile iletişim kurup kendini rahat bir şekilde ifade etmeyi öğrenir. Ayrıca oyun içindeki korku, heyecan

gibi duyguları yansıtmayı öğrenir. Kaygılarını kontrol altına alır ve başkalarına zarar vermenin uygunsuz bir davranış olduğunu idrak eder. Tecrübelerini arttırır ve öğrendiklerine zamanla yenisini ekleyip kalıcı hale getirir (Oktay, 2002).

Çocuğun gelişim durumlarına önemli oranda katkıda bulunan oyun en doğal ve aktif öğrenme ortamlarından biridir. Çünkü birden çok becerinin geliştirilebilmesi için bir imkandır. Yani, fiziksel, zihinsel, sosyal ve duygusal becerilerini geliştirici bir aktivitedir (Bay ve Bay, 2019). Bu doğrultuda oyunun birçok olguyla çocuğun gelişimine katkı sunduğu görülebilir. Bu gelişim düzeyi oynanan oyuna göre çeşitlilik gösterir. Diğer bir deyişle, oyunun farklı boyutlarıyla çocuğun gelişimini etkilediği yadsınamaz bir gerçektir (Erdem, 2003).

2.2.1. Oyunun Çocuğun Fiziksel Gelişimine Katkısı

Oyun çocuğun fiziksel gelişimine birçok yarar sağlar. Öncelikle oyunda çocuğun bütün bedeni hareket halinde olur. Kasları kasılma ve esneme ile çalışma halinde olur. Hareket gerektiren oyunlarda kalp atışı, solunum hızı ve kan dolaşım hızı olması gerekenin üzerine çıkar. Bu sayede de kana bol oksijen taşınır ve dokulara gerekli besin ulaştırılır. Ayrıca oyunda vücudun terlemesi ile vücuttaki zehirli atıklar atılır (Burgaz Uskan ve Bozkuş, 2019). Diğer bir deyişle, oyun ile sürekli hareket halinde olan çocukta kaslar devamlı çalışır. Bu etki oyun oynayan çocuklar ile oynamayan çocuklar karşılaştırıldığında gözlenir. Oyun oynamayan çocuklarla kas gelişimi daha yavaştır (Aytekin, 2001). Ayrıca çocuklar açık havada oynarken güneşten, temiz havadan yararlanır. Bunlar çocuğun vücut gelişiminde sağlıklı olması için önemli etkiye sahip hususlardır (Çoban, 2006).

Özellikle çocuklar mücadele oyunlarında sürekli olarak koşmak, tırmanmak, zıplamak, itmek, çekmek, taşımak kısaca vücut özelliklerini kullanmak durumundadırlar. Çocuk, diğer oyunculara karşı bir yarış halindedir. Mücadeledeki bu hareketlilik solunum, dolaşım ve sindirim sistemini pozitif yönde etkiler. Buna ek olarak iç salgı bezlerinden daha fazla salgılama yapılmasını sağlayarak gelişmesini kolaylaştırmaktadır (Hazar, 1996).

Hareket hali gerektiren oyunlar bacak, kol gibi büyük kasların gelişimini sağlar. Bu durumda hareket gerektiren oyunlar vücut sistemini destekleyip büyümeyi sağlar. Yine oyun materyalleri ile hareket halinde olan çocuğun el ve gözü de koordineli bir şekilde çalışmaktadır. Bu durum da fiziksel ve bilişsel gelişim için son derece önemlidir (Cirhinoğlu, 2001).

İstenilen amaç ve davranışlar oyun yoluyla haz alarak teşvik edildiği için tekrar edilerek kalıcılık kazandırılmış olur. Çünkü oyun esnasında süregiden isteklilik ve motivasyon çocuğun oyun içinde hareketli olmasında, yetilerini geliştirmesinde önemli bir unsurdur. Çocuklar oyundaki becerileri tekrar tekrar kullanmalarına rağmen oyunun heyecan ve hazzından aşırı bir yorgunluk ya da bıkkınlık hissetmezler (Özsu, 2008).

2.2.2. Oyunun Çocuğun Zihinsel Gelişimine Katkısı

Oyun esnasında çocuk yoğun bir şekilde zihinsel faaliyette bulunur. Diğer bir deyişle, oyun çocuğun zihinsel antrenmanıdır. Çocuk yeni öğrendiği kavramları ve nesneleri oyun içinde karşılaştırmalı bir şekilde kullanarak kavrar. Bu durumda oyun esnasında sürekli olarak algılama, düşünme, idrak etme gibi zihinsel yetileri gelişir. Bu doğrultuda soyut becerileri de gelişir. Genel olarak, zihinsel gelişim, fiziksel, psikolojik ve sosyal gelişimle bütünsellik içindedir ve bunlar birbirlerini tamamlayarak dönüşürler (Çiftçi, 2005).

Oyun çocuğun kendisini ve çevresini tanımada önemli ölçüde işlevselliğe sahiptir. Oyun ile çocuk devamlı sorular sorarak bilgi elde eder ve bunu etrafına aktarır. Ayrıca oyun içinde çocuk birçok kavram ve olayı keşfederek deneyimler. Daha detaylı açıklamak gerekirse nesnelerin tanınması, isimlendirilmesi, nesnelerin işlevleri, sebep-sonuç ilişkisi kurulması, belli bir hedefe yönelme, düşünme, sıralama, sınıflama, analiz ve sentez gibi zihinsel faaliyetlerin gelişmesini sağlar. Ayrıca, ağırlık, şekil, boyut, hacim, renk, zaman, mekân gibi birçok kavramın öğrenilmesinde oyun temel işleve sahiptir. Yani, oyun içinde zihinsel çalışmada olan çocuğun yorumlama ve karar verme gibi nitelikleri gelişir (Özer vd. 2006). Ayrıca kelime bilgisini artırmak ve dinleme, konuşma, anlama becerilerini geliştirmek için oyun oynarken tekerleme ve şarkılar söyletilebilir (Bay, 2018).

Oyun esnasında dikkat ve hafıza önemli bir etkidir. Çünkü yönergeleri sırası ile takip edemeyen, nesneleri nasıl kullanacağını bilemeyen, kuralları hatırlayamayan, oyuncu oyun dışı kalacaktır (Garcia, 2012). Oyun ile çocuk yeni kavramlar öğrenir, keşfetme yoluyla bilimsel deneyim elde eder, nesneleri tanır, nesneler arasında bağ kurmayı öğrenir, akıl yürütme ve problem çözme yeteneği gibi birçok üst düzey becerileri kazanır (Yıldızlar, 2019).

Çocuk oyun esnasında devamlı olarak oyunun kurallarını, kendi ve karşı taraftaki oyuncuların davranışlarını kıyaslama durumundadır. Oyun boyunca kuralları da dikkate alarak grubuna fayda sağlamaya çalışır ve stratejiler geliştirirler. Bu stratejiler hakkında tartışır ve fikir alışverişi yaparlar. Böylelikle çocukların algılama, yorum yapma, analiz yapma ve karar verme gibi zihinsel yetenekleri gelişir (Hazar, 1996).

2.2.3. Oyunun Çocuğun Sosyal Gelişimine Katkısı

Oyun sosyal bir kavramdır. Bireyler oyun oynayabilmek için başka bireylerin varlığına ihtiyaç duymaktadır. Oyun esnasında başka oyuncularla etkileşim kurmak, bireyi sosyal anlamda geliştirmektedir. Oyun ortamı, aileden sonra bir grubun parçası olma duygusunun ilk defa tadıldığı yerdir. Arkadaşlık ilişkilerinin ilk geliştiği aşamadır. Anlaşma, uzlaşma, problem çözme, iş birliği gibi beceriler okulöncesinde ve okul döneminde oyun yoluyla gelişmektedir. Toplumsal rol ve statülerin kavranması ve analizi de oyunla öğrenilmektedir. Oyun yoluyla kimi zaman aile bireylerinin rollerine bürünerek aile yapısı öğrenilmekte, kimi zaman bir meslek grubu taklidiyle o mesleğin özellikleri tanınmaktadır. Oyun yoluyla teşekkür, rica, selamlaşma, hatır sorma gibi nezaket kuralları ve dinleme, trafik kurallarına uyma vb. gibi toplumsal kurallar da öğrenilmektedir (Demirci, 2006).

Çocukların sosyal yaşantıları en önemli ihtiyaçlarındandır ve bu sosyal yaşantıları, oyunları oynarken biçimlenir. Çocuklar oyun sayesinde gelecek yaşamdaki görevlerini kavramaya başlarlar. Arkadaşları ile uyum içerisinde olur, onları yakından tanır ve bağlarını güçlendirirler. Oynadıkları her oyunlarda mutlaka sosyal yaşantılarına katkıda bulunacak davranışlar vardır (Çoban, 2006). Çocuk aynı zamanda oyun oynarken arkadaşlarının bakış açısıyla olaylara bakması onu ben merkezci düşünceden

uzaklaştırarak, nasıl davranacağı konusunda tahminde bulunmasını sağlar (Özdoğan, 2004).

Çocuklar için oyun ortamı serbest bir ortamdır. Oyun ortamı ile çocuk birçok davranış biçimi ile karşılaşır. Çocuklar diğer çocukların davranışlarına olumlu ya da olumsuz tepkiler vermeye ve davranışların değişip yerleşmesini deneyerek fark eder. Oyun grubuna giren her çocuk sosyal uyum sağlamaya başlar (Özdoğan, 2000). Çocuk oyunla birlikte, karşılık beklememeyi, mutluluk duymayı öğrenir. Bunları öğrenen çocuk ileriki yaşlarında fedakârlığı, bazen ön planda olmayı bazen ise geri planda olmayı öğrenmiş olur (Poyraz, 2012).

Çocuk oyunla birlikte kendi hak ve özgürlüğünü korumayı, başkalarının hak ve özgürlüklerine saygı duymayı, kazanmayı ve kaybetmeyi, toplumsal kuralları, paylaşmayı, yardımlaşmayı ve lider olmayı öğrenir (Akandere, 2006). Çocuklar oyunla olaylara başkalarının gözünden bakmayı, kendi haklarına saygı duyulmasını istediği gibi başkalarının haklarına da saygı duymayı öğrenir. Aynı zamanda çocuklar oyun oynarken sabırlı olmayı, sorumluklarını yerine getirmeyi, kurallara sadık kalmayı öğrenir (Yanardağ, 2012).

Çocuk oyunları çocuk kültürünün de önemli bir parçasıdır ve kültürel değişimlerden oldukça etkilenir (Erşahin, 2012). Toplum oyunlardan etkilendiği gibi, toplumsal yapı ve durumlar da oyunları etkilemektedir. Bu nedenle oyunlar çocuğun dünya ve toplum hakkında görüş oluşturmalarıyla sosyal becerilerini geliştirmektedir (Saban, 2000). Tüm bu etkenlerden dolayı çocuk eğitimi ve kişiliğin olgunlaşmasında çocuk oyunlarının payı ortadadır. Çocuk oyunları toplumsal kültürün ilerlemesinde de ayrıca öneme sahiptir (Çoban, 2006).

2.2.4. Oyunun Çocuğun Duygusal Gelişimine Katkısı

Çocukların sağlıklı bir gelişim göstermesini istiyorsak en temel ihtiyaçları olan oyun oynamalarını desteklemeli ve çocukları oyun oynarken özgür bırakmalıyız. Çünkü çocuklar oynadıkları bu oyunlar aracılığıyla hayatı öğrenirler, olay ve durumlar karşısında nasıl hareket edeceklerini kavrarlar ve ona göre davranış geliştirirler. Böylelikle gerçek yaşamda oyunla kazandıkları bu deneyimler sayesinde daha uygun

davranışlar göstereceklerdir (Akandere, 2006). Bu dönemde ayrıca çocuğun duygusal yapısı bedensel ve zihinsel gelişimine paralel olarak gelişir ve olgunlaşır (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006).

Çocukların oyun oynarken gösterdikleri duygusal durumları, gelecekte insanlığın ruh sağlığı bakımından önemlidir. Çünkü çocuk oyun sayesinde mutluluk, sevmeme, korku, kaygı, nefret, ayrılık gibi çoğu duyguyu öğrenmiş olur (Çoban, 2006). Çocuk, toplumsal kuralları, doğruyu-yanlışı, iyiyi ve kötüyü öğrenerek sosyal bakımdan gelişirken, öğrendikleri sayesinde kişilik gelişimine de katkıda bulunur. Oyunun kuralları gereği oyuncu, karşısındakine saygılı olmaya mecburdur. Böylelikle çocuk oyunda özgürlüğün sınırlarını öğrenir, oyun sayesinde kendi kişiliğini bulmasına olanak sağlar (Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006)

Oyunla çocuklar mutluluk, üzüntü, sevinç, heyecan, şaşkınlık, kırgınlık, kızgınlık, şefkat, merhamet, anlayış gibi birçok farklı duyguyu deneyimlerler ve bu duygu durumlarını aktarma, paylaşma, empati kurma, karar verme, sorumluk alma gibi davranışlar geliştirir (Karslı, 2016). Çocuk arkadaşlarıyla oyun oynarken aynı zamanda onlarla duygu ve düşüncelerini, davranışlarını da paylaşarak aldığı tepkiye göre kendini hazırlar. Çünkü gerçek çocuğun kendi penceresinden baktığı kadardır. Bu pencereden gördüklerini arkadaşlarına anlatır (Çoban, 2006)

Oyunla çocuk kendi penceresinden başka pencereler de olduğunu göstererek davranışlarını kontrol altına almaya çalışır. Sevmeme, sevilme gibi duyguları geliştirerek kendine olan güveni artar. Bunlar duygusal gelişim açısından önemlidir. Aynı zamanda çocuk oyunla birlikte tecrübe kazanarak bilgi dağarcığını genişletir (Akandere, 2006).

2.3.Oyun Türleri

Bu araştırma oyun türlerinden geleneksel çocuk oyunlarını ve modern çocuk oyunlarını kapsamaktadır.

2.3.1. Geleneksel Oyunlar

Geleneksel oyunlar; kurallı ve sınırlarını toplumun gelenek ve göreneklerinden alan, nesilden nesille aktarılan, yaşatılan sportif ve folklorik oyunlardır (İşler, 1997: 37). Türk ulusunun, içinde birçok oyun barındıran zengin bir geleneksel oyun kültürü vardır. Fakat bu geleneksel oyunlara gösterilen ilgi yerini daha çok teknolojinin hayatımıza girmesiyle dijital oyunlara kaydırmıştır. Bu durum bize geleneksel oyunların artık git gide önemini yitirdiğini göstermektedir (Bay, 2018; Bay ve Bay, 2019). Önemi yitiren geleneksel oyunlara tekrar gereken önemin verilmesi, çocukların gelişimi ve öğretimdeki istikrarı açısından önem arz etmektedir (Yıldız, 2019).

2.3.1.1. Geleneksel Oyun Örnekleri

Aşağıda veri toplama aracında yer alan bazı geleneksel oyunlar sıralanmaktadır:

•Mendil Kapmaca

Mendil kapmaca oyunu en az 8 en fazla 30 kişi ile oynan bir açık alan oyunudur. Oyuncular 2 gruba ayrılır. Gruplar çizgilerle belirlenmiş oyun alanına karşılıklı olarak sıralanır. Bir kişi mendili tutar. Mendili tutan kişi oyun alanının ortasına geçer ve mendili oyuncuların alabilmesi için aşağıya doğru tutar. Mendili alıp rakibine yakalanmadan yerine geçen oyuncu o eli kazanmış olur ve rakibini eler. Oyun son oyuncu kalana kadar bu şekilde devam eder. Son oyuncunun kaldığı grup oyunu kazanmış olur (Can, 2017; Bay ve Turan, 2019; Bay ve Bay, 2020).

•Sek Sek

Sek sek oyunu en az 2 kişi ile oynan bir açık alan oyunudur. Karelerin birleşiminden bir oyun alanı çizilir. Bu karelerden 4. ve 5. kareler yan yana 7. ve 8. kareler yan yana çizilerek oynanır. Daha çok kız çocuklarının tercih ettiği bir oyundur. Oyunda üzerinden zıplanacak kareyi belirlemek için bir taş kullanılır. Oyuncu atış çizgisinden bir numaralı kareden başlamak üzere atışını gerçekleştirir. Taşı attığı kare üzerine basmamak koşuluyla tek ayak üzerinde sekerek oyuna başlar ve en son yine taşı attığı kareden taşı

olarak yine o kareye basmadan oyun alanını tamamlar. Oyuncu hata yaparsa oynama sırası bu kez diğer oyuncuya geçer. Sıra ile oyuncu kaldığı yerden başlayarak oyuna devam eder. Oyun alanını ilk bitiren oyunun kazananı olur (Can, 2017; Bay ve Turan, 2019; Bay ve Bay, 2020).

•Yakan Top

Yakan top oyunu en az 4 kişi ile oynan bir açık alan oyunudur. Oyuncular iki gruba ayrılır. Gruplardan biri çizgilerle belirlenmiş oyun alanının ortasına geçer. Diğer grup ise kendi arasında ikiye ayrılarak ortadaki grubun önüne ve arkasına geçer. Bir topla ortadaki oyuncuları vurmaya çalışırlar. Ortadaki oyuncu rakibin attığı topu yere değmeden havada yakalarsa bir can kazanmış olur. Bu can sayesinde vurulan arkadaşlarından birini tekrar oyuna alabilir. Ortadakilerin hepsi vurulduğunda ise diğer grup ortaya geçer. Fakat ortada son oyuncu kaldığında 6 top atışında oyuncu vurulmazsa bu kez vurulan tüm oyuncular tekrar ortaya geçerler. Böylelikle oyun tekrar başlamış olur ve bu şekilde devam eder (Can, 2017; Bay ve Turan, 2019; Bay ve Bay, 2020).

•Halat Çekme

Halat çekme oyunu 2 grup oluşturularak oynanır. Bir halatın iki ucuna oyuncular geçip halatı kendi bulundukları tarafa çekerler. Hangi taraf halatı tamamen kendi tarafına çekerse oyunu o taraf kazanmış olur. Amaç iki tarafın da kaba motor becerilerini kullanarak güç dengesi kurmaya çalışmasıdır. Bu yönüyle zihinsel gelişimi desteklemektedir. Aynı zamanda karar verme, değerlendirme becerileri kullanılmaktadır (Bay ve Bay, 2019).

•Mangala

Mangala 2 kişi ile oynanan Türklerin oynadığı tek zekâ oyunudur. Oyunda oyuncuların hazneleri, her oyuncunun 6 kuyusu toplamda ise 12 kuyu bulunmaktadır. Her haznede 4 taş bulunur. Toplamda 48 taş ile oynanır. Amaç oyuncunun kendi haznesinde

en fazla taş biriktirmesidir. İlk olarak oyuncu kendi kuyularından istediğindeki taşları alıp aldığı kuyuya da bırakmak koşuluyla her kuyuya taş bırakarak sağa doğru ilerler. Son taşı kendi haznesine gelirse sıra yine kendisinde olur. Son taşı rakibinin haznesine gelip rakibinin kuyusundaki taşları çiftlerse o kuyudaki tüm taşları alarak kendi haznesine koyar. Aynı zamanda son taşı kendi boş kuyusuna gelip, rakibinin de o boş kuyusunun karşı kuyusunda taşları bulunuyorsa kendi taşları ile birlikte o taşları da alarak kendi haznesine koyar. Oyun sonunda en fazla taş biriktiren oyuncu oyunun kazananı olur. Bu oyunla birlikte akıl yürütme, strateji geliştirme ve problem çözme becerilerinin geliştirilmesine katkı sağlanır (Yağlı, 2019; Bay ve Bay, 2020).

2.3.2. Modern Oyunlar

Hayatın her döneminde bizimle birlikte olan teknolojik gelişmeler, oyun alanında da değişimlere sebep olmuştur. Oyunların yapısı, araçları, oyun anlayışları ve oyun ortamında değişimler yapmıştır (Gürbüz, 2017). Bu değişimler modern çocuk oyunlarını oluşturmuştur. Modern sözcüğü, TDK Sözlüğünde “Çağdaş, çağcıl.” olarak tanımlanmıştır (TDK,2023). Modern oyunlar gelişmiş yöntem ve teknikleri bünyesinde barındıran oyunlardır. Birçoğu kutu oyunu şeklinde tasarlanmıştır.

Bu tür oyunlar, kişinin özgüvenini artırarak, problem durumlarıyla karşı karşıya kaldığında kendine has çözüm önerileri sunmasını, olaylar karşısında doğru ve hızlı bir şekilde karar vermesini ve en önemlisi de kendini devamlı olarak yenileyebilmesini sağlar. Bununla birlikte eleştirel düşünme ve yaratıcılıkları için üç boyutlu düşünme, strateji geliştirme, sorun çözme ve görsel zekâ becerilerini de geliştirir (Devecioğlu ve Karadağ, 2014).

2.3.2.1. Modern Oyun Örnekleri

Aşağıda veri toplama aracında yer alan bazı modern oyunlar sıralanmaktadır:

•Reversi

Reversi oyunu 2 kiři ile oynanır. Oyunda 32 beyaz, 32 siyah olmak üzere toplamda 64 tař bulunur. Oyun bařlamadan oyun tablasına apraz olacak řekilde ikisi beyaz, ikisi siyah 4 tař konulur. Oyuna siyah tař ile bařlanır. Oyundaki ama rakibin tařlarını kendi rengine evirerek tabladaki stnlę saęlamaktır. Oyun tablasına konulan bir tařın yeri bir daha deęiřtirilemez. Ama tařın rengi oyun esnasında yapılan hamlelere gre srekli deęiřebilir. Oyun eldeki tm tařlar tablaya konulduęunda biter. Bu oyun sayesinde ngr, odaklanma ve analiz yapma gibi beceriler geliřir (Marangoz, 2018).

•Triangle Game

2-4 kiři ile oynanan bir oyundur. Oyunda genlerin birleřiminden oluřan řekiller vardır. Her oyuncuda aynı ve eřit sayıda řekiller bulunur. Bu řekillerin yalnızca renkleri birbirinden farklıdır. Ama, oyun tablasına yerleřtirilen řekillerin sadece kendi rengineki řekillerin ucuna deęebilecek řekilde yerleřtirerek elde olabildięince az veya hi řekil bırakmamaktır. Oyun tablasına yerleřtirilen řekillerin kenarları aynı renkteki řekillerin kenarlarına deęemezken rakibin kenarlarına deęebilir. Oyuna bařlama sırası; mavi, sarı, kırmızı ve yeřil řeklinededir. řekilleri yerleřtirirken iyi dřnmeli hamle yaparken aynı zamanda rakibin hamleleri de engellenemeye alıřılmalıdır. Oyun sonunda kimin az sayıda parası kalırsa oyunu o kazanır. Grsel algı, dikkat ve strateji geliřtirmeyi saęlayan bir oyundur.

•Kre

2 kiři ile oynanan bir oyundur. Oyunda 7 mor, 7 turuncu olmak zere toplam 14 tane tař bulunur. Oyuna mor renkli oyuncu bařlar. Bařlangı noktasından ıkan bir tař bir daha bařlangı noktasına geri dnemez ve bařlangı noktasında bulunan tařlar orada saęa sola hareket edemezler. Oyuncular dokundukları tařı oynamak zorundadırlar. Tabla zerinde yatay, dikey, apraz olacak řekilde 4 tař bulunamaz. Bu duruma arada bořluklar olsa bile engel olmaz. Ama rakibin tařını kendi iki tařımız arasına alarak onun tařını oyun dıřı etmektir. Rakibimiz kendisi tařını bizim iki tařımız arasına koyarsa o zaman bu

durum geçerli olmaz ve rakibin taşını alamayız. Eğer rakibin iki taşını birlikte kendi taşımız arasına alırsak yine onun taşlarını oyun dışı etmiş oluruz. Bunu yaparken arada boşluklar olmamalı. Yapılan hamle ile hem mor hem de turuncu taş iki taş arasında kalıyorsa, hamleyi kim yaptıysa o kişi rakibin taşını alır. Rakibin 4 taşını bu şekilde oyundan çıkarırsak seti almış oluruz. Oyun 3 set üzerinden oynanır ve 2 seti alan taraf oyunu kazanmış olur. Bu oyun sayesinde stratejik düşünme, dikkat ve odaklanma becerileri gelişir.

•Look Look

2-6 kişi ile oynanan bir oyundur. İlk önce oyun tablası orta alana konulur. Onun üzerine diğer sekiz kart yerleştirilir. Oyun kartları ise oyun tablasının ortasına konulur. Kartların çerçeve renkleri ve kart üzerindeki eksi, artı ve soru işareti önemlidir. Oyuncular bunlara dikkat ederek oyunu oynarlar. Verilen yönergeye göre artı işareti çıktığında çerçeve renklerine de dikkat ederek toplam işlemi, eksi işareti çıktığında yine çerçeve renklerine dikkat ederek çıkarma işlemi yapılır. Soru işareti çıktığında ise her iki çerçevede ortak yer alan sevimli yaratık bulunmaya çalışılır. Bunların dışında bir de oyun kartlarında renk halkası veya farklı şekiller çıkabilir. O zamanda gösterilen o renk halkaları ve şekiller ilgili çerçevede bulunmaya çalışılır. Oyun esnasında ise herhangi bir oyuncu yanlış gösterir ya da yanlış bir şey söylerse bir tur oynamaz ve diğer oyuncuların bulmasını bekler. Bu oyun sayesinde bireylerin odaklanma ve konsantrasyon becerileri ile görsel zekâsı gelişir. Parça-bütün arasında ilişki kurarak bağlantısal düşünebilir ve bu da problem çözme yeteneklerini geliştirir.

•Equilibrio

Tek kişi ile oynanabilen bir oyundur. Amaç, oyun kitapçığında yer alan resmi, kitapçıkta gösterilen parçalarla dikey olarak inşa etmektir. Parçaların öncelikle hangi sıraya göre dizileceğine karar verilmesi gerekir. Karar verirken de ağırlık merkezi dikkate alınmalı çünkü özellikle bazı şekilleri yaparken ağırlık merkezi dikkat edilmediği takdirde görseli inşa etmek imkânsız hale gelmektedir. Denge ancak ağırlık merkezindeki taşları önce dizerek sağlanabilir. Aynı zamanda parçalar arasındaki boşluklar ve parçaların

baktıkları yön de önemlidir. Oyun esnasında şeklin ara ara devrilmesi oyunda heyecan yaratarak oyundan alınan keyfi artırır. Aynı zamanda sabrın gelişmesine de katkıda bulunur. Deneme ve yanılma yöntemiyle problemlere çözüm yolları bularak olaylara farklı açılardan da bakmayı sağlar.

Tüm bu gelişim özellikleri ve oyun türleri göz önünde bulundurulduğunda oyunların çocuğun kişilik özelliklerine önemli düzeyde katkısı görülür.

2.4. Kişilik Nedir?

Alanyazın incelendiğinde kişilik ile ilgili birçok tanımın yapıldığı görülmüştür. Bazı kuramcı ve psikologlar, bilinçaltı mekanizmalarını temel alarak tanımlama yaparken bazıları öğrenme durumlarını temel alır. Kişilik kuramcıları kişilik için ortak bir tanım ortaya koyamamaları bile kişilik, kişinin kendine özgü, kararlı tutumları ve kişilik içi durumlar olarak tanımlanabilir (Burger, 2006).

Kişilik, bireyin sadece sosyal ortam ya da doğal durumu ile açıklanamayacak şekilde süreklilik gösteren davranışlar ve istekler aynı zamanda duygu, düşünce ve davranış gibi ruhsal tutumlarındaki değişiklikler olarak ifade edilebilir. Çoğu kuramcıya göre ise kişilik, fiziksel, zihinsel, sosyal ve duygusal durumların büyük ölçüde hepsini içine alır (Taymur ve Türkçapar, 2012).

Kişilik, bireyi diğer kişilerden ayıran, farklı tutan ve kendisine ait özelliklerini bütünüyle ifade eden tutumdur. “Kişilik, genetik ve biyolojik eğilimleri, sosyal deneyimleri ve değişen çevresel koşulları içeren iç ve dış etkilere bağlı evrimsel bir süreci temsil etmektedir” (İnanç & Yerlikaya, 2016).

Yavuzer (2001) kişiliği, bireyin fiziksel görünümüyle birlikte ilgisi, tutumu, davranışları ve çevresiyle ilişkisini ele alan bir kavram olarak ifade eder. Bu tanımlardan yola çıkarak kişilik için bireyin duygu, düşünce ve davranışlarında orijinallik ve süreklilik olması gerektiğini oyun yoluyla bu özelliklerin gelişebileceğini söyleyebiliriz.

2.5. Kişilik Kuramları

Bazı görüşler çerçevesinde kişiliğe açıklık getiren altı mevcut yaklaşım vardır. Bunlar bilişsel, biyolojik, davranışsal/sosyal öğrenme, insancıl, ayırıcı özellik yaklaşımı ve psikanalitik yaklaşımdır. Bu yaklaşımların hepsi de kişiliği çeşitli yönlerden analiz eder. Örneğin bilişsel yaklaşımı benimseyenler davranışlardaki çeşitlilikleri anlatmak için bireylerin bilgileri işleme durumlarındaki farklılıkları araştırmaktadırlar. Biyolojik yaklaşım, kişiliklerin birbirinden farklı olduğunu fizyolojik ve kalıtsal eğilimlerle anlatmaktadır. Davranışsal/sosyal öğrenme kuramcıları, davranış kalıplarındaki tutarlılığı şartlanma ve beklentilerin neticesi olarak ifade ederler. İnsancıl yaklaşım ise bireyin kendisi ile ilgili her şeyden yükümlü olduğunu ifade etmektedir. Ayırıcı özellik yaklaşımı ise kişinin belirli bir özelliğe ne derecede sahip olduğunu ve bunu araştırdıklarını anlatır. Psikanalitik yaklaşımda, insanların davranışlarının çeşitlilik göstermesine bilinçaltı durumlarının neden olduğunu söylemektedir (Burger, 2006).

Çocukluktaki yaşantılar ve travmaların bireylerin gelecekteki yaşamına etkisi üzerine çeşitli araştırmalar yapılmıştır. Freud ve Erikson bu alandaki önemli kuramcılardandır. Bu nedenle aşağıda bu kuramcılara yer verilmiştir.

2.5.1. Freud' un Kişilik Gelişimi Kuramı

Freud oyunu, çocukların sosyal olgunluğa ulaşmalarına ve kendi öz benliklerini bulmalarına yardımcı olan bir etkinlik olarak görmektedir. Ona göre oyun, çocuğun davranışının ve kişiliğinin bir aynasıdır (Yalçınkaya, 1996). Kişilik gelişiminde ise yaşamın ilk dönemlerinde gerçekleşen olaylar önemlidir ve bu olaylar insanların kişilikleri üzerinde de etkilidir. Freud, kişilik gelişimini beş döneme ayırmıştır (Elçi, 2019):

Oral dönem: 0–1,5 yaş arasını içine alan bir dönemdir. Bebeğin bu dönemde odaklandığı yer ağızıdır. Çünkü kendini ifade etmeyi, ihtiyaçlarını ve merakını ağız ile giderir. Bu dönemde sorunların yaşanması ilerleyen zamanlarda bireylerin kıskanç ve aşırı derecede bağımlı olmasına sebep olur.

Anal dönem: 1-3 yaş arasını içine alan bir dönemdir. Anüs kasları bu dönemde çocuğun merkez noktasıdır. Çocuk dışkıyı boşaltma ve tutmada problem yaşarsa bu durum öfke, duygu dengesizlikleri, obsesif kompulsif kişilik sorunları meydana getirebilir.

Fallik Dönem: 3-6 yaş arasını içine alan bir dönemdir. Bu dönemde cinsel merak artar. Cinsel organı uyarıldığında çocuk bundan zevk alır. Bu dönem sağlıklı atlatılmadığında ise iç ve dış dünya ile çatışma, kişilikle ilgili bozukluklar ve utanç duygusu oluşabilir.

Gizil Dönem: 5-6/11-13 yaş dönemini içerir. Bu dönemde çocuk enerjisini sosyal uğraşlara yönelttiği için cinsel dürtülerin durağanlaştığı dönemdir. Eğer sağlıklı bir şekilde geçerse aşağılık duygusu yaşayabilir ve ileride obsesif kişilik geliştirmesine sebep olabilir.

Genital Dönem: 11-13/18 yaş arasını içine alan bir dönemdir. Bu dönemde birey daha çok toplumsal meselelerle ilgilenir. Aynı zamanda meslek ve evlilikle ilgili düşünceler ön plandadır. Başarılı bir şekilde atlatamaması durumunda bireyin kimlik bunalımı yaşamasına sebep olabilir.

Bireyin kişilik ve karakterinin yetişkinlik döneminde şekillenmesinde daha önce yaşadığı deneyimler önemli bir yere sahiptir. Bu dönemde yaşadığı zorluklar; bazı çocuksu veya çocukça alışkanlıkları koruma, süttten kesme, tuvalet eğitimi veya cinsel kimliği bulma durumlarında güçlük çekiyorsa bu duruma fiksasyon denir. Fiksasyon, kişiliğimiz ve karakterimiz bakımından yaşadığımız tüm sorunların uzun vadede önemli bir etki oluşturmaya olanak verir (Boeree, 2006).

2.5.2. Erikson'un Kişilik Gelişimi Kuramı

Erikson'a göre oyun, çocuğun yenilgiler, acılar ve yaşamda karşılaşılan hayal kırıklıklarına kendini hazırlamak için kullandığı bir araçtır. Duygusal olumsuzluklara hazırlıklı olma ve onlarla başa çıkma becerisini kazanma yoludur (Arslan, 2000). Kişinin geleceğini şekillendirmesinde ise önemle vurguladığı nokta yaşamın ilk zamanlarıdır

(Corey, 2005). Erikson, gelişim dönemlerini sekiz psikososyal dönem olacak şekilde ortaya koymaktadır (Elçi, 2019):

Güvene karşı güvensizlik: 0-1 yaş arasını içine alan bir dönemdir. Bu dönemde bebeğin tüm ihtiyaçları tam olarak karşılanmalıdır. Fiziksel ve duygusal ihtiyaçları karşılanmadığı takdirde ilerleyen zamanlarda dış çevreye karşı güven problemi yaşayabilir.

Otonomiye karşı utanç ve çekingenlik: 1-3 yaş arasını içine alan bir dönemdir. Çocuğun ilgi, istek ve deneyim kazanma isteği ön plandadır. Bu istekleri anne babalar tarafından karşılanmaz ve engellenirse çocukta çekinme davranışları oluşabilir.

Girişimciliğe karşı suçluluk: 3-6 yaş arasını içine alan bir dönemdir. Bu dönemde çocuğun girişimcilik davranışları söz konusudur. Çevresinde yaşananları araştırıp seçim yapma isteği olur fakat bu duruma izin verilmezse kendini suçlu hissetme duygusu ortaya çıkabilir.

Üretkenliğe karşı aşağılık duygusu: 6-12 yaş arasını içine alan bir dönemdir. Çocuk bu dönemde kimlik arayışına girer. Okuldaki başarısı onun için daha önemlidir. Başarısız atlatılması durumunda eksiklik duygusu oluşabilir.

Kimliğe karşı kimlik karmaşası: 12-18 yaş arasını içine alan bir dönemdir. Artık çocukluk bitip ergenliğin başlamasıyla birlikte aynı zamanda yeni bir kimlik geliştirme ve yaşamı anlama dönemi de başlar. Bu süreçte yaşanan sorunlar kimlik karmaşıklığına ve verimsizliğe sebep olabilir.

Mahremiyete karşı yakınlık: 18-35 yaş arasını içine alan bir dönemdir. Kişi bu dönemde başka insanlarla yakın temaslar kurar. Bu dönemin verimli geçmemesi bireyin dış çevreye karşı izole olmasına aynı zamanda yabancılaşmasına neden olur.

Üretkenliğe karşı durgunluk: 35-60 yaş arasını içine alan bir dönemdir. Bu dönemde kişi tüm insanlığa yararlı işler yapmak için çalışır. Bu süreçte karşılaşılabilecek problemler yetersizlik ile neticelenir.

Bütünlüğüne karşı umutsuzluk: 60 yaş üzerini içine alır. Birey bu döneme gelene kadar yaşadıklarını gözden geçirdiğinde üzüntü yaşıyorsa ve bu zamana kadar

yaptıklarının gereksiz olduğunu düşünüyorsa umutsuzluk ve kendini kabullenememe durumları ortaya çıkabilir.

Tüm bu gelişim özelliklerinden de yola çıkarak çocuğun kişiliği oyun içinde belirginleşmeye başlar, yetenekleri oyun içinde ortaya çıkar, yaşam ile ilgili deneyimlerini ve becerilerini çoğunlukla oyun içinde öğrenir. Bu bakımdan oyun gerçek bir eğitim aracıdır.



Bu bölümde, araştırmanın amacı ve alt amaçlarının çözümüne yönelik araştırmanın yöntemi ve modeli, araştırmanın katılımcıları, verilerin toplanmasında kullanılan araçlar ve elde edilen verilerin analizinde uygulanan istatistiksel yöntemler açıklanmıştır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden temel nitel araştırma deseninde çalışılmıştır. Veri toplama aracı olarak da anket ve gözlem kullanılmıştır.

Nitel araştırma, gözlem görüşme gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, katılımcıların detaylı görüşlerinin aktarıldığı, sözel verilerden oluşturulan, algıların ve olayların doğal ortamda ve bütüncül- karmaşık bir biçimde ortaya konmasına yönelik bir sürecin izlendiği araştırmalardır (Şişman, 2013). Nitel araştırmanın ön plana çıkan özelliği, bireylerin gerçeği sosyal çevreleriyle etkileşimleri içinde nasıl inşa ettiği üzerine yoğunlaşmasıdır. Bu yüzden temel nitel araştırmaları yöneten araştırmacılar, insanların yaşamlarını nasıl yorumladığıyla, dünyalarını nasıl inşa ettikleriyle ve deneyimlerine ne anlam kattıklarıyla ilgilenirler. Bütün amaç, insanların hayatlarını ve deneyimlerini nasıl kavradığını anlamaktır (Merriam, 2015).

Araştırmada, öğrencilerin oyunları bilme, oynama durumları ve oyunları kimden öğrendiklerine ilişkin durumlar anket yoluyla toplanmıştır. Araştırmada, öğrencilerin oyunlardaki kişilik gelişimine ilişkin durumlar gözlem yoluyla toplanmıştır. Gözlem belli bir ortamda oluşan davranışları ayrıntılı olarak araştırmak istediğimizde tercih edilen bir veri toplama tekniğidir. Gözlem taramaya öncülük etmesi amacıyla yapıldığı gibi, dokümana dayalı araştırma veya deneysel araştırma ile birlikte ortak olarak planlanabilir (Balcı, 1997). Bu çalışmada da gözlemci gözlemler esnasında hiçbir müdahalede bulunmamıştır. Gözlemler sonucu elde edilen veriler daha önceden uzman görüşleri doğrultusunda geliştirilmiş olan gözlem formlarına anında kaydedilmiştir.

3.2. Katılımcılar

Araştırmanın katılımcılarını 2022-2023 eğitim öğretim yılında İstanbul ili Sancaktepe ilçe milli eğitim müdürlüğüne bağlı bir ilkokula devam eden 40 tane 3. sınıf

öğrencileri oluşturmaktadır. Katılımcı öğrencilerin cinsiyet, sınıf, yaş, annenin eğitim düzeyi, annenin çalışma durumu, babanın eğitim düzeyi, babanın çalışma durumu gibi demografik bilgiler aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 3.2. Öğrencilerin Demografik Bilgileri

		<i>F</i>	<i>%</i>
Cinsiyet	KIZ	23	57,5
	Erkek	17	42,5
	Toplam	40	100
Yaş	8 Yaş	27	67,5
	9 Yaş	12	30
	10 Yaş	1	2,5
	Toplam	40	100
Kendinize ait odanız var mı?	Evet	40	100
Evinizde internet bağlantısı var mı?	Evet	40	100
Bilgisayar, tablet, telefon ya da oyun konsolundan herhangi birine sahip misin?	Evet	40	100
Tercih Edilen Oyun	Geleneksel	23	57,5
	Modern	7	17,5
	Dijital	10	25
	Toplam	40	100
Anne Çalışma Durumu	Evet	8	20
	Hayır	32	80
	Toplam	40	100
Anne Eğitim Durumu	İlkokul	9	22
	Orta okul	8	20
	Lise	18	45
	Lisans	5	12,5
	Toplam	40	100
Baba Çalışma Durumu	Evet	40	100
	Hayır	0	0
	Toplam	40	100
Baba Eğitim Durumu	İlkokul	0	0
	Orta okul	7	17,5
	Lise	27	67,5
	Lisans	6	15
	Toplam	40	100

Tablo 3.2. incelendiğinde araştırmaya katılan 40 öğrenciden %57,5'i kız, %42,5'inin erkek olduğu ve öğrencilerden %57,5'inin geleneksel, %17,5'inin modern, %25'inin ise

dijital oyunları tercih ettiği görülmüştür. Anne ve babanın çalışma durumuna bakıldığında; annelerin %20'sinin çalıştığı, %80'inin çalışmadığı, babaların ise %100'ünün çalıştığı tespit edilmiştir. Anne ve babanın eğitim durumuna bakıldığında; annelerin %22'si ilkokul, %20'si ortaokul, %45'i lise, %12,5'inin lisans mezunu olduğu, babaların %17'si ortaokul, %67,5'i lise, %15'inin lisans mezunu olduğu görülmüştür.

3.3. Araştırmanın Uygulama Basamakları

Araştırmada belli hafta aralıklarıyla oyun oynatılarak bazı hedefler amaçlanmıştır. Bu oyunlar 10 hafta boyunca devam etmiştir.

Gözlemlenen oyunlar ders kazanımlarına uyarlanarak oynatılmıştır. Birinci hafta serbest etkinlik dersinde “Oyun kurma, planlama, üretken düşünme, özgün düşünme, görsel algılama, gözlem ve değerlendirme, planlı ve düzenli çalışma, akıl yürütme” kazanımları reversi oyunu ile, ikinci hafta beden eğitimi ve oyun dersinde “Oyun ve fiziki etkinliklerde basit stratejileri ve taktikleri uygular, oyun ve fiziki etkinliklerde özgüvenle hareket eder, oyun ve fiziki etkinliklerde bireysel farklılıklara saygı gösterir, oyun ve fiziki etkinliklerde iş birliği becerileri geliştirir, oyun ve fiziki etkinliklerde arkadaşının performansını gözlemleyerek geri bildirim verir, oyun ve fiziki etkinliklerde başarıyı tebrik eder” kazanımları mendil kapmaca oyunu ile, üçüncü hafta serbest etkinlik dersinde “ Zihinsel - görsel dikkat, şekil zemin ilişkisi, geometrik şekil algısı, akıl yürütme, konsantrasyon ve odaklanma becerisi kazandırır” kazanımları triangle game oyunu ile, dördüncü hafta matematik dersinde “Tek ve çift doğal sayıları kavrar” kazanımları mangala oyunu ile, beşinci hafta serbest etkinlik dersinde “Engelleri aşma, mantık yürütme ve stratejik düşünme, görsel algılama, gözlem ve değerlendirme” kazanımları küre oyunu oynatılarak edinilmesi hedeflenmiştir.

Altıncı hafta hayat bilgisi dersinde “Güçlü yönlerini ve güçlendirilmesi gereken yönlerini fark eder” kazanımları yakar top oyunu ile, yedinci hafta Türkçe dersinde “Görsellerle ilgili soruları cevaplar” kazanımı look look oyunu ile, sekizinci hafta fen bilgisi dersinde “İtme ve çekmenin birer kuvvet olduğunu deneyerek keşfeder” kazanımı halat çekme oyunu ile, dokuzuncu hafta matematik dersinde “Küp, kare prizma, dikdörtgen prizma, üçgen prizma, silindir, koni ve küre modellerinin yüzlerini, köşelerini, ayrıtlarını belirtir, küp, kare prizma ve dikdörtgen prizmanın birbirleriyle benzer ve farklı

yönlerini açıklar” kazanımları equilibrio oyunu ile onuncu hafta beden eğitimi ve oyun dersinde Oyun ve fiziki etkinliklerde basit stratejileri ve taktikleri uygular, oyun ve fiziki etkinliklerde özgüvenle hareket eder, oyun ve fiziki etkinliklerde arkadaşının performansını gözlemleyerek geri bildirim verir, oyun ve fiziki etkinliklerde başarıyı tebrik eder, oyunlarda karşılaştığı problemlere çözümler önerir” kazanımları sek sek oyunu oynatılarak edinilmesi hedeflenmiştir.

Sonuç olarak 10 hafta boyunca oyunlar oynatılıp, bu oyunlara bağlı olarak öğrencilerin kişilik özellikleri gözlemlenmiştir.

3.4. Veri Toplama Aracı

Veri toplama aracı geliştirilmeden önce alanyazın taraması yapılmıştır. Daha önce yapılan benzer araştırmalarda yer alan veri toplama araçları incelenmiştir. Toplanan bilgiler sonrasında geliştirilen anket ve gözlem formu, uzman görüşü alınarak tekrar düzenlenmiştir.

Araştırmacı tarafından geliştirilen “İlkokulda Oyunla Öğretimin Öğrencilerin Kişilik Özelliklerine Yansımaya İlişkin Öğrencilerin Görüşleri” anketi (EK-16) ve “İlkokulda Oyunla Öğretimin Öğrencilerin Kişilik Özelliklerine Yansımaya” gözlem formu (EK-15) kullanılmıştır. Bu anketin ve gözlem formunun özellikleri aşağıda açıklanmıştır.

“İlkokulda Oyunla Öğretimin Öğrencilerin Kişilik Özelliklerine Yansımaya İlişkin Öğrencilerin Görüşleri” anketi ve “İlkokulda Oyunla Öğretimin Öğrencilerin Kişilik Özelliklerine Yansımaya” gözlem formu 2022 yılında araştırmacı tarafından öğrencilerin geleneksel ve modern oyunları bilme, oynama, öğrenme kaynakları durumu bakımından belirlemek ve kişilik gelişiminde oyunla öğretim yönteminin yansımalarını geleneksel ve modern oyunlar oynatarak ortaya koymak amacıyla geliştirilmiştir. Geliştirilen anket üç bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde, öğrencilerin demografik bilgilerine ilişkin maddeler, ikinci bölümde geleneksel oyunlar, üçüncü bölümde modern oyunlar yer almaktadır. İkinci bölüm toplam 43 maddeden, üçüncü bölüm ise 39 maddeden oluşmaktadır. Bu maddelerdeki oyunları bilme oynama durumlarına göre “Evet, Hayır” şeklinde, öğrenme kaynakları bakımından Aile=1, Arkadaş=2,

Kitap/TV/İnternet=3, Okul=4 şeklinde puanlanmıştır. Gözlem formu beşli likert tipinde 19 ölçütten oluşmaktadır. Ölçütler, Çok iyi=4, İyi=3, Orta=2, Kötü=1, Gözlenmedi=0 şeklinde puanlanmıştır.

3.5. Verilerin Analizi

Araştırmada elde edilen veriler analiz edilirken eldeki veri türüne göre farklı işlemler yapılmış ve farklı değerlendirme ölçütleri kullanılmıştır. Analiz aşamasında verilerin en iyi şekilde nasıl yorumlanacağı ve anlaşılır hâle gelebileceği göz önünde bulundurulmuştur. Araştırmadan elde edilen sonuçların anlaşılabilirliğini artırmak amacıyla veriler tablolar, çizgi grafikler gibi farklı teknikler kullanılarak sunulmuştur (Bay, 2008).

Verilerin analizinde SPSS (The Statistical Packet for the Social Sciences) paket program kullanılmıştır. SPSS istatistik programı bilimsel araştırma sürecinde kullanışlı olmasından dolayı sağladığı zaman tasarrufu için seçilmiştir (Seçer, 2015). Kullanılan anketlerdeki sonuçlar SPSS programına aktarılarak nicel veri analizine başlanmıştır. Analizde frekans, yüzde, aritmetik ortalama gibi betimleyici istatistikler uygulanmıştır.

4. BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölümde araştırmanın genel amacı doğrultusunda cevap aranan sorulara ait toplanan veriler, sorular bazında incelenmiş, elde edilen bulgular ve bu bulgulara dayanarak ulaşılan yorumlar sunulmuştur.

4.1. Öğrencilerin Geleneksel ve Modern Çocuk Oyunlarına Yönelik Bilgi Düzeylerine İlişkin Bulgular

Uygulama öncesi ve sonrasında öğrencilerin geleneksel ve modern oyunları bilme durumları Tablo 4.1.1’de gösterilmiştir.

Tablo 4.1.1. *Eğitim Öncesi ve Sonrasında Geleneksel ve Modern Oyunları Bilme/Oynama Durumu¹*

	Öncesi				Sonrası			
	Evet		Hayır		Evet		Hayır	
	f*	%**	f*	%**	f*	%**	f*	%**
Geleneksel Oyunları Biliyor musunuz?	21,44	53,6	18,55	46,4	33,46	83,66	6,53	16,34
Geleneksel Oyunları Oynadınız mı?	19,51	48,78	20,48	51,22	24,88	62,21	15,11	37,79
Modern Oyunları Biliyor musunuz?	7,53	18,85	32,43	81,15	34,38	85,96	5,62	14,04
Modern Oyunları Oynadınız mı?	7,21	18,01	32,79	81,99	25,28	63,21	14,72	36,79

*Frekans ortalaması, ** Yüzde ortalaması

Tablo4.1.1. incelendiğinde uygulama öncesi geleneksel oyunları bilme durumlarına bakıldığında %53,6’sı oyunları biliyorken %46,4’ü oyunları bilmemektedir. Uygulama sonrasında ise %83,66’sı oyunları biliyorken %16,34’ünün oyunları bilmedikleri görülmüştür. Geleneksel oyunları oynama durumlarına bakıldığında uygulama öncesi %48,78’si oyunları oynarken %51,22’si oyunları oynamamıştır. Uygulama sonrasında ise %62,21’i oyunları oynarken %37,79’nun oyunları oynamadıkları görülmüştür.

Uygulama öncesi modern oyunları bilme durumlarına bakıldığında %48,78’i oyunları biliyorken %81,15’i oyunları bilmemektedir. Uygulama sonrasında ise %85,96’sı

¹ Bu tablonun genişletilmiş hali EK'ler kısmında yer almaktadır.

oyunları biliyorken %5,62'sinin oyunları bilmedikleri görülmüştür. Modern oyunları oynama durumlarına bakıldığında uygulama öncesi %18,01'i oyunları oynarken %81,99'u oyunları oynamamıştır. Uygulama sonrasında ise %63,21'i oyunları oynarken %36,79'nun oyunları oynamadıkları görülmüştür.

Öğrencilerin eğitim öncesinde ve sonrasında geleneksel ve modern oyunları öğrenme kaynaklarına ilişkin dağılımları Tablo 4.1.2'de verilmiştir.

Tablo 4.1.2. Eğitim Öncesi ve Sonrasında Geleneksel ve Modern Oyunları Öğrenme Kaynakları²

Oyun Türü	Öğrenme Kaynağı	Öncesi		Sonrası	
		f*	%**	f*	%**
Oyunlar Geleneksel	Aile	7,47	18,09	7,74	19,89
	Arkadaş	7,26	19,28	7,09	19,70
	Hiçbiri	18,53	36,32	6,40	6,31
	Kitap, TV, İnternet	2,16	17,69	2,16	18,22
	Okul	4,58	8,62	16,60	35,88
Oyunlar Modern	Aile	2,44	14,35	2,51	17,91
	Arkadaş	1,97	24,42	1,59	15,72
	Hiçbiri	32,18	45,17	5,33	6,63
	Kitap, TV, İnternet	0,74	12,93	0,59	9,84
	Okul	3,67	3,12	29,97	49,88

Tablo 4.1.2. incelendiğinde uygulama öncesi geleneksel oyunları öğrenme kaynaklarına bakıldığında %18,09'u aile, %19,28'i arkadaş, %36,32'si hiçbiri, %17,69'u kitap/tv/internet, %8,62'si okuldan öğrendiğini belirtmiştir. Uygulama sonrasında ise %19,89'u aile, %19,70'i arkadaş, %6,31'i hiçbiri, %18,22'si kitap/tv/internet, %35,88'inin okuldan öğrendiği görülmüştür.

Uygulama öncesi modern oyunları öğrenme kaynaklarına bakıldığında %14,35'i aile, %24,42'si arkadaş, %45,17'si hiçbiri, %12,93'ü kitap/tv/internet, 53,12'si okuldan öğrendiğini belirtmiştir. Uygulama sonrasında ise %17,91'i aile, %15,72'si arkadaş, %6,63'ü hiçbiri, %9,84'ü kitap/tv/internet, %49,88'inin okuldan öğrendiği görülmüştür.

² Bu tablonun genişletilmiş hali EK'ler kısmında yer almaktadır.

4.2. Geleneksel ve Modern Çocuk Oyun Türlerinin Öğrencilerin Kişilik Özelliklerine Yansıma Durumlarına İlişkin Bulgular

5 modern ve 5 geleneksel oyun aracılığıyla gözlem formundan elde edilen verilere ilişkin yüzde frekansları Tablo 4.2.1’de verilmiştir.

Tablo 4.2.1.Öğrencilerin Kişilik Gelişim Puanlarının Modern ve Geleneksel Oyunlara göre Dağılımı

		Oyun Türü			
		Modern		Geleneksel	
		<i>f</i>	%	<i>f</i>	%
Oyunlarda kendine olan güveni	Gözlemlenmedi	0	0,0	0	0,0
	Kötü	17	38,6	27	61,4
	Orta	91	50,6	89	49,4
	İyi	87	53,7	75	46,3
	Çok iyi	5	35,7	9	64,3
Oyunlarda arkadaşlarına karşı nezaketi	Gözlemlenmedi	0	0,0	0	0,0
	Kötü	25	43,1	33	56,9
	Orta	72	49,3	74	50,7
	İyi	102	52,3	93	47,7
	Çok iyi	1	100,0	0	0,0
Kendini ifade etme yeteneği	Gözlemlenmedi	0	0,0	0	0,0
	Kötü	22	44,0	28	56,0
	Orta	62	48,1	67	51,9
	İyi	114	52,5	103	47,5
	Çok iyi	2	50,0	2	50,0
Arkadaşları ile paylaşımı	Gözlemlenmedi	0	0,0	0	0,0
	Kötü	14	46,7	16	53,3
	Orta	67	49,3	69	50,7
	İyi	117	52,0	108	48,0
	Çok iyi	2	22,2	7	77,8
Oyunlara katılımda isteksiz olması	Gözlemlenmedi	0	0,0	0	0,0
	Kötü	105	46,1	123	53,9
	Orta	78	53,1	69	46,9
	İyi	16	66,7	8	33,3
	Çok iyi	0	0,0	0	0,0
Yalnız oyun oynama isteği	Gözlemlenmedi	0	0,0	0	0,0
	Kötü	48	38,4	77	61,6
	Orta	130	54,6	108	45,4
	İyi	22	61,1	14	38,9
	Çok iyi	0	0,0	1	100
Oyunlardaki yönlendirme ve liderlik özelliği	Gözlemlenmedi	0	0	0	0
	Kötü	24	30,4	55	69,6
	Orta	80	54,8	66	45,2
	İyi	85	55,9	67	44,1
	Çok iyi	11	47,8	12	52,2
Oyun istediği gibi ilerlemeyince kuralları reddetmesi	Gözlemlenmedi	0	0,0	0	0,0
	Kötü	71	67,6	34	32,4
	Orta	77	44,3	97	55,7
	İyi	37	41,1	53	58,9
	Çok iyi	15	48,4	16	51,6
Oyunlarda kazanma güdüsü ile yaklaşması	Gözlemlenmedi	0	0	0	0,0
	Kötü	6	40	9	60,0

	Orta	74	49,3	76	50,7
	İyi	90	47,1	101	52,9
	Çok iyi	30	68,2	14	31,8
Oyun esnasındaki sorun çözme becerisi	Gözlemlenmedi	0	0,0	0	0
	Kötü	34	41,0	49	59
	Orta	100	54,6	83	45,4
	İyi	66	54,1	56	45,9
	Çok iyi	0	0,0	12	100
Oyunlarda kaybetmeyi kabullenmeme	Gözlemlenmedi	0	0,0	0	0,0
	Kötü	83	54,2	70	45,8
	Orta	82	49,7	83	50,3
	İyi	32	48,5	34	51,5
	Çok iyi	3	18,8	13	81,3
Bekleme ve sabretme özelliği	Gözlemlenmedi	0	0,0	0	0,0
	Kötü	46	61,3	29	38,7
	Orta	79	54,9	65	45,1
	İyi	75	42,1	103	57,9
	Çok iyi	0	0,0	3	100,0
Dürüstlüğü	Gözlemlenmedi	0	0,0	0	0,0
	Kötü	15	46,9	17	53,1
	Orta	56	46,7	64	53,3
	İyi	121	51,7	113	48,3
	Çok iyi	8	57,1	6	42,9
Plan yapma becerisi	Gözlemlenmedi	0	0,0	0	0,0
	Kötü	13	29,5	31	70,5
	Orta	92	54,4	77	45,6
	İyi	90	51,4	85	48,6
	Çok iyi	5	41,7	7	58,3
Karar verme becerisi	Gözlemlenmedi	0	0,0	0	0,0
	Kötü	8	27,6	21	72,4
	Orta	95	50,3	94	49,7
	İyi	97	56,7	74	43,3
	Çok iyi	0	0,0	11	100
İletişim kurma becerisi	Gözlemlenmedi	0	0,0	0	0,0
	Kötü	16	47,1	18	52,9
	Orta	86	43,9	110	56,1
	İyi	98	59,4	67	40,6
	Çok iyi	0	0,0	5	100
Oyunlarda arkadaşlarıyla tartışma durumu	Gözlemlenmedi	0	0,0	0	0,0
	Kötü	65	56,5	50	43,5
	Orta	72	50,3	71	49,7
	İyi	60	48,4	64	51,6
	Çok iyi	3	16,7	15	83,3
Empati yapma becerisi	Gözlemlenmedi	0	0,0	0	0,0
	Kötü	40	50,0	40	50,0
	Orta	107	51,7	100	48,3
	İyi	53	46,9	60	53,1
	Çok iyi	0	0,0	0	0,0
Sorumluluk alma becerisi	Gözlemlenmedi	0	0,0	0	0,0
	Kötü	13	35,1	24	64,9
	Orta	88	49,7	89	50,3
	İyi	99	53,5	86	46,5
	Çok iyi	0	0,0	1	100

Frekans verileri incelendiğinde ölçülemeyen gözlem değerinin olmadığı görülmüştür.

Çocukların 10 hafta boyunca gözlemlenen kişilik özelliklerine ilişkin kişilik gelişimi ortalama puanları Tablo 4.2.2’de verilmiştir.

Tablo 4.2.2. Çocukların Kişilik Gelişimi Puanları

Kişilik Gelişimi Boyutları	Min	Max	Ort.
Oyunlarda kendine olan güveni	1	4	2,37
Oyunlarda arkadaşlarına karşı nezaketi	1	4	2,35
Kendini ifade etme yeteneği	1	4	2,44
Arkadaşları ile paylaşımı	1	4	2,53
Oyunlara katılımda isteksiz olması	1	3	1,49
Yalnız oyun oynama isteği	1	4	1,78
Oyunlardaki yönlendirme ve liderlik özelliği	1	4	2,30
Oyun istediği gibi ilerlemeyince kuralları reddetmesi	1	4	2,12
Oyunlarda kazanma güdüsü ile yaklaşması	1	4	2,66
Oyun esnasındaki sorun çözme becerisi	1	4	2,16
Oyunlarda kaybetmeyi kabullenmeme	1	4	1,86
Bekleme ve sabretme özelliği	1	4	2,27
Dürüstlüğü	1	4	2,58
Plan yapma becerisi	1	4	2,39
Karar verme becerisi	1	4	2,41
İletişim kurma becerisi	1	4	2,35
Oyunlarda arkadaşlarıyla tartışma durumu	1	4	2,11
Empati yapma becerisi	1	3	2,08
Sorumluluk alma becerisi	1	4	2,37
N:40			

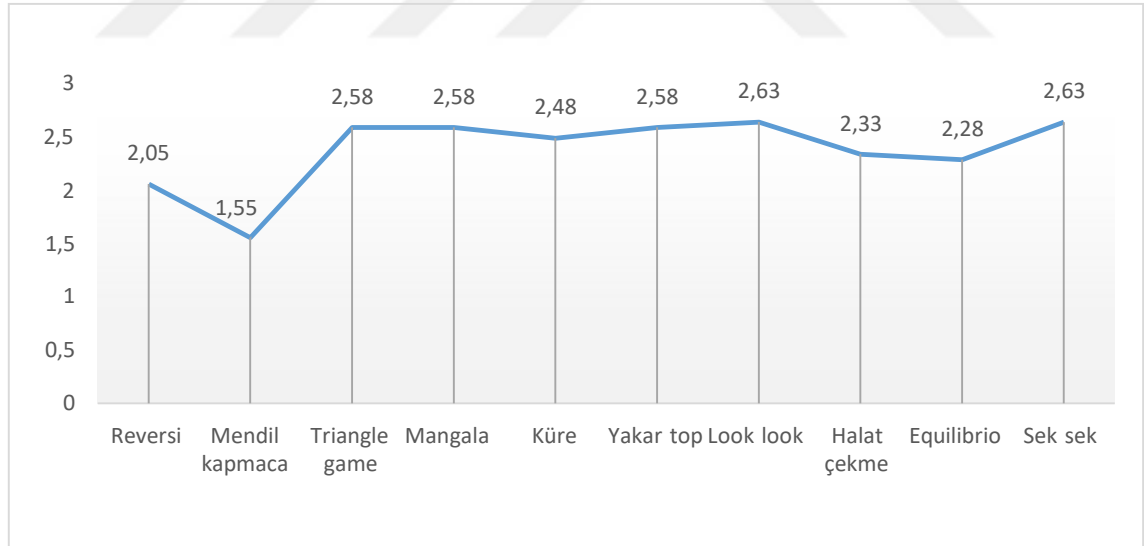
Yukarıdaki tablo 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip maddenin oyunlara katılımda isteksiz olma olduğu görülürken ($1,49 \pm 0,609$) en yüksek ortalamaya sahip maddenin dürüstlük ($2,58 \pm 0,690$) olduğu söylenebilir. Bu değerler ortalama puanların normal dağılıma uyduğunu ve parametrik testlere elverişli olduğunu ifade etmektedir.

Oyunlar geleneksel (mendil kapmaca, mangala, yakan top, halat çekme ve sek sek) ve modern (reversi, triangle game, küre, look look ve equilibrio) oyunlar olmak üzere iki sınıfta derlenmiş ve kişilik özelliklerinin modern ve geleneksel oyunlara göre anlamlı bir fark gösterip göstermediği Ki kare bağımsızlık testi ile araştırılmış ve elde edilen sonuçlar aşağıda verilmiştir.

4.3. Öğrencilerin Oyunlara Göre Kişilik Gelişimlerine İlişkin Bulgular

Araştırmanın yöntem bölümünde de belirtildiği gibi, İstanbul ili Sancaktepe ilçe milli eğitim müdürlüğüne bağlı bir okulda devam eden 40 tane 3.sınıf öğrencisi belirlenmiştir. Belirlenen bu 40 öğrenci 10 hafta boyunca farklı oyunlar oynatarak gözlemlenmiştir. Oyunlar ders kazanımlarına uyarlanarak oynatılmıştır. Gözlemler sırasında elde edilen veriler anında gözlem formuna kaydedilmiştir. Öğrencilerin oyunla öğretimin kişilik gelişimine etkisi gözlem sonuçları çizgi grafiklere dönüştürülerek, on dokuz alt başlık altında ayrı ayrı verilmiştir.

Elde edilen veriler 5’li Likert tipinde 19 maddeden oluşmaktadır. Gözlemler sonucu elde edilen verilerin SPSS programı kullanılarak frekansları çıkarılmıştır. Çıkarılan frekanslar haftalara göre dağılımı gösterecek şekilde, EXCEL programı kullanılarak çizgi grafiklere aktarılmıştır. Oluşturulan on dokuz adet çizgi grafikte, öğrencilerin oyunla öğretimin kişilik gelişimine etkisi gözlem sonuçları [çok iyi (1), iyi (2), orta (3), kötü (4) ve gözlenmedi (5)] düzeylerine göre ele alınmış ve yorumlanmıştır.



Grafik 4.3.1. *Oyunlarda kendine olan güveni*

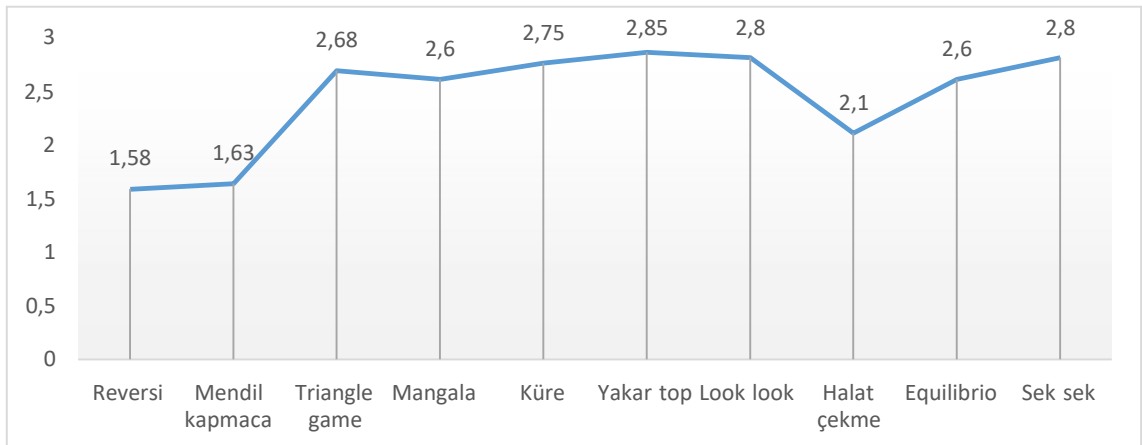
Yukarıdaki grafik 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip haftanın ikinci hafta (mendil kapmaca) olduğu görülürken en yüksek ortalamaya sahip

haftanın onuncu hafta (sek sek) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin oyunlarda kendilerine olan güveni 1,55'in altında olmadığı görülmektedir.



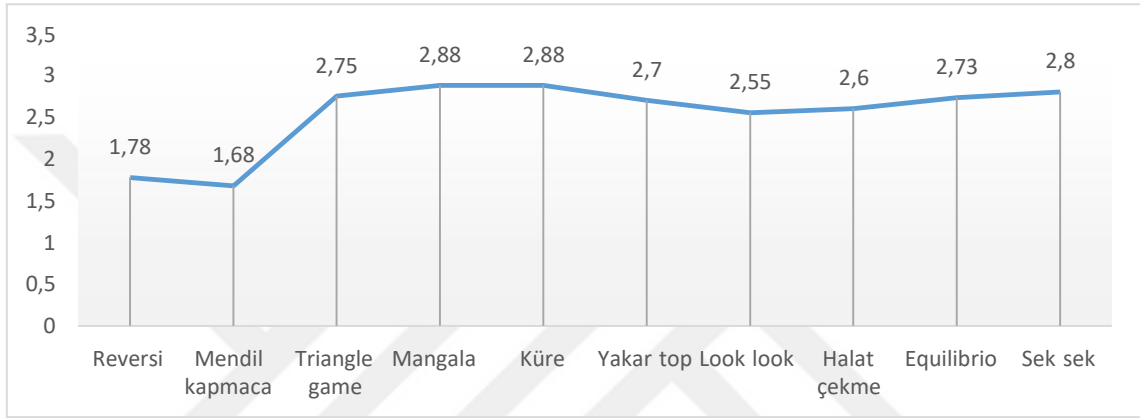
Grafik 4.3.2. Oyunlarda arkadaşlarına karşı nezaketi

Yukarıdaki grafik 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip haftanın ikinci hafta (mendil kapmaca) olduğu görülürken en yüksek ortalamaya sahip haftanın altıncı hafta (yakan top) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin oyunlarda arkadaşlarına karşı nezaketi 1,65'in altında olmadığı görülmektedir.



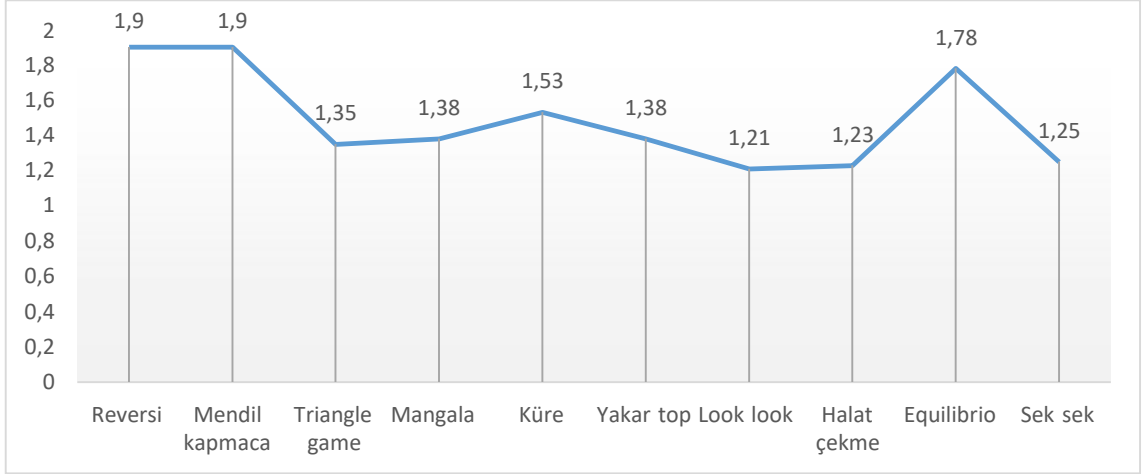
Grafik 4.3.3. Kendini ifade etme yeteneği

Yukarıdaki grafik 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip haftanın birinci hafta(reversi) olduğu görülürken en yüksek ortalamaya sahip haftanın altıncı hafta(yakan top) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin kendini ifade etme yeteneği 1,58'in altında olmadığı görülmektedir.



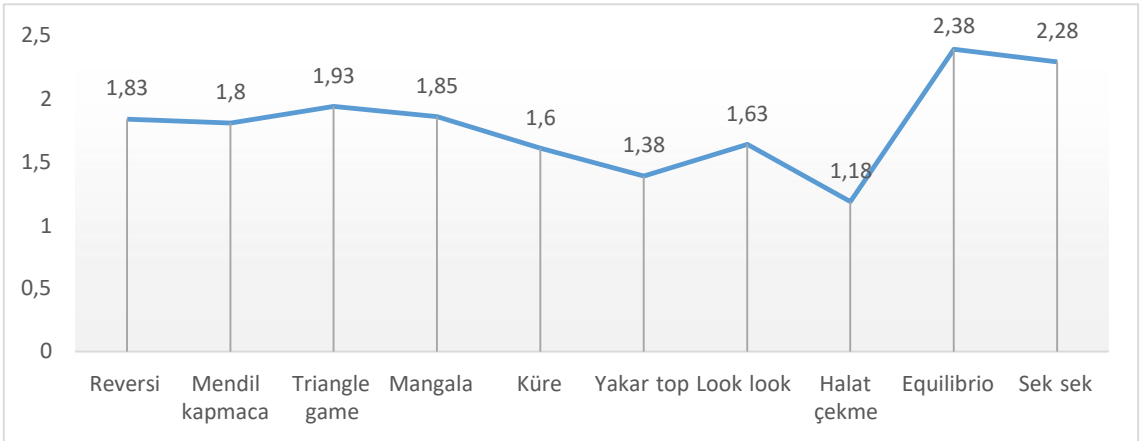
Grafik 4.3.4. Arkadaşları ile paylaşımı

Yukarıdaki grafik 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip haftanın ikinci hafta(mendil kapmaca) olduğu görülürken en yüksek ortalamaya sahip haftanın dördüncü ve beşinci hafta(mangala, küre) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin arkadaşları ile paylaşımı 1,68'in altında olmadığı görülmektedir.



Grafik 4.3.5. Oyunlara katılımda isteksiz olması

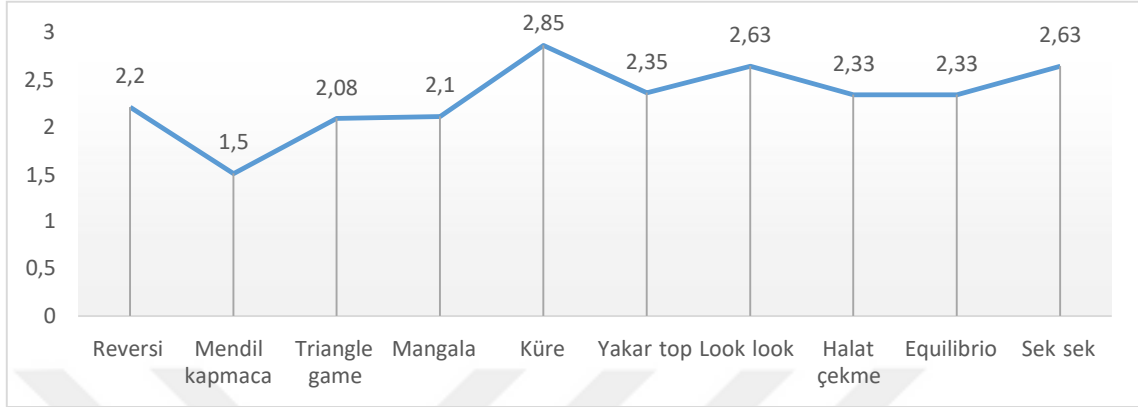
Yukarıdaki grafik 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip haftanın onuncu hafta(sek sek) olduğu görülürken en yüksek ortalamaya sahip haftanın birinci ve ikinci hafta(reversi, mendil kapmaca) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin oyunlara katılımda isteksiz olması 1,21'in altında olmadığı görülmektedir.



Grafik 4.3.6. Yalnız oyun oynama isteği

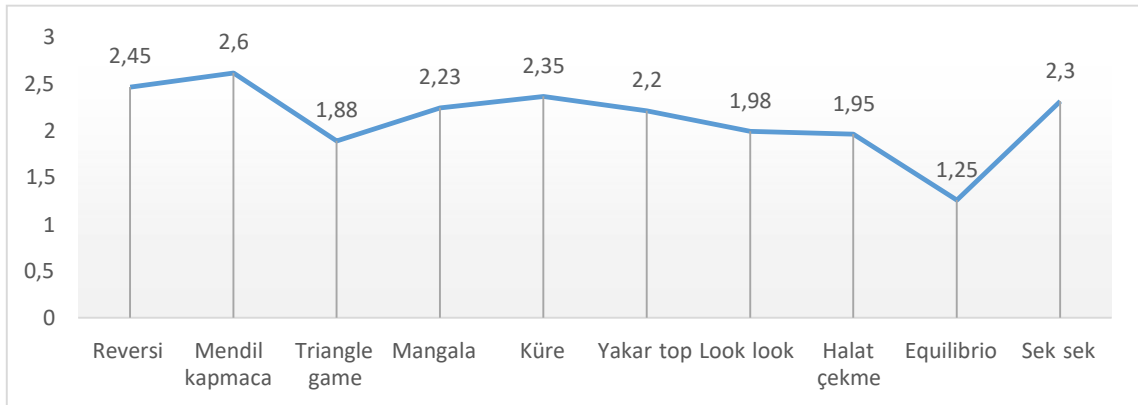
Yukarıdaki grafik 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip haftanın sekizinci hafta(halat çekme) olduğu görülürken en yüksek ortalamaya sahip

haftanın dokuzuncu hafta(equilibrio) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin yalnız oyun oynama isteği 1,18'in altında olmadığı görülmektedir.



Grafik 4.3.7. Oyunlardaki yönlendirme ve liderlik özelliği

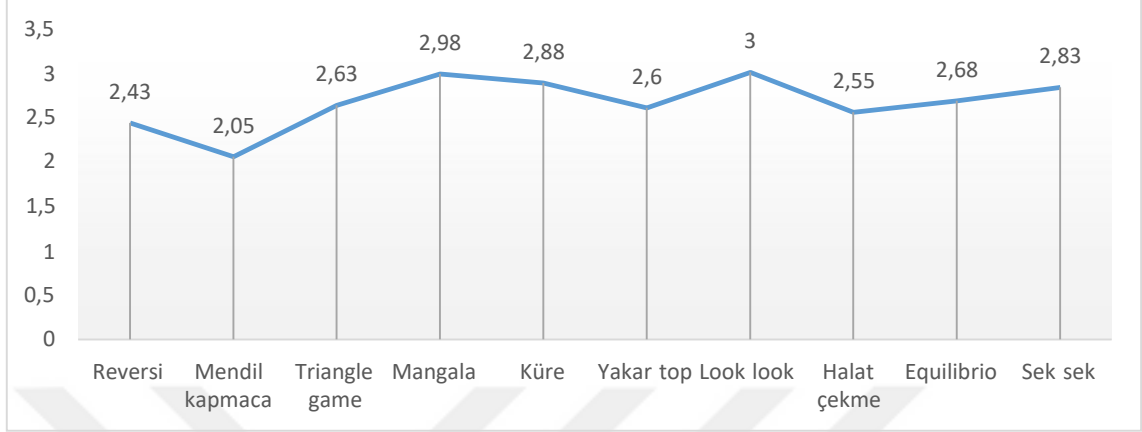
Yukarıdaki grafik 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip haftanın ikinci hafta(mendil kapmaca) olduğu görülürken en yüksek ortalamaya sahip haftanın beşinci hafta(küre) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin oyunlardaki yönlendirme ve liderlik özelliği 1,5'in altında olmadığı görülmektedir.



Grafik 4.3.8. Oyun istediği gibi ilerlemeyince kuralları reddetmesi

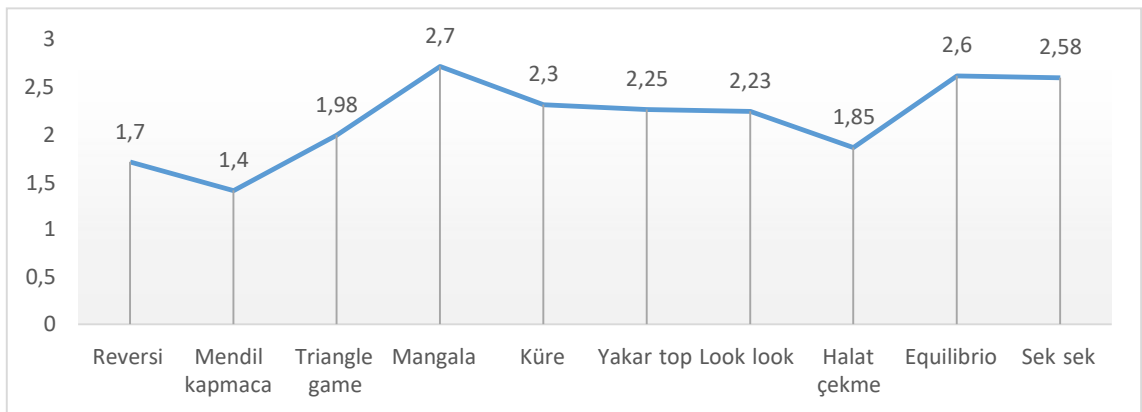
Yukarıdaki grafik 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip

haftanın dokuzuncu hafta(equilibrio) olduğu görülürken en yüksek ortalamaya sahip haftanın ikinci hafta(mendil kapmaca) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin oyun istediği gibi ilerlemeyince kuralları reddetmesi 1,25'in altında olmadığı görülmektedir.



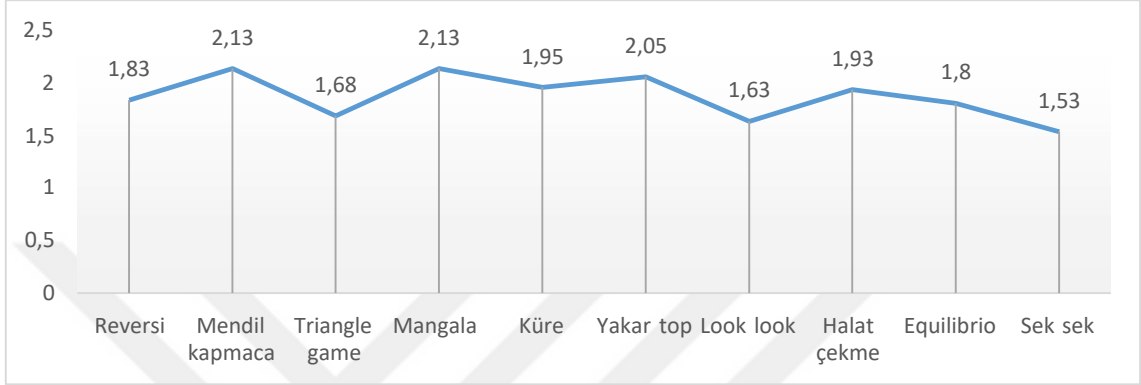
Grafik 4.3.9. Oyunlarda kazanma güdüsü ile yaklaşması

Yukarıdaki grafik 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip haftanın ikinci hafta(mendil kapmaca) olduğu görülürken en yüksek ortalamaya sahip haftanın yedinci hafta(look look) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin oyunlarda kazanma güdüsü ile yaklaşması 2,05'in altında olmadığı görülmektedir.



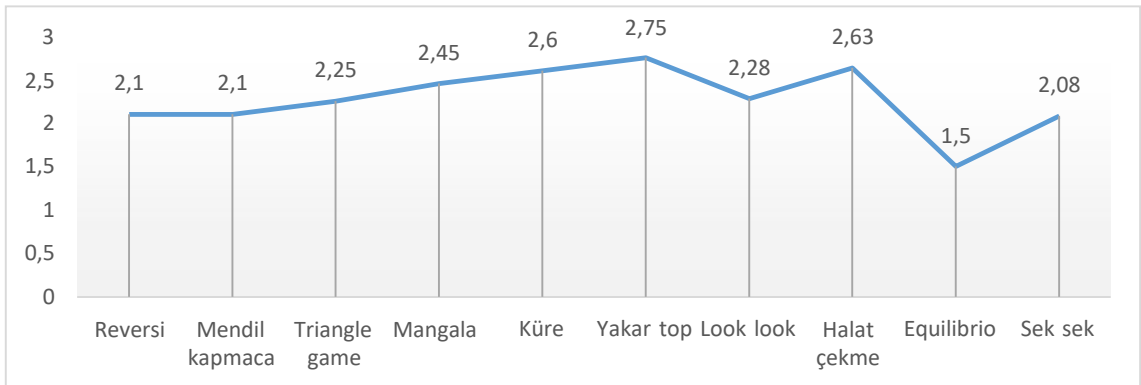
Grafik 4.3.10. Oyun esnasındaki sorun çözme becerisi

Yukarıdaki grafik 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip haftanın ikinci hafta(mendil kapmaca) olduğu görülürken en yüksek ortalamaya sahip haftanın dördüncü hafta(mangala) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin oyun esnasında sorun çözme becerisi 1,4'ün altında olmadığı görülmektedir.



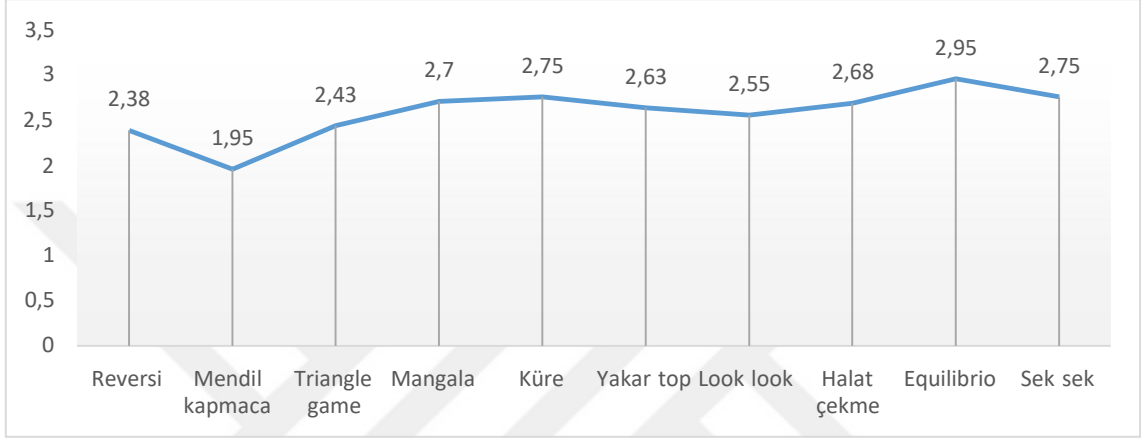
Grafik 4.3.11. Oyunlarda kaybetmeyi kabullenmeme

Yukarıdaki grafik 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip haftanın onuncu hafta(sek sek) olduğu görülürken en yüksek ortalamaya sahip haftanın ikinci ve dördüncü hafta(mendil kapmaca, mangala) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin oyunlarda kaybetmeyi kabullenmeme 1,53'ün altında olmadığı görülmektedir.



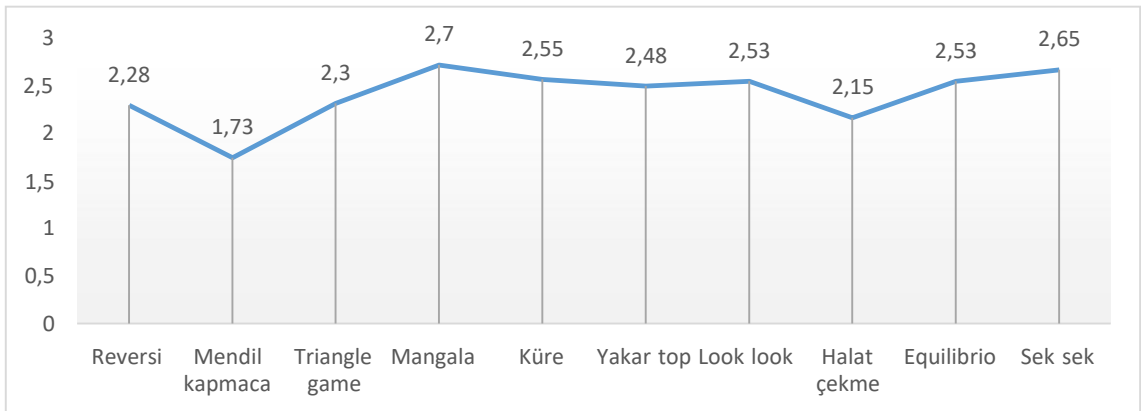
Grafik 4.3.12. Bekleme ve sabretme özelliği

Yukarıdaki grafik 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip haftanın dokuzuncu hafta(equilibrio) olduğu görülürken en yüksek ortalamaya sahip haftanın altıncı hafta(yakan top) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin bekleme ve sabretme özelliği 1,5'in altında olmadığı görülmektedir.



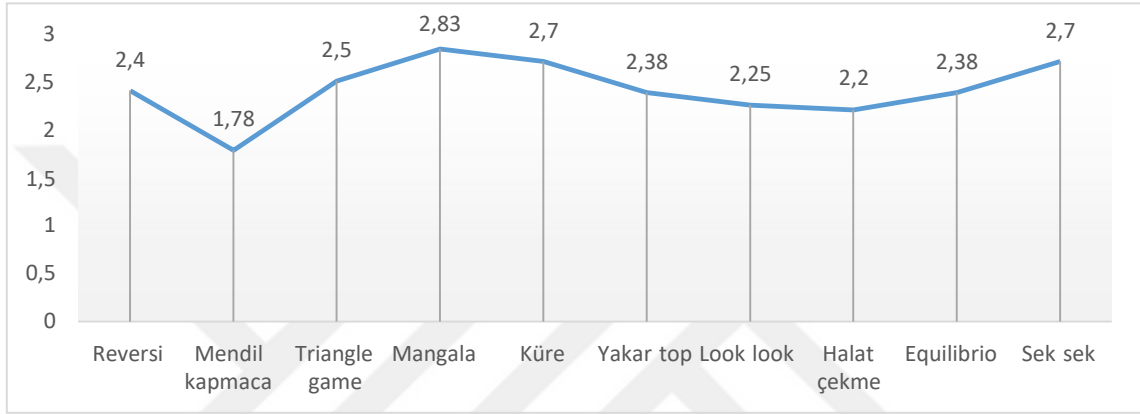
Grafik 4.3.13. Dürüstlüğü

Yukarıdaki grafik 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip haftanın ikinci hafta(mendil kapmaca) olduğu görülürken en yüksek ortalamaya sahip haftanın dokuzuncu hafta(equilibrio) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin dürüstlüğü 1,95'in altında olmadığı görülmektedir.



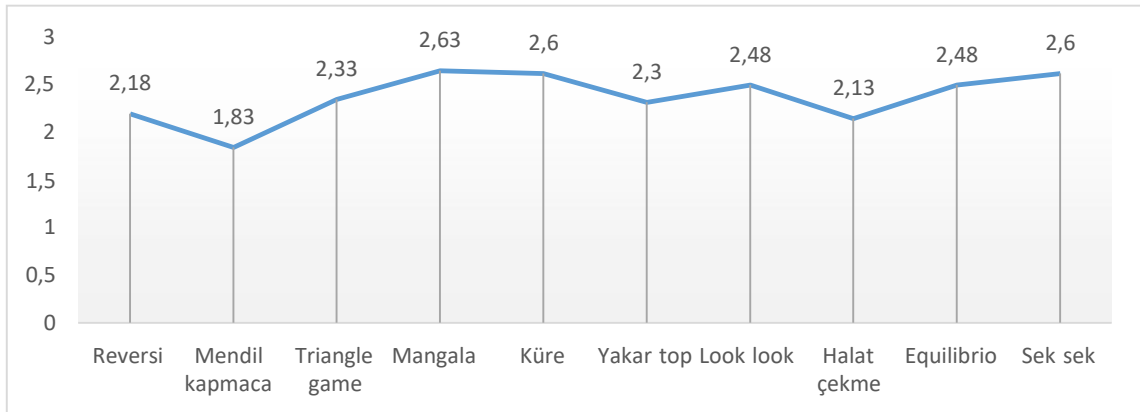
Grafik 4.3.14. Plan yapma becerisi

Yukarıdaki grafik 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip haftanın ikinci hafta(mendil kapmaca) olduğu görülürken en yüksek ortalamaya sahip haftanın dördüncü hafta(look look) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin plan yapma becerisi 1,73'ün altında olmadığı görülmektedir.



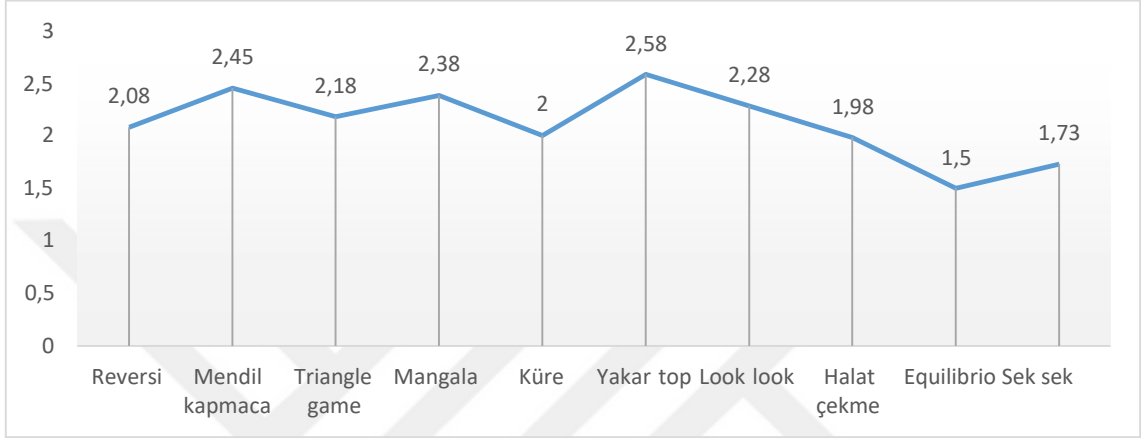
Grafik 4.3.15. Karar verme becerisi

Yukarıdaki grafik 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip haftanın ikinci hafta(mendil kapmaca) olduğu görülürken en yüksek ortalamaya sahip haftanın dördüncü hafta(mangala) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin karar verme becerisi 1,78'in altında olmadığı görülmektedir.



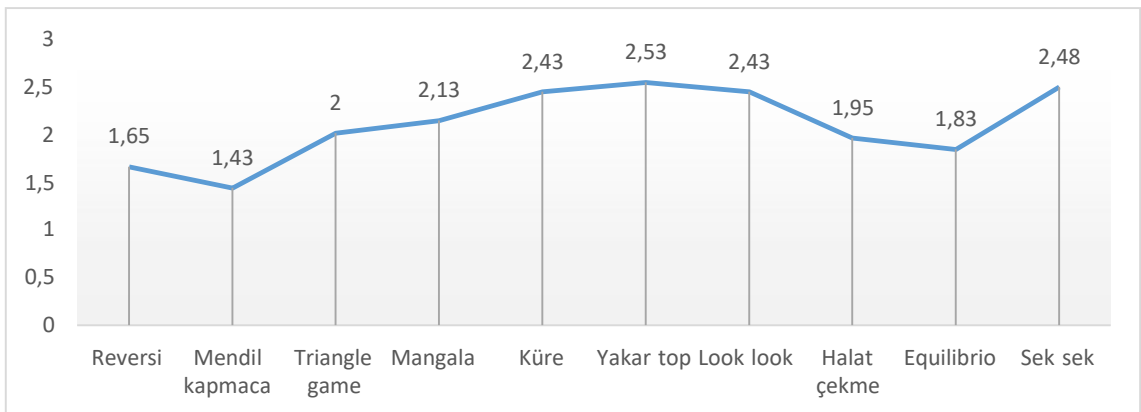
Grafik 4.3.16. İletişim kurma becerisi

Yukarıdaki grafik 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip haftanın ikinci hafta(mendil kapmaca) olduğu görülürken en yüksek ortalamaya sahip haftanın dördüncü hafta(mangala) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin iletişim kurma becerisi 1,83'ün altında olmadığı görülmektedir.



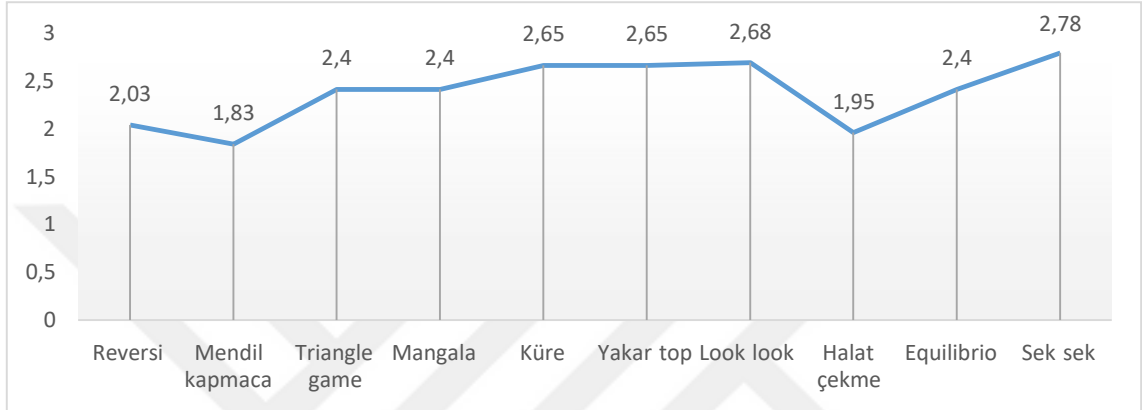
Grafik 4.3.17. Oyunlarda arkadaşlarıyla tartışma durumu

Yukarıdaki grafik 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip haftanın dokuzuncu hafta(equilibrio) olduğu görülürken en yüksek ortalamaya sahip haftanın altıncı hafta(yakan top) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin oyunlarda arkadaşlarıyla tartışma durumu 1,5'in altında olmadığı görülmektedir.



Grafik 4.3.18. Empati yapma becerisi

Yukarıdaki grafik 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip haftanın ikinci hafta(mendil kapmaca) olduğu görülürken en yüksek ortalamaya sahip haftanın altıncı hafta(yakan top) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin oyunlarda empati yapma becerisi 1,43'ün altında olmadığı görülmektedir.



Grafik 4.3.19. Sorumluluk alma becerisi

Yukarıdaki grafik 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarına ait istatistikleri göstermektedir. Ortalamalar incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip haftanın ikinci hafta(mendil kapmaca) olduğu görülürken en yüksek ortalamaya sahip haftanın onuncu hafta(sek sek) olduğu görülmektedir. Öğrencilerin sorumluluk alma becerisi 1,83'ün altında olmadığı görülmektedir.

Tüm bu grafik sonuçları öğrencilerin olumlu kişilik özelliklerinde artış, olumsuz kişilik özelliklerinde azalma olduğunu göstermektedir.

Bu bölümde, araştırmanın alt amaçları çerçevesinde elde edilen verilere dayalı olarak ulaşılan sonuçlar ile bu sonuçlar çerçevesinde uygulamaya ve yapılacak araştırmalara yönelik getirilen önerilere yer verilmiştir.

5.1.SONUÇ

Bu bölümde, araştırmanın alt amaçları çerçevesinde elde edilen verilere dayalı olarak ulaşılan sonuçlara yer verilmiştir.

5.1.1. Geleneksel ve modern çocuk oyunlarına yönelik öğrencilerin bilgi düzeylerine ilişkin sonuçlar

İlkokulda oyunla öğretimin öğrencilerin kişilik özelliklerine yansımalarını incelemek için uygulamaya başlamadan önce öğrencilere ilk olarak oyunların bilinirlik düzeylerini belirlemek amacıyla geleneksel ve modern oyunlardan oluşan anket uygulanmıştır. Uygulama bittikten sonra da bu anketler öğrencilere tekrar uygulanmıştır. Bu sonuçlara göre geleneksel oyunların modern oyunlara göre bilinirlik seviyesi uygulama öncesinde daha yüksektir. Uygulama sonrasında ise geleneksel oyunların da modern oyunların da bilinirlik seviyesinde ciddi bir artış olduğu görülmektedir.

Öğrencilerin geleneksel ve modern oyunları kimden öğrendiklerine bakıldığında ise uygulama öncesinde bu oyunları öğrenme durumlarında okulun az bir katkısı olduğu görülürken, uygulama sonrasında bu oyunları öğrenme durumlarında okulun katkısında önemli bir artış olduğu görülmektedir.

5.1.2. Geleneksel ve modern çocuk oyun türlerinin öğrencilerin kişilik özelliklerine yansıma durumlarına ilişkin sonuçlar

İlkokul 3. sınıf öğrencilerinin oyunla öğretimin kişilik özelliklerine olan yansımalarını ortaya koymak için 10 tane oyun belirlenerek her hafta farklı bir oyun olacak şekilde 10 hafta boyunca oynatılıp gözlemlenmiştir. Oyunlar ders kazanımlarına uyarlanarak oynatılmıştır. Seçilen oyunların 5 tanesi geleneksel, 5 tanesi modern

oyunlardır. Böylelikle geleneksel ve modern oyunların öğrencilerin kişilikleri üzerinde ayrı ayrı da yansması belirlenmek istenmiştir. Gözlemler 19 maddeden oluşan gözlem formuna kaydedilmiştir. Bu oyunların dışında da öğrencilere başka geleneksel ve modern oyunlar hakkında bilgi verilmiştir.

Uygulama sonrasında 40 çocuktan 10 hafta boyunca derlenen gözlem puanlarının ortalamaları incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip madde oyunlara katılımda isteksiz olma iken en yüksek ortalamaya sahip madde dürüstlük olmuştur.

5.1.3. Öğrencilerin oyunla öğretim süreci sonunda kişilik özelliklerine ilişkin sonuçlar

10 hafta boyunca oyunlar, ders kazanımlarına uyarlanarak oynatılıp gözlemlenmiştir. Gözlem sonuçları haftalara göre dağılımı gösterecek şekilde çizgi grafiklere aktarılmıştır.

Grafiklere göre gözlem puanlarına ait istatistikler incelendiğinde en düşük ortalamaya sahip haftanın sekizinci hafta (halat çekme) oyunuyla yalnız oyun oynama isteği maddesinin olduğu görülmüştür. En yüksek ortalamaya sahip haftanın dördüncü hafta (mangala) oyunuyla oyunlarda kazanma güdüsü ile yaklaşması maddesinin olduğu görülmüştür.

5.2. TARTIŞMA

Bu araştırmada ilkokulda oyunla öğretimin öğrencilerin kişilik özelliklerine yansması incelenmiştir. Öğrencilerin ilkokulda elde ettikleri deneyimler onların gelecek hayatlarındaki kişiliklerini şekillendirmektedir. Güçlü bir kişiliğe sahip olmaları ve toplumsal becerileri kazanmalarında en etkili yollardan biri oyun oynamaktır. Gelecekte çocukların kendine güvenen, kendini ifade edebilen, plan yapabilen, sorun çözebilen, empati kurabilen ve sorumluluk alabilen bireyler olmaları çocukluk döneminde oyun oynamaları ile sağlanabilir. Çünkü oyun sevgiden sonra gelen en önemli gereksinimlerden biridir.

Oyunla öğretimin öğrencilerin kişilik özelliklerine yansması incelenirken, öğrencilerin en fazla severek oynadıkları grup oyunu mendil kapmaca olmuştur. Mendil

kapmaca oyununda öğrencilerin oyunu kazandıkça tekrar yarışma hakkı elde etmeleri motivasyonlarını artırdığından severek oynamışlardır. Bir başka grup oyunu olan triangle game oyunu da öğrencilerin farklı stratejiler geliştirmesine fırsat verdiği için büyük bir istekle oynamışlardır. Mangala oyunu ise kurallarının kolay olması ve rakibin yapacağı hamleye göre yeni stratejiler geliştirilmesini istediği için yine istekle oynanan oyunlardan olmuştur. Equilibrio oyununu ise en çok bireysel oyun oynamaktan hoşlanan öğrenciler tercih etmiştir. Sonuç olarak 10 hafta boyunca oynatılan tüm oyunların birbirinden farklı kazanım ve özelliklerinin olması oyunların öğrenciler tarafından severek ve ilgiyle oynanmalarını sağlamıştır.

Araştırma esnasında oynanan oyunların severek oynanması öğrencilerin başka oyunlara olan ilgi ve merakını da artırmıştır. Bu durum öğrencilerin farklı oyunları bilme ve oynama durumlarında artış olmasını sağlamıştır. Aynı zamanda oyunla öğretim yöntemi sayesinde öğrencilerin kişilik özelliklerinin gelişmesine katkı sunulmuştur. Dürüstlük, kararlılık, doğruyu ve yanlış ayırt etme, kazanma, kaybetme, dostluk, sevgi, saygı ve yardımlaşma gibi kişisel ve toplumsal değerleri oyunlar aracılığıyla yaparak yaşayarak öğrenmeleri gerçekleşmiştir.

Alanyazında da bu görüşleri destekleyen çeşitli araştırmalar bulunmaktadır.

Güngörer (2021)'in yaptığı araştırmada oyunun sadece çocuk için bir boş zaman etkinliği, bir eğlenme aracı değil, var olduğu toplumda, dönemin ekonomik, sosyal ve kültürel yapısını incelemeye yönelik derin sosyolojik çözümlemelere imkân sağlayan önemli bir veri kaynağı olarak kullanılabileceği görülmüştür.

Gürbüz (2016)'nın yaptığı araştırmada ise oyunların eğlence ihtiyacı dışında vücut koordinasyonunu geliştirme, kural bilincini öğrenme, iletişim kurma, işbirliği yapma, sorun çözme, kültürlerini tanıma ve özyönetim becerilerini edinme konularında da çocuklara katkı sağladığı görülmüştür. Aynı zamanda oynanan geleneksel çocuk oyunlar aracılığıyla grup olarak da bireysel olarak da katılımlar birbirleriyle muhakkak iletişim halinde oldukları böylece sosyal ilişkilerinin güçlendiği görülmüştür. Bu sayede güven, bağlılık, korku, dostluk, düşmanlık, kazanma, kaybetme gibi pek çok duygusal tepkiyi öğrenmelerine katkı sağlamaktadır. Geleneksel çocuk oyunlarının neredeyse tamamında

oyunların çocuklara problem çözme becerisi ve öz yönetim becerisi kazandırdığı görülmüştür.

Bir başka araştırma olan Gökşen (2014)'in yaptığı geleneksel oyunların çocukların gelişimlerine katkıları araştırmasında da oyun oynayarak büyüyen çocukların kendini gerçekleştirmede, hayatta başarılı ve mutlu olmada diğer çocuklardan daha şanslı olduklarını, oyunların eğitim - öğretim faaliyetlerinin gerçekleştirilmesinde önemli bir destekleyici unsur olduğunu belirtmiştir. Bu araştırmayı destekleyen Girmen (2012) ve Babayiğit (2016)'in yaptıkları araştırmalarda da geleneksel çocuk oyunlarının çocuklarda problem çözme, öz yönetim, karar verme, işbirliği yapma, liderlik, dil iletişim ve takım olma gibi çocukların bir takım becerilerini geliştirebileceği, oyunların çocukların bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişimine katkı sağlayarak çocukların arkadaşlarıyla olan sosyal ilişkilerini geliştirdiği belirtilmiştir.

Kılıç (2010)'in yaptığı araştırmada ise ilkökul birinci sınıflarda işlem becerilerinin kazanımında oyunla öğretimin başarıya etkisi araştırılmıştır. Yapılan araştırmada oyunla öğretimin uygulandığı grubun başarı düzeyinde artış gözlemlenmiştir. Tuğrul ve vd. (2014)'in yaptığı araştırmada da sınıflarda öğrenci sayısının fazla olması, müfredatın yoğun olması, öğretmenlerin zaman problemlerinin olması gibi nedenlerle çocukların oyun ihtiyaçlarının karşılanmadığını belirtmiştir.

Bu araştırmanın bulgularını farklı derslerde oyunla öğretimle ilgili yapılmış birçok araştırmanın sonucu desteklemektedir. Sönmez (2012); Aksoy (2010); Altınoy (2007) matematik dersinde, Dinçer (2008) müzik dersinde, Yağız (2007) bilgisayar dersinde, Uyan (2006) resim dersinde oyunu kullanmışlardır. Oyunla öğretimin öğrencilerin akademik başarısını, öz-yeterlilik algılarını, okul derslerine karşı tutumlarını ve ilgilerini olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmışlardır.

Tüm bu çalışmalar göstermektedir ki oyun çocuğun gelişiminde ana faktörlerden biridir. Çünkü çocuğun kişiliği oyun içinde daha belirgin çizgilerle ortaya çıkar ve gelişir. Kavramları, cisimleri, toplumsal kuralları, haklarını ve mücadele etmeyi oyun içerisinde algılar, sonra anlar, sonra da öğrenir ve geliştirirler. Bu yüzden oyun, boş zaman etkinliği olarak görülmemelidir. Oyun; fiziksel, sosyal, zihinsel, psikolojik ve duygusal yünden

çocuğu etkiler ve gelişmesine katkıda bulunur. Sonuç olarak oyun, kişinin kendisini anlatabildiğı en kolay yoldur ve eğitimin bir parçasıdır.

5.3.ÖNERİLER

Bu kısımda araştırma sonuçlarına ve gelecek araştırmalara yönelik bazı önerilerde bulunulmuştur.

5.3.1. Uygulamaya yönelik öneriler

1. Oyunla öğretim yönteminin kişilik özelliklerine yansıdığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu nedenle ders içi etkinliklerde oyunlar kullanılmalıdır. İlkokulda öğrencilerin dikkat sürelerinin kısa olmasından dolayı öğrenciler çabuk sıkılabilmektedir. Müfredat programı hafifletilerek öğretmenlerin oyunlara yer vermesi için daha esnek hale getirilmelidir.
2. Araştırmada öğrencilerin oyunları bilme ve oynama durumlarında eksiklikler olduğu görülmüştür. Bu nedenle Milli eğitim bakanlığı çocuk oyunları etkinliklerine ilişkin tanıtıcı faaliyetler yaparak bu konuda sınıf öğretmenlerine de hizmet içi eğitimler düzenlemelidir.
3. İlkokuldaki tüm derslerde öğretmenler yaratıcılıklarını kullanarak birçok kazanımı oyunlaştırmalıdır.
4. Oyunla öğretim yönteminde sınıfta meydana gelebilecek gürültü gibi disiplin sorunları için önlem alınmalıdır.
5. Öğretmenler, oyunla öğretim yöntemini uygulayarak öğrenmenin sadece sınıfta olmadığını, hayatın her yerinde olabileceğini öğrencilere hissettirmelidir.

5.3.2. Yapılacak uygulamalara yönelik öneriler

1. Bu araştırmaya 40 öğrenci katılım sağlamıştır. Bundan sonra daha çok katılımcının yer aldığı benzer araştırmalar yapılmalıdır.
2. Araştırmalarda modern ve geleneksel oyunların duyuşsal becerilere etkisini inceleyen lisansüstü çalışmalara daha fazla ağırlık verilmelidir.

3. Oyunla ğretim yntemiyle yapılan ğretimin deęerlendirilmesine ynelik lme deęerlendirme araları geliřtirilmelidir.



KAYNAKÇA

- Akandere, M. (2006). *Eğitici Okul Oyunları* (3. Baskı). Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- Adır, Y. (2017). *Fiziksel Etkinlik Oyunlarının Ortaöğretim Düzeyindeki Öğrencilerin Karakter Gelişimi Üzerine Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Aksaray: Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Aksoy, N. C. (2010). *Oyun Destekli Matematik Öğretimin İlköğretim 6. Sınıf Öğrencilerin Kesirler Konusundaki Başarı, Başarı Gündüsü, Öz-Yeterlik ve Tutumlarının Gelişimlerine Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Aksoy, N. C. (2016). *Matematikte oynuyoruz. İlkokulda oyun tabanlı matematik öğretimi*. Ankara: Vize Yayıncılık.
- Altınsoy, B. (2007). *Takım-Oyun Turnuvaları Tekniğinin İlköğretim Dördüncü Sınıf Öğrencilerinin Matematik Dersindeki Akademik Başarısı, Kalıcılık ve Matematiğe İlişkin Tutumları Üzerindeki Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Adana: Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Arslan, F. (2000). 1-3 yaş dönemindeki çocuğun oyun ve oyuncak özelliklerinin gelişim kuramları ile açıklanması. *Cumhuriyet Üniversitesi Hemşirelik Yüksek Okulu Dergisi*, 4 (2), 40-43.
- Ayan, S. ve Dünder, H. (2009). Eğitimde okulöncesi yaratıcılığın ve oyunun önemi. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, (28), 63-74.
- Aydınlı, İ. (2016). *Çocuk Oyunlarının Beden Eğitimi ve Spor Ders Müfredatındaki Yeri ve Öneminin Araştırılması*. Yüksek Lisans Tezi. Sakarya: Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Aytekin, H. (2001). *Okulöncesi eğitim programları içinde oyunun çocuk gelişimine katkısı*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kütahya: Dumlupınar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Azıklı, N. (2010). Oyunun önemi, oyuncak seçimi; çocuklarda psikososyal gelişim. *Tavsiye Ediyorum.com* (<http://www.tavsiyeediyorum.com>) kütüphanesi.

- Babayiğit, Ö. (2016). *İlk Okuma Yazma Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemi Uygulamaları*. Doktora Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Balcı, A. (1997). *Sosyal Bilimlerde Araştırma: Yöntem, Teknik ve İlkeleri*: Ankara: 72TDFO Bilgisayar – Yayıncılık San.
- Baltayeva, L.(2021). *Sınıf Öğretmenlerinin Oyunla Matematik Öğretimine İlişkin Görüşleri*. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Bay, Y.(2008). *Ses Temelli Cümle Yöntemiyle İlk Okuma Yazma Öğretiminin Değerlendirilmesi (Ankara İli Örneği)*. Doktora Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Bay, D. N. (2018). Okul öncesi eğitimde bir kültür aktarımı: Milli oyunlar. *Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9(2), 82-104.
- Bay, D. N. ve Turan, S. (2019). *Okul öncesinde kültürel eğitim modeli*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Bay, D. N. ve Bay, Y. (2019). Balkanlardaki çocuk oyunları. *Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisi*, 4(2), 200-223.
- Bay, D. N. ve Bay, Y. (2020). *Çocuk oyunlarından örnekler: Türk dünyası ve komşu ülkelerden*. Ankara: Eğiten Kitap Yayıncılık.
- Bay, D. N. ve Bay, Y. (2019). Türk ve komşu topluluklarda kültürel çocuk oyunları. *Turkish Studies*, 14(7), 3631-3656.
- Bayazıtoglu, E.N. (1996). *İlköğretim ikinci sınıf hayat bilgisi dersinde eğitsel oyunlar, erişimi ve kalıcılık*. (Doktora Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Bilen, M.(2006). *Plandan Uygulamaya Öğretim*. Anı Yayıncılık, Ankara.
- Biriktir, A. (2008). İlköğretim 5. sınıf matematik dersi geometri konularının verilmesinde oyun yönteminin erişime etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Konya: Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Boeree, C. G. (2006). *Personality Theories*. Psychology Department Shippensburg University.
- Boz, İ.(2014). *İlkokul 1. Sınıf Matematik Dersinde Oyunla Öğretim Yönteminin Akademik Başarısına Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Gaziantep: Zirve Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Burgaz Uskan, S. & Bozkuş, T.(2019). Eğitimde Oyunun Yeri, *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 123-131
- Burger, J. M. (2006). *Kişilik*. İstanbul: Kaktüs Yayınları.
- Butler, J. (2013). *Situating ethics in games education*. Canadian Journal of Education, 36(4), 93-114.
- Büyüköztürk, Ş. (2002). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analiz El Kitabı*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Can, S. (2017). *Kadının sosyalleşmesinde geleneksel oyunların rolü (Silifke yöresi örneği)*. Yüksek Lisans Tezi. Gaziantep: Gaziantep Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Cirhinlioğlu, F.G. (2001). *Çocuk ruh sağlığı ve gelişimi*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Corey, G. (2005). *Psikolojik danışma, psikoterapi kuram ve uygulamaları*, Mentis Yayıncılık: Ankara.
- Cüceloğlu D. (1993).*İnsan ve Davranışı*, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Cüceloğlu, D. (2004). *İnsan ve Davranışı* (13. Baskı). İstanbul: Remzi.
- Çamlıyer, H. ve Çamlıyer, H. (2001). *Eğitim bütünlüğü içinde çocuk hareket eğitimi ve oyun*. Manisa: Emek Matbaa.
- Çiftçi, F. (2005). *İlköğretim 4. Sınıf Matematik Dersi için Oyunla Öğretim Yöntemiyle Düzenlenen Öğrenme Ortamının Altı Basamaklı Doğal Sayılarda Dört İşlem Kazanımına Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Çilden, Ş. (2001). Müzik, Çocuk Gelişimi ve Öğrenme, *G.Ü. Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 21, Sayı 1 (2001) 1-8
- Çoban, B. (2006). *Ortaöğretimde ve Üniversitelerde Eğitsel Oyunlar*. Editör: Selahattin Devecioğlu, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- Demirci, N. (2006). İlköğretim I. kademe sınıf öğretmenlerinin görüşleri çerçevesinde oyunla eğitim konusundaki yeterlilik düzeylerinin incelenmesi. *Gazi Üniversitesi Ulusal Sınıf Öğretmenliği Kongresi*, Ankara: Gazi Üniversitesi, s. 579-591.
- Demirel, Ö. (2012). *Eğitim sözlüğü* (5. Baskı). Ankara: Pegem A Akademi.
- Devecioğlu, Y. ve Karadağ, Z. (2014). Amaç, beklenti ve öneriler bağlamında zeka oyunları dersinin değerlendirilmesi. *Bayburt Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 41-61.
- Dinç, H. (1993). *Çocuk oyun işlevi ve öğeleri*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul: Yıldız Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Dinçer, M. (2008). *İlköğretim Okullarında Müziklendirilmiş Matematik Oyunlarıyla Yapılan Öğretimin Akademik Başarı ve Tutuma Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Bolu: Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Elçi, P. (2019). *Çocukluk Çağı Örselenme Yaşantılarının Kişilik Tiplerinin Gelişimi Üzerindeki Etkisi*.Yüksek Lisans Tezi. Ankara.: Ufuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Eliasa, E. I. (2014). Increasing values of teamwork and responsibility of the students through games: Integrating education character in lectures. *Procedia- Social and Behavioral Sciences*, 123, 196-203.
- Erdem, Ö. (2003). *Okul Öncesi Eğitim Birimlerinde Dış Mekân Tasarım İlkeleri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Peyzaj Mimarlığı.
- Erol, B.ve Kiroğlu, K.(2012). Hayat Bilgisi Ders Kitaplarının Dil ve Anlatım Yönünden Değerlendirilmesi, *Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 32,155-176

- Erşahin, İ. (2012). Geleneksel Çocuk Oyunları ile Kurulan Kültür Köprüsü “*Dünden Bugüne Türkiye’de Çocukların Oyun Ortamı Üzerine Değerlendirme*” . Hazırlayan: Ramazan Avcı, Kahramanmaraş.
- Ertem, İ.S. (2016). Oyun temelli dijital ortamlar ve Türkçe öğretiminde kullanımına ilişkin sınıf öğretmenlerinin görüşleri. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 20, 1-10.
- Freud, S. (1961). *Beyond the pleasure principle*. J. Strachey (Ed.). New York: Norton & Company.
- Garcia, J.J. (2012). Geleneksel Çocuk Oyunları ile Kurulan Kültür Köprüsü “*İspanyadaki Çocuk Oyunları ve Çocuk Oyunlarının Kültürel Sanatsal ve Sosyal Açından Çocuk Gelişimine Etkileri* ”.Hazırlayan: Ramazan Avcı, Kahramanmaraş.
- Girgin, G. ve Gürşimşek, I.(2005). *Oyunlarla Kavram Eğitimi Etkinlik Örnekleri Öğretmen- Aile El Kitabı*. Anı Yayıncılık: Ankara.
- Girmen, P. (2012). Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları ve Bu Oyunların Yaşam Becerisi Kazandırmadaki Rolü. *Millî Folklor*, 24(95), 263-273.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların Çocukların Gelişimlerine Katkıları ve Gaziantep Çocuk Oyunları. *A. Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi (TAED)*, 52, 229-259.
- Gözalan, E. ve Koçak, N. (2014). Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocukların kelime bilgi düzeylerine etkisinin incelenmesi. *KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 16 (Özel Sayı II), 115-121.
- Güneş, H. (2011). *Şimdi oyun zamanı*. (3. Baskı). Ankara: Kök Yayıncılık.
- Güney, N. ve Onur, B. (2002). *Türkiye’de çocuk oyunları: derlemeler*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Güngör, F. (2021). Değişen Toplumsal Özellikler ve Çocukluk Algısının Oyunlara Yansıması, *Sosyoloji Dergisi*, 41-42, 301-324.
- Gürbüz, D.Ö. (2016). Geleneksel Çocuk Oyunları ve Eğitimsel İşlevleri: Emirdağ Örneği, *Turkish Studies*, 11(14), 529-564.

- Gürbüz, D.Ö. (2017). *Yapısal ve işlevsel açıdan Afyonkarahisar çocuk oyunları*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Gürün, O. A. (1984). *Çocuğumuzu tanıyalım*. İstanbul: İnkılap Yayınevi.
- Hanbaba, L. (2011). *Oyunla öğretim yönteminin ilköğretim 3. sınıf öğrencilerinin hayat bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Sakarya: Sakarya Üniversitesi.
- Hazar, M. (1996). *Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim*. Tutubay Ltd. Şti., Ankara.
- Hazar, M. (2000). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tubitay Limited şirketi Yayınları.
- Hazar, M. (2005). *Beden Eğitimi ve Sporda oyunla Eğitim*. Ankara: Tübitak Yayıncılık.
- Herzanzam, D. A. (2018). *The effectiveness of educational games in math learning in elementary school*. Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik, 2(2), 21-25.
- İnanç, B. ve Yerlikaya, E. E. (2021). *Kişilik Kuramları*(17. Baskı) Ankara: Pegem Akademi
- İşler, H. (1997). *Tarihsel Kökenleri, Yayılma, Organizasyon Biçimleri ve Fonksiyonları Bakımından Geleneksel Aba ve Şalvar Güreşlerinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ankara: Gazi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Karadağ, E. ve Çalışkan, N. (2008). *Kuramdan Uygulamaya İlköğretimde Drama “Oyun ve İşleniş Örnekleriyle”* (2.Baskı). Anı Yayıncılık, Ankara.
- Karasar, N. (2000). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara.:Nobel Yayın Dağıtım.
- Karlı, E.(2016). *Çocuk, oyun, ve eğitim* (1 b.). M., Ören (Ed.), *Çocuk ve oyun içinde* (s. 2-22). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Yayınları.
- Kayar, P. (2008). *Van’ın geleneksel çocuk oyunları ve bu oyunların eğitsel yönden incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Van: Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Kılıç, A. Z. (2010). *İlköğretim 1. sınıf matematik dersindeki işlem becerilerinin kazandırılmasında oyunla öğretimin başarıya etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Manisa: Celal Bayar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kızıl Yatmaz, A., Gökçe, N., Çok, Y., Erdoğan B., ve Avaroğlu, N. (2021). Geleneksel Oyunların 3-6 Yaş Çocukların Sosyal- Duygusal Gelişimleri Üzerindeki Etkisi, *Eğitim ve Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 4(1), 28-39.
- Kirazoğlu, Z.(2000), Eğitim Fakülteleri, Okul Öncesi ve Sınıf Öğretmenleri için Ünitelere Göre Hazırlanmış Oyunlar, Ezgi Kitabevi Yayınları, Bursa.
- Kohler, F. W., Strain P. S. 1993. Teaching preschool children to make friends. *Teaching exceptional children*, 25: 41-43.
- Marangoz, D. (2018). *Mekanik zeka oyunlarının ilkökul 2. sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Sakarya: Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- McDougall, M. A. (1987). *Play in a first grade classroom*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Lethbridge, Alberta: Lethbridge Üniversitesi.
- McGuinness, C., Sproule, L., Bojke, C. Trew, K. Walsh, G. (2014). Impact of a playbased curriculum in the first two years of primary school: literacy and numeracy outcomes over seven years. *British Educational Research Journal*. 40 (5), 772-795.
- MEGEP, (2016). *Çocuk gelişimi ve eğitimi: oyun ve hareket etkinlikleri*. Ankara.
- Merriam, S.B.(2015). *Nitel araştırma: desen ve uygulama için bir rehber*. (Çev. Ed. S. Turhan). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Oktay, A. (2002). *Yaşamın sihirli yılları: okul öncesi dönem*. İstanbul: Epsilon Yayınları.
- Özdemir, A. A. ve Ramazan, O. (2012). Oyunağa çocuk, anne ve öğretmen bakış açısı. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 2 (1), 1-16.
- Özdoğan, B. (2000). *Çocuk ve Oyun Çocuğa Oyunla Yardım*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özdoğan, B. (2004). *Çocuk ve Oyun*. Anı Yayıncılık, Ankara

- Özdoğan, B. (2020) *Çocuk ve oyun çocuğa oyunla yardım* (7.b.)Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özer, A., Gürkan, A., & Ramazanoğlu, M. (2006). Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 54-57.
- Özsu, N. (2008). *Oyunlarla Spor Eğitimi*. Dumat Ofset, İzmir.
- Ronimus, M., Kujala, J., Tolvanen, A., Lyytinen, H. (2014). Children's engagement during digital game-based learning of reading: The effects of time, rewards, and challenge. *Computers&Education*, 71, 237–246.
<http://dx.doi.org/10.1016/j.compedu.2013.10.008>.
- Pehlivan, Z. ve Daşdan Ada, E.N.(2011). Kişilik Gelişimi İçin Beden Eğitimi Ders Uygulamaları, *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(özel), 83-95.
- Pehlivan, H. (2014). *Oyun ve öğrenme* (4. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Poyraz, H. (2012). *Okul öncesinde oyun ve oyun örnekleri* (4. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Saban, A. (2000). *Öğrenme Öğretme Süreci Yeni Teori ve Yaklaşımlar*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- Savaş, E.(2014). *Oyunla Öğretim Yöntemi Uygulamasının Başarı ve Kalıcılık Üzerindeki Etkisi(Deneysel Bir Çalışma)*. Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale: Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Seçer, İ. (2015). *SPSS ve LISREL ile pratik veri analizi: analiz ve raporlaştırma*. Ankara: Anı.
- Sel, R. (2000). *Okulöncesi çocuklarına oyunlar-rondlar*. İstanbul: Ya-Pa Yayıncılık.
- Sevinç, M. (2004). *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Similansky, S. 1990. *Sociodramatic play: Its relevance to behavior and achievement in school, in children's play and learning*. Klugman, E. and Similansky, S. (Eds.). N.Y. Teacher's College Press, pp. 1842.

- Şişman, M. (2013). Eğitim Bilimine Giriş (Yeni YÖK Kur Tanımına Uygun 11. Baskı). Pegem Akademi Yayıncılık, Ankara.
- Sormaz, F. ve Yüksel, H. (2012). Değişen Çocukluk, Oyun ve Oyuncanın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü, *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(3):985 -1008
- Sönmez, M. T. (2012). *6. Sınıf Matematik Derslerinde Web Üzerinden Sunulan Eğitsel Matematik Oyunlarının Öğrenci Başarısına Etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Adana: Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tamer, K. (1988). *Beden eğitimi ve oyun öğretimi*. B. Özer (Ed.), Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
- Taymur, İ. ve Türkçapar, M. H. (2012). Kişilik: Tanımı, Sınıflaması ve Değerlendirmesi, *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 4(2):154-177
- TDK. (2023). *Güncel Türkçe Sözlük*. <http://tdk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 04.05.2023).
- Tuğrul, B. ve vd. (2014). Anaokuluna Devam Eden Altı Yaşındaki Çocuklar İle Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15 (1), 97-116.
- Tural, H. (2005). *İlköğretim matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretimin erişimi ve tutuma etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Türe (2012). *Oyun ve oyuncak, güvem'ce*, (1. baskı şubat 2012) (ss.226). Haramidere/İstanbul : Ömür Matbaacılık A.Ş.
- Uğurel, I. (2003). *Ortaöğretimde oyunlar ve etkinlikler ile matematik öğretimine ilişkin öğretmen adayları ve öğretmenlerin görüşleri*. Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Uluğ, H. 2007. *Kuzey Adana'daki çocuk oyun alanlarının bitki seçimi yönünden irdelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi Adana: Çukurova Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

- Uyan, Z. (2006). Resim Öğretiminde Oyunun Öğretime Katkısı. Yüksek Lisans Tezi. İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yağız, E. (2007). *Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri*. Ankara: Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimler Enstitüsü.
- Yağlı, M. C. (2019). *Zeka oyunlarının ilkokul öğrencilerinin dikkat ve görsel algı düzeylerine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale: Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yalçinkaya, T. (1996). *Eğitici Oyun ve Oyuncak Yapımı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Yanardağ, M. F. (2012). Geleneksel Çocuk Oyunları ile Kurulan Kültür Köprüsü “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Çocuğun Sosyalleşmesi Açısından Önemi”. Hazırlayan: Ramazan Avcı, Kahramanmaraş.
- Yavuzer, H. (1998). *Bedensel, zihinsel ve sosyal gelişimiyle çocuğunun ilk altı yılı*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (2001). *Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yıldız, D. (2019). *Yedinci sınıf Türkçe dersinde erdemler temasının geleneksel oyunlarla öğretiminin başarıya ve kalıcılığa etkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Erzurum: Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yıldızlar, M. (2019). *Öğretim yöntem ve teknikleri (7 b.)*. Ankara: Pegem Akademi.
- Yörükoğlu, A. (2011). *Çocuk ruh sağlığı*. İstanbul: Özgür Yayıncılık.
- Zülal, A. (2000). Oyun Oynamak Herkesin Hakkı. *Bilim ve Teknik Dergisi*, Tübitak Yayınları, Temmuz, Sayı. 393.

EKLER

EK-1. Verilen Eğitim Öncesi ve Sonrasında Çocukların Geleneksel Oyunları Bilme/Oynama Durumu

Oyunlar	Bilme/Oynama Durumu	Öncesi				Sonrası			
		Evet		Hayır		Evet		Hayır	
		f	%	f	%	f	%	f	%
Acık	Biliyor	2	5	38	95	39	97,5	1	2,5
	Oynuyor	0	0	40	100	0	0	40	100
Binbir	Biliyor	30	75	10	25	40	100	0	0
	Oynuyor	20	50	20	50	25	62,5	15	37,5
Bacıs	Biliyor	30	75	10	25	39	97,5	1	2,5
	Oynuyor	25	62,5	15	37,5	34	85	6	15
Bezirganbaşı	Biliyor	3	7,5	37	92,5	37	92,5	3	7,5
	Oynuyor	2	5	38	95	35	87,5	5	12,5
Bom	Biliyor	34	85	6	15	39	97,5	1	2,5
	Oynuyor	34	85	6	15	38	95	2	5
Çelik Çomak	Biliyor	11	27,5	29	72,5	37	92,5	3	7,5
	Oynuyor	8	20	32	80	27	67,5	13	32,5
Çuval Yarışı	Biliyor	38	95	2	5	40	100	0	0
	Oynuyor	27	67,5	13	32,5	27	67,5	13	32,5
Dokuz Taş	Biliyor	21	52,5	19	47,5	36	90	4	10
	Oynuyor	17	42,5	23	57,5	27	67,5	13	32,5
Eşit Kaleler	Biliyor	1	2,5	39	97,5	18	45	22	55
	Oynuyor	1	2,5	39	97,5	1	2,5	39	97,5
Fırıldak	Biliyor	1	2,5	39	97,5	18	45	22	55
	Oynuyor	1	2,5	39	97,5	1	2,5	39	97,5
Hacı Yatmaz	Biliyor	9	22,5	31	77,5	23	57,5	17	42,5
	Oynuyor	3	7,5	37	92,5	4	10	36	90
Halat Çekme	Biliyor	38	95	2	5	39	97,5	1	2,5
	Oynuyor	37	92,5	3	7,5	39	97,5	1	2,5
Halav	Biliyor	31	77,5	9	22,5	39	97,5	1	2,5
	Oynuyor	28	70	12	30	31	77,5	9	22,5
Hopa	Biliyor	6	15	34	85	11	27,5	29	72,5
	Oynuyor	6	15	34	85	6	15	34	85
İp Atlama	Biliyor	40	100	0	0	40	100	0	0
	Oynuyor	37	92,5	3	7,5	37	92,5	3	7,5
İstori	Biliyor	36	90	4	10	40	100	0	0
	Oynuyor	36	90	4	10	39	97,5	1	2,5
Kedi Sıçan	Biliyor	11	27,5	29	72,5	31	77,5	9	22,5
	Oynuyor	9	22,5	31	77,5	12	30	28	70
Kim Gerek	Biliyor	2	5	38	95	11	27,5	29	72,5
	Oynuyor	2	5	38	95	2	5	38	95
Kovalamaca	Biliyor	36	90	4	10	40	100	0	0
	Oynuyor	36	90	4	10	39	97,5	1	2,5
Körbe	Biliyor	38	95	2	5	40	100	0	0
	Oynuyor	37	92,5	3	7,5	39	97,5	1	2,5
Köşe Kapmaca	Biliyor	28	70	12	30	37	92,5	3	7,5
	Oynuyor	27	67,5	13	32,5	36	90	4	10
Kulaktan Kulağa	Biliyor	36	90	4	10	40	100	0	0
	Oynuyor	36	90	4	10	40	100	0	0
Kuyruk Yakalama	Biliyor	28	70	12	30	39	97,5	1	2,5
	Oynuyor	26	65	14	35	36	90	4	10
Lastik Atlama	Biliyor	6	15	34	85	38	95	2	5

Oyunlar	Bilme/Oynama Durumu	Öncesi				Sonrası			
		Evet		Hayır		Evet		Hayır	
		f	%	f	%	f	%	f	%
Mangala	Oynuyor	6	15	34	85	23	57,5	17	42,5
	Biliyor	38	95	2	5	39	97,5	1	2,5
	Oynuyor	38	95	2	5	40	100	0	0
Matruşka	Biliyor	4	10	36	90	11	27,5	29	72,5
	Oynuyor	2	5	38	95	2	5	38	95
Mendil Kapmaca	Biliyor	39	97,5	1	2,5	40	100	0	0
	Oynuyor	39	97,5	1	2,5	40	100	0	0
Misket	Biliyor	33	82,5	7	17,5	39	97,5	1	2,5
	Oynuyor	31	77,5	9	22,5	31	77,5	9	22,5
On İki Taş	Biliyor	15	37,5	25	62,5	35	87,5	5	12,5
	Oynuyor	14	35	26	65	33	82,5	7	17,5
Saklambaç	Biliyor	38	95	2	5	40	100	0	0
	Oynuyor	38	95	2	5	40	100	0	0
Sapan	Biliyor	4	10	36	90	37	92,5	3	7,5
	Oynuyor	1	2,5	39	97,5	2	5	38	95
Sekiz Kuyulu Taş	Biliyor	5	12,5	35	87,5	38	95	2	5
	Oynuyor	5	12,5	35	87,5	32	80	8	20
Sek Sek	Biliyor	37	92,5	3	7,5	40	100	0	0
	Oynuyor	35	87,5	5	12,5	37	92,5	3	7,5
Taş Sürme	Biliyor	2	5	38	95	35	87,5	5	12,5
	Oynuyor	1	2,5	39	97,5	8	20	32	80
Topaç	Biliyor	27	67,5	13	32,5	39	97,5	1	2,5
	Oynuyor	20	50	20	50	21	52,5	19	47,5
Uçtu Uçtu	Biliyor	0	0	40	100	5	12,5	35	87,5
	Oynuyor	0	0	40	100	0	0	40	100
Üç Taş	Biliyor	16	40	24	60	37	92,5	3	7,5
	Oynuyor	11	27,5	29	72,5	34	85	6	15
Yağ Satarım Bal Satarım	Biliyor	35	87,5	5	12,5	37	92,5	3	7,5
	Oynuyor	35	87,5	5	12,5	40	100	0	0
Yakan Top	Biliyor	38	95	2	5	40	100	0	0
	Oynuyor	38	95	2	5	40	100	0	0
Yattı Kalktı	Biliyor	9	22,5	31	77,5	13	32,5	27	67,5
	Oynuyor	9	22,5	31	77,5	9	22,5	31	77,5
Yerden Yüksek	Biliyor	38	95	2	5	39	97,5	1	2,5
	Oynuyor	38	95	2	5	39	97,5	1	2,5
Yumurta Taşıma	Biliyor	17	42,5	23	57,5	35	87,5	5	12,5
	Oynuyor	12	30	28	70	12	30	28	70
Yüzük Saklama	Biliyor	11	27,5	29	72,5	29	72,5	11	27,5
	Oynuyor	11	27,5	29	72,5	12	30	28	70

EK-2. Verilen Eğitim Öncesi ve Sonrasında Çocukların Modern Oyunları Bilme/Oynama Durumu

Oyunlar	Bilme/Oynama Durumu	Öncesi				Sonrası			
		Evet		Hayır		Evet		Hayır	
		f	%	f	%	f	%	f	%
Abolone	Biliyor	0	0	40	100	40	100	0	0
	Oynuyor	0	0	40	100	36	90	4	10
ABC Bağlam	Biliyor	2	5	38	95	39	97,5	1	2,5
	Oynuyor	2	5	38	95	34	85	6	15

Oyunlar	Bilme/Oynama Durumu	Öncesi				Sonrası			
		Evet		Hayır		Evet		Hayır	
		f	%	f	%	f	%	f	%
Apartmanlar	Biliyor	3	7	37	92,5	39	97,5	1	2,5
	Oynuyor	2	5	38	95	34	85	6	15
Arkaya Ulaştır	Biliyor	0	0	40	100	38	95	2	5
	Oynuyor	0	0	40	100	32	80	8	20
Çekiliş	Biliyor	3	7,5	37	92,5	39	97,5	1	2,5
	Oynuyor	2	5	38	95	23	57,5	17	42,5
Çit Oyunu	Biliyor	0	0	40	100	39	97,5	1	2,5
	Oynuyor	0	0	40	100	30	75	10	25
Dart Puanlam	Biliyor	9	22,5	31	77,5	37	92,5	3	7,5
	Oynuyor	6	15	34	85	26	65	14	35
Dengele	Biliyor	4	10	36	90	38	95	2	5
	Oynuyor	4	10	36	90	30	75	10	25
El Çırpma	Biliyor	3	7,7	36	92,3	39	97,5	1	2,5
	Oynuyor	2	5	38	95	35	87,5	5	12,5
Genişlet- Modelle	Biliyor	0	0	40	100	35	87,5	5	12,5
	Oynuyor	2	5	38	95	19	47,5	21	52,5
İşlem Karalama	Biliyor	1	2,5	39	97,5	38	95	2	5
	Oynuyor	1	2,5	39	97,5	27	67,5	13	32,5
İşlem Karesi	Biliyor	1	2,5	39	97,5	37	92,5	3	7,5
	Oynuyor	1	2,5	39	97,5	25	62,5	15	37,5
Kare Bulmaca	Biliyor	4	10	36	90	36	90	4	10
	Oynuyor	4	10	36	90	28	70	12	30
Kedi Fare	Biliyor	4	10	36	90	31	77,5	9	22,5
	Oynuyor	3	7,5	37	92,5	16	40	24	60
Kendoku	Biliyor	1	2,5	39	97,5	26	65	14	35
	Oynuyor	1	2,5	39	97,5	12	30	28	70
Kompozisyon	Biliyor	1	2,5	39	97,5	36	90	4	10
	Oynuyor	1	2,5	39	97,5	31	77,5	9	22,5
Kovadan Kovaya	Biliyor	1	2,5	39	97,5	36	90	4	10
	Oynuyor	1	2,5	39	97,5	25	62,5	15	37,5
Mantık Karesi	Biliyor	1	2,5	39	97,5	35	87,5	5	12,5
	Oynuyor	1	2,5	39	97,5	22	55	18	45
Meyve Suyu Sıkmaca	Biliyor	4	10	36	90	37	92,5	3	7,5
	Oynuyor	4	10	36	90	29	72,5	11	27,5
Nehir Geçme	Biliyor	1	2,5	39	97,5	32	80	8	20
	Oynuyor	1	2,5	39	97,5	11	27,5	29	72,5
Paketle	Biliyor	3	7,5	37	92,5	35	87,5	5	12,5
	Oynuyor	2	5	38	95	25	62,5	15	37,5
Paralarımız	Biliyor	2	5	38	95	34	85	6	15
	Oynuyor	2	5	38	95	27	67,5	13	32,5
Pentago	Biliyor	37	92,5	3	7,5	40	100	0	0
	Oynuyor	36	90	4	10	39	97,5	1	2,5
Pentomino	Biliyor	4	10	36	90	30	75	10	25
	Oynuyor	3	7,5	37	92,5	21	52,5	19	47,5
Pet Şişe Devirmece	Biliyor	11	27,5	29	72,5	35	87,5	5	12,5
	Oynuyor	11	27,5	29	72,5	32	80	8	20
Problem Alon	Biliyor	3	7,5	37	92,5	34	85	6	15
	Oynuyor	2	5	38	95	19	47,5	21	52,5
Problem İstasyonu	Biliyor	4	10	36	90	35	87,5	5	12,5
	Oynuyor	3	7,5	37	92,5	22	55	18	45
Reversi	Biliyor	38	95	2	5	40	100	0	0
	Oynuyor	37	92,5	3	7,5	39	97,5	1	2,5
Sayısını Basketle	Biliyor	2	5	38	95	26	65	14	35
	Oynuyor	2	5	38	95	12	30	28	70

Oyunlar	Bilme/Oynama Durumu	Öncesi				Sonrası			
		Evet		Hayır		Evet		Hayır	
		f	%	f	%	f	%	f	%
Sihirli Piramit	Biliyor	3	7,5	37	92,5	30	75	10	25
	Oynuyor	3	7,5	37	92,5	18	45	22	55
Skippity	Biliyor	34	85	6	15	39	97,5	1	2,5
	Oynuyor	34	85	6	15	39	97,5	1	2,5
Sos	Biliyor	18	45	22	55	36	90	4	10
	Oynuyor	17	42,5	23	57,5	35	87,5	5	12,5
Tactics	Biliyor	2	5	38	95	22	55	18	45
	Oynuyor	2	5	38	95	7	17,5	33	82,5
Tetromino	Biliyor	1	2,5	39	97,5	26	65	14	35
	Oynuyor	1	2,5	39	97,5	5	12,5	35	87,5
Tic Tac Toe	Biliyor	6	15	34	85	21	52,5	19	47,5
	Oynuyor	6	15	34	85	12	30	28	70
Tombala	Biliyor	29	72,5	11	27,5	38	95	2	5
	Oynuyor	28	70	12	30	34	85	6	15
T-Puzzle	Biliyor	17	42,5	23	57,5	32	80	8	20
	Oynuyor	17	42,5	23	57,5	25	62,5	15	37,5
Yaz Boz	Biliyor	36	90	4	10	39	97,5	1	2,5
	Oynuyor	36	90	4	10	38	95	2	5
Yönlendir	Biliyor	1	2,5	39	97,5	22	55	18	45
	Oynuyor	1	2,5	39	97,5	12	30	28	70

EK-3. Verilen Eğitim Öncesi ve Sonrasında Çocukların Geleneksel Oyunları Öğrenme Kaynakları

Oyunlar	Değişkenler	Öncesi		Sonrası	
		f	%	f	%
Aşık Atma	Hiçbiri	38	97,4	1	2,6
	Anne	0	0	0	0
	Arkadaş	0	0	0	0
	Kitap, TV, İnternet	2	50	2	50
	Okul	0	0	37	100
Birdirbir	Hiçbiri	10	100	0	0
	Anne	9	47,4	10	52,6
	Arkadaş	16	50	16	50
	Kitap, TV, İnternet	4	50	4	50
	Okul	1	9,1	10	90,9
Beştaş	Hiçbiri	10	90,9	1	9,1
	Anne	18	48,6	19	51,4
	Arkadaş	9	52,9	8	47,1
	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	2	15,4	11	84,6
Bezirganbaşı	Hiçbiri	37	92,5	3	7,5
	Anne	1	50	1	50
	Arkadaş	0	0	0	0
	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	1	2,8	35	97,2
Bom	Hiçbiri	6	85,7	1	14,3
	Anne	10	47,6	11	52,4
	Arkadaş	9	52,9	8	47,1
	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	14	42,4	19	57,6

Oyunlar	Değişkenler	Öncesi		Sonrası	
		f	%	f	%
Çelik Çomak	Hiçbiri	29	87,9	4	12,1
	Anne	5	50	5	50
	Arkadaş	2	50	2	50
	Kitap, TV, İnternet	3	50	3	50
	Okul	1	3,7	26	96,3
Çuval Yarışı	Hiçbiri	2	100	0	0
	Anne	13	50	13	50
	Arkadaş	10	50	10	50
	Kitap, TV, İnternet	11	50	11	50
	Okul	4	40	6	60
Dokuz Taş	Hiçbiri	19	82,6	4	17,4
	Anne	11	50	11	50
	Arkadaş	6	50	6	50
	Kitap, TV, İnternet	3	50	3	50
	Okul	1	5,9	16	94,1
Eşit Kaleler	Hiçbiri	39	63,9	22	36,1
	Anne	1	50	1	50
	Arkadaş	0	0	0	0
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	0	0	17	100
Fırıldak	Hiçbiri	39	62,9	23	37,1
	Anne	0	0	0	0
	Arkadaş	1	50	1	50
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	0	0	16	100
Hacı Yatmaz	Hiçbiri	31	64,6	17	35,4
	Anne	2	40	3	60
	Arkadaş	2	40	3	60
	Kitap, TV, İnternet	5	50	5	50
	Okul	0	0	12	100
Halat Çekme	Hiçbiri	2	100	0	0
	Anne	12	50	12	50
	Arkadaş	12	50	12	50
	Kitap, TV, İnternet	8	50	8	50
	Okul	6	42,9	8	57,1
Halay	Hiçbiri	9	90,0	1	10
	Anne	24	50	24	50
	Arkadaş	2	50	2	50
	Kitap, TV, İnternet	4	50	4	50
	Okul	1	10	9	90
Hora	Hiçbiri	34	54	29	46
	Anne	3	50	3	50
	Arkadaş	1	50	1	50
	Kitap, TV, İnternet	2	50	2	50
	Okul	0	0	5	100
İp Atlama	Hiçbiri	0	0	0	0
	Anne	13	50	13	50
	Arkadaş	19	50	19	50
	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	7	50	7	50
İstöp	Hiçbiri	4	100	0	0
	Anne	6	46,2	7	53,8
	Arkadaş	23	51,1	22	48,9
	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	6	37,5	10	62,5

Oyunlar	Değişkenler	Öncesi		Sonrası	
		f	%	f	%
Kedi Sıçan	Hiçbiri	29	76,3	9	23,7
	Anne	2	50	2	50
	Arkadaş	6	50	6	50
	Kitap, TV, İnternet	2	50	2	50
	Okul	1	4,5	21	95,5
Kim Gerek	Hiçbiri	38	56,7	29	43,3
	Anne	0	0	0	0
	Arkadaş	2	50	2	50
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	0	0	9	100
Kovalamaca	Hiçbiri	4	100	0	0
	Anne	10	50	10	50
	Arkadaş	23	50	23	50
	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	2	25	6	75
Körebe	Hiçbiri	2	100	0	0
	Anne	18	50	18	50
	Arkadaş	16	50	16	50
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	4	40	6	60
Köşe Kapmaca	Hiçbiri	12	80	3	20
	Anne	9	50	9	50
	Arkadaş	9	50	9	50
	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	9	33,3	18	66,7
Kulaktan Kulağa	Hiçbiri	4	100	0	0
	Anne	15	50	15	50
	Arkadaş	10	50	10	50
	Kitap, TV, İnternet	3	50	3	50
	Okul	8	40	12	60
Kuyruk Yakalama	Hiçbiri	12	92,3	1	7,7
	Anne	4	50	4	50
	Arkadaş	7	50	7	50
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	17	37,8	28	62,2
Lastik Atlama	Hiçbiri	34	94,4	2	5,6
	Anne	3	42,9	4	57,1
	Arkadaş	1	50	1	50
	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	1	3	32	97
Mangala	Hiçbiri	2	100	0	0
	Anne	3	50	3	50
	Arkadaş	6	50	6	50
	Kitap, TV, İnternet	2	50	2	50
	Okul	27	48,2	29	51,8
Matruşka	Hiçbiri	36	55,4	29	44,6
	Anne	0	0	0	0
	Arkadaş	0	0	0	0
	Kitap, TV, İnternet	3	50	3	50
	Okul	1	11,1	8	88,9
Mendil Kapmaca	Hiçbiri	1	100	0	0
	Anne	4	44,4	5	55,6
	Arkadaş	10	52,6	9	47,4
	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	24	49	25	51

Oyunlar	Değişkenler	Öncesi		Sonrası	
		f	%	f	%
Misket	Hiçbiri	7	87,5	1	12,5
	Anne	23	50	23	50
	Arkadaş	7	50	7	50
	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	2	20	8	80
On İki Taş	Hiçbiri	24	85,7	4	14,3
	Anne	11	50	11	50
	Arkadaş	4	50	4	50
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	1	4,5	21	95,5
Saklambaç	Hiçbiri	2	100	0	0
	Anne	17	51,5	16	48,5
	Arkadaş	16	51,6	15	48,4
	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	4	33,3	8	66,7
Sapan	Hiçbiri	36	92,3	3	7,7
	Anne	1	50	1	50
	Arkadaş	0	0	0	0
	Kitap, TV, İnternet	3	50	3	50
	Okul	0	0	33	100
Sakiz Kuşulu Taş	Hiçbiri	36	94,7	2	5,3
	Anne	1	33,3	2	66,7
	Arkadaş	1	50	1	50
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	2	5,4	35	94,6
Sek Sek	Hiçbiri	3	100	0	0
	Anne	11	45,8	13	54,2
	Arkadaş	14	53,8	12	46,2
	Kitap, TV, İnternet	3	50	3	50
	Okul	9	42,9	12	57,1
Taş Sürme	Hiçbiri	38	88,4	5	11,6
	Anne	0	0	0	0
	Arkadaş	1	50	1	50
	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	0	0	33	100
Topaç	Hiçbiri	13	100	0	0
	Anne	12	50	12	50
	Arkadaş	6	46,2	7	53,8
	Kitap, TV, İnternet	7	50	7	50
	Okul	2	12,5	14	87,5
Uçtu Uçtu	Hiçbiri	39	53,4	34	46,6
	Anne	0	0	0	0
	Arkadaş	1	50	1	50
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	0	0	5	100
Üç taş	Hiçbiri	24	92,3	2	7,7
	Anne	7	43,8	9	56,3
	Arkadaş	6	54,5	5	45,5
	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	2	8	23	92
Yağ satarım bal satarım	Hiçbiri	5	100	0	0
	Anne	13	50	13	50
	Arkadaş	11	50	11	50
	Kitap, TV, İnternet	4	50	4	50
	Okul	7	36,8	12	63,2

Oyunlar	Değişkenler	Öncesi		Sonrası	
		f	%	f	%
Yakan top	Hiçbiri	2	100	0	0
	Anne	9	50	9	50
	Arkadaş	15	50	15	50
	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	13	46,4	15	53,6
Yattı kalktı	Hiçbiri	31	53,4	27	46,6
	Anne	1	50	1	50
	Arkadaş	6	50	6	50
	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	1	16,7	5	83,3
Yerden yüksek	Hiçbiri	2	66,7	1	33,3
	Anne	11	47,8	12	52,2
	Arkadaş	15	51,7	14	48,3
	Kitap, TV, İnternet	3	50	3	50
	Okul	9	47,4	10	52,6
Yumurta taşıma	Hiçbiri	23	79,3	6	20,7
	Anne	4	50	4	50
	Arkadaş	4	50	4	50
	Kitap, TV, İnternet	4	50	4	50
	Okul	5	18,5	22	81,5
Yüzük saklama	Hiçbiri	29	72,5	11	27,5
	Anne	4	50	4	50
	Arkadaş	3	50	3	50
	Kitap, TV, İnternet	2	50	2	50
	Okul	2	9,1	20	90,9

EK-4. Verilen Eğitim Öncesi ve Sonrasında Çocukların Modern Oyunları Öğrenme Kaynakları

Oyunlar	Değişkenler	Öncesi		Sonrası	
		F	%	f	%
Abolone	Hiçbiri	40	100	0	0
	Anne	0	0	0	0
	Arkadaş	0	0	0	0
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	0	0	40	100
ABC Bağlama	Hiçbiri	38	97,4	1	2,6
	Anne	0	0	0	0
	Arkadaş	1	50	1	50
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	1	2,6	38	97,4
Apartmanlar	Hiçbiri	37	97,4	1	2,6
	Anne	2	66,7	1	33,3
	Arkadaş	1	50	1	50
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	0	0	37	100
Arkaya Ulaştır	Hiçbiri	40	95,2	2	4,8
	Anne	0	0	0	0
	Arkadaş	0	0	0	0
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	0	0	38	100
Çekiliş	Hiçbiri	37	97,4	1	2,6
	Anne	0	0	0	0
	Arkadaş	1	50	1	50

Oyunlar	Değişkenler	Öncesi		Sonrası	
		F	%	f	%
Çit Oyunu	Kitap, TV, İnternet	2	50	2	50
	Okul	0	0	36	100
	Hiçbiri	40	97,6	1	2,4
	Anne	0	0	0	0
	Arkadaş	0	0	0	0
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	0	0	39	100
	Hiçbiri	32	91,4	3	8,6
	Anne	5	62,5	3	37,5
	Arkadaş	1	100	0	0
Dart Puanlama	Kitap, TV, İnternet	2	66,7	1	33,3
	Okul	0	0	33	100
	Hiçbiri	36	94,7	2	5,3
	Anne	1	50	1	50
	Arkadaş	2	100	0	0
Dengele	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	0	0	36	100
	Hiçbiri	37	97,4	1	2,6
	Anne	0	0	0	0
	Arkadaş	1	100	0	0
El Çırpma	Kitap, TV, İnternet	2	50	2	50
	Okul	0	0	37	100
	Hiçbiri	38	88,4	5	11,6
	Anne	0	0	0	0
	Arkadaş	2	100	0	0
Genişlet- Modelle	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	0	0	35	100
	Hiçbiri	39	95,1	2	4,9
	Anne	0	0	1	100
	Arkadaş	1	100	0	0
İşlem Karalama	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	0	0	37	100
	Hiçbiri	39	92,9	3	7,1
	Anne	0	0	0	0
	Arkadaş	1	100	0	0
İşlem Karesi	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	0	0	37	100
	Hiçbiri	36	90	4	10
	Anne	3	60	2	40
	Arkadaş	0	0	0	0
Kare Bulmaca	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	0	0	33	100
	Hiçbiri	36	80	9	20
	Anne	2	66,7	1	33,3
	Arkadaş	1	50	1	50
Kedi Fare	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	0	0	28	100
	Hiçbiri	39	73,6	14	26,4
	Anne	0	0	0	0
	Arkadaş	0	0	0	0
Kendoku	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	1	3,7	26	96,3
	Hiçbiri	40	90,9	4	9,1
	Anne	0	0	0	0
	Arkadaş	0	0	1	100
Kompozisyon	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	0	0	35	100
	Hiçbiri	39	92,9	3	7,1
	Anne	1	50	1	50
	Arkadaş	0	0	1	100
Kovadan Kovaya	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	0	0	35	100

Oyunlar	Değişkenler	Öncesi		Sonrası	
		F	%	f	%
Mantık Faresi	Hiçbiri	39	90,7	4	9,3
	Anne	0	0	2	100
	Arkadaş	1	100	0	0
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	0	0	34	100
Meyve Suyu Sıkmaca	Hiçbiri	36	94,7	2	5,3
	Anne	1	33,3	2	66,7
	Arkadaş	1	50	1	50
	Kitap, TV, İnternet	2	50	2	50
	Okul	0	0	33	100
Nehir Geçme	Hiçbiri	39	83	8	17
	Anne	1	50	1	50
	Arkadaş	0	0	0	0
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	0	0	31	100
Paketle	Hiçbiri	37	88,1	5	11,9
	Anne	1	50	1	50
	Arkadaş	1	50	1	50
	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	0	0	32	100
Paralarımız	Hiçbiri	38	86,4	6	13,6
	Anne	1	50	1	50
	Arkadaş	1	50	1	50
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	0	0,0	32	100
Pentagon	Hiçbiri	3	100,0	0	0
	Anne	1	50,0	1	50
	Arkadaş	9	56,3	7	43,8
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	27	45,8	32	54,2
Pentomino	Hiçbiri	36	78,3	10	21,7
	Anne	0	0	0	0
	Arkadaş	2	50,0	2	50
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	2	6,7	28	93,3
Pot Sise Devirmeye	Hiçbiri	29	85,3	5	14,7
	Anne	2	50	2	50
	Arkadaş	7	50,0	7	50
	Kitap, TV, İnternet	2	66,7	1	33,3
	Okul	0	0	25	100
Problem Alon	Hiçbiri	37	86	6	14,0
	Anne	0	0	0	0,0
	Arkadaş	0	0	0	0,0
	Kitap, TV, İnternet	3	60	2	40,0
	Okul	0	0	32	100,0
Problem İctasvanı	Hiçbiri	36	87,8	5	12,2
	Anne	0	0	0	0
	Arkadaş	1	100	0	0
	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50,0
	Okul	2	5,6	34	94,4
Reversi	Hiçbiri	2	100	0	0
	Anne	1	100	0	0
	Arkadaş	5	50	5	50
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	32	47,8	35	52,2
Savını Basketle	Hiçbiri	37	72,5	14	27,5
	Anne	2	50	2	50
	Arkadaş	0	0	0	0
	Kitap, TV, İnternet	1	100	0	0
	Okul	0	0	24	100
	Hiçbiri	37	80,4	9	19,6
	Anne	0	0	1	100

Oyunlar	Değişkenler	Öncesi		Sonrası	
		<i>F</i>	%	<i>f</i>	%
Sihirli Piramit	Arkadaş	1	50	1	50
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	2	6,5	29	93,5
	Hiçbiri	6	100	0	0
	Anne	0	0	0	0
Skipptity	Arkadaş	6	50	6	50
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	28	45,2	34	54,8
	Hiçbiri	20	87	3	13
	Anne	11	45,8	13	54,2
Sos	Arkadaş	7	58,3	5	41,7
	Kitap, TV, İnternet	2	66,7	1	33,3
	Okul	0	0	18	100
	Hiçbiri	36	67,9	17	32,1
	Anne	0	0	1	100
Tactics	Arkadaş	3	60	2	40
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	1	4,8	20	95,2
	Hiçbiri	37	75,5	12	24,5
	Anne	1	50	1	50
Tetromino	Arkadaş	2	66,7	1	33,3
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	0	0	26	100
	Hiçbiri	32	65,3	17	34,7
	Anne	2	50	2	50
Tic Tac Toe	Arkadaş	3	50	3	50
	Kitap, TV, İnternet	2	66,7	1	33,3
	Okul	1	5,6	17	94,4
	Hiçbiri	9	90	1	10
	Anne	19	50	19	50
Tombala	Arkadaş	7	53,8	6	46,2
	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	4	23,5	13	76,5
	Hiçbiri	23	74,2	8	25,8
	Anne	11	50	11	50
T-Puzzle	Arkadaş	2	50	2	50
	Kitap, TV, İnternet	4	50	4	50
	Okul	0	0	15	100
	Hiçbiri	4	80	1	20
	Anne	27	49,1	28	50,9
Yap Boz	Arkadaş	6	50	6	50
	Kitap, TV, İnternet	1	50	1	50
	Okul	2	33,3	4	66,7
	Hiçbiri	39	67,2	19	32,8
	Anne	0	0	0	0
Yönlendir	Arkadaş	0	0	0	0
	Kitap, TV, İnternet	0	0	0	0
	Okul	1	4,5	21	95,5

EK-5. MODERN OYUNLA ÖĞRETİM ETKİNLİĞİ: SERBEST ETKİNLİK

Dersin Adı:	Serbest Etkinlik	Süre:	40 Dakika
-------------	------------------	-------	-----------

Konu:	Düşünme Becerileri	Sınıf Seviyesi:	3. Sınıf
-------	--------------------	-----------------	----------

Oyunun Adı:	Reversi
-------------	---------

Kazanımlar	-Oyun Kurma, Planlama, Üretken Düşünme, Özgün Düşünme, Görsel Algılama, Gözlem ve Değerlendirme, Planlı ve Düzenli Çalışma, Akıl Yürütme
------------	--

Öğretim Yöntem ve Teknikleri:	Eğitsel Oyun
-------------------------------	--------------

Kullanılan Araç ve Gereçler:	8x8'lik kare tahta ve 64 tane çift renkli oyun taşı
------------------------------	---

Öğretim Süreci	• Reversi özel taşlarla oynanır, bu taşların bir tarafı siyah, diğer tarafı beyazdır. • Başlangıçta oyun tahtasının ortasındaki dört kareye sırasıyla beyaz ve siyah dört taş koyulur. Oyuncu eğer hamle yapacaksa, kendi taş rengiyle yüz yüze gelecek şekilde bir taş yerleştirmelidir. • Oyuncu her yere taşını koyamaz. Her hamlede rakibin bir veya daha fazla taşını ele geçirmelidir. Bunu yaparken, çapraz, dikey ya da yatay biçimde kendi rengine ait taşların aynı sırada olması gerekiyor. • Eğer taraflardan birinin taş koyduğu bölümlerle, yine kendisine ait başka taş arasında rakibe ait taşlar varsa, onlar da renk değiştirerek oyuncunun taşının rengini alır. Ele geçirilen taşlar ters döner (renkleri değişir) ve oyuncunun kendi taşı olur. Eğer oyuncu mevcut durumda rakibin hiçbir taşını ele geçiremiyorsa, hamle sırası rakibe geçer. • Tüm kareler dolduğunda veya geçerli bir hamle yapılamaz hale gelindiğinde oyun biter.
----------------	---

Ölçme ve Değerlendirme:	• Öğretmen; ✓ Öğrencilere köşelere taşını koyanların nasıl bir avantajı olduğunu sorar. ✓ Öğrencilere kazananın hangi strateji ve taktikleri uyguladığını sorar. ✓ Öğrencilerden alınan cevaplardan sonra, öğrenciler birbirlerini tebrik ederler.
-------------------------	--



EK-6. GELENEKSEL OYUNLA ÖĞRETİM ETKİNLİĞİ: BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN

Dersin Adı:	Beden Eğitimi ve Oyun	Süre:	40 Dakika
--------------------	-----------------------	--------------	-----------

Konu:	Fiziksel Etkinlik Kavramları, İlkeleri ve İlgili Hayat Becerileri	Sınıf Seviyesi:	3. Sınıf
--------------	---	------------------------	----------

Oyunun Adı:	Mendil Kapmaca
--------------------	----------------

Kazanımlar	BO.3.13.2. Oyun ve fiziki etkinliklerde basit stratejileri ve taktikleri uygular. BO.3.2.2.8. Oyun ve fiziki etkinliklerde özgüvenle hareket eder. BO.3.2.2.9. Oyun ve fiziki etkinliklerde bireysel farklılıklara saygı gösterir. BO.3.2.2.10. Oyun ve fiziki etkinliklerde iş birliği becerileri geliştirir. BO.3.1.2.1. Oyun ve fiziki etkinliklerde arkadaşının performansını gözlemleyerek geri bildirim verir. BO.3.2.2.11. Oyun ve fiziki etkinliklerde başarıyı tebrik eder.
-------------------	--

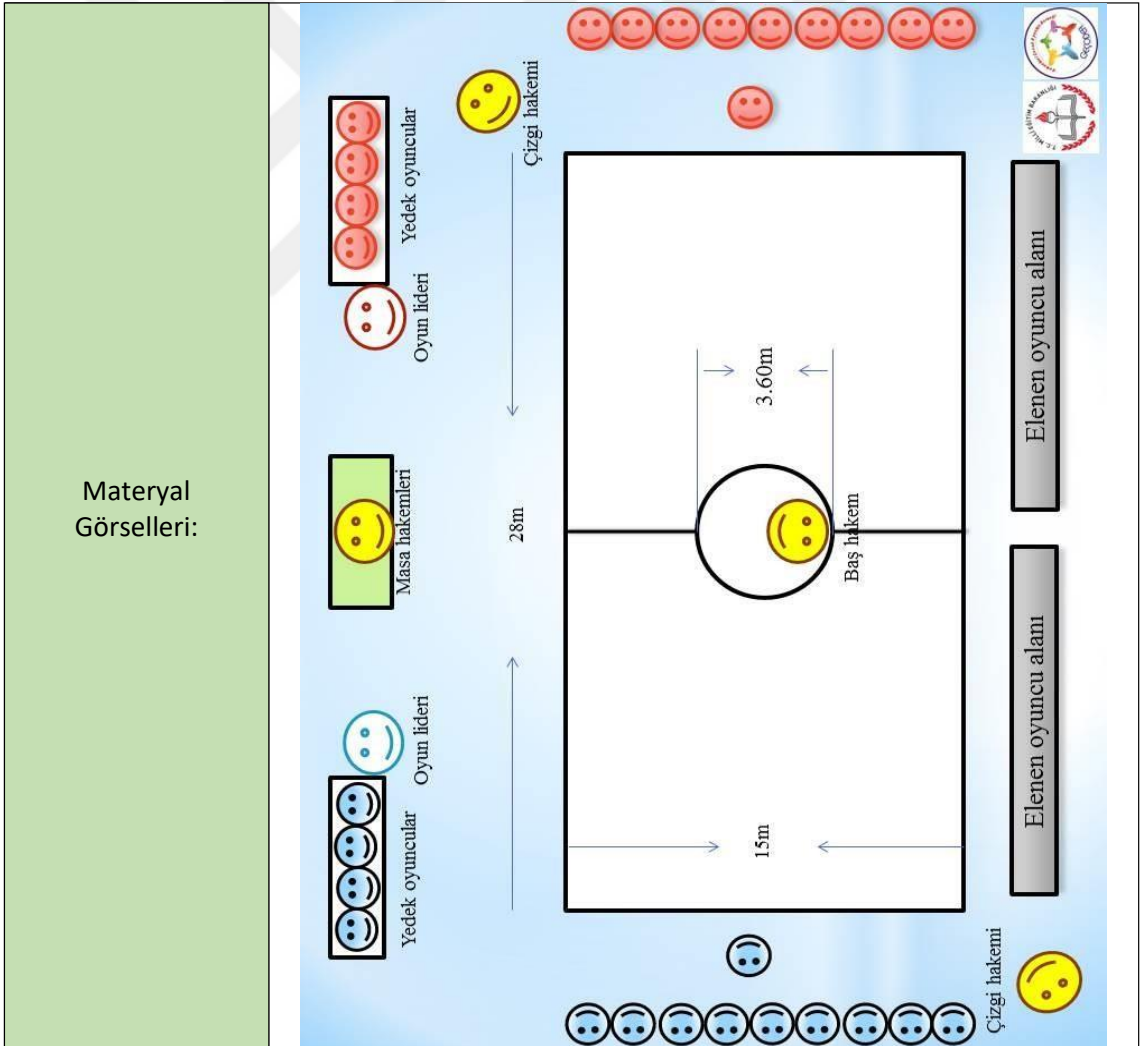
Öğretim Yöntem ve Teknikleri:	Eğitsel Oyun
--------------------------------------	--------------

Kullanılan Araç ve Gereçler:	20m x -40m hentbol sahası veya 28m x-15m basketbol sahası ve 3,60m çapında mendil
-------------------------------------	---

Öğretim Süreci	- Mendil kapmaca oyunu 10'ar kişilik iki takım arasında oynanır. - Takımlar sayışmadan sonra saha seçimi yaparak yerlerini alırlar. - Oyuncular dip çizginin gerisine forma numaralarına göre küçükten büyüğe doğru sıralanırlar. En küçük numaralı iki rakip oyuncu dip çizgilerinde çıkış pozisyonunu aldıktan sonra hakemin işaretiyle mendili alabilmek için harekete geçerler. - Mendili alan oyuncu rakip oyuncu tarafından ebelenmeden kendi dip çizgisinin gerisine geçebilirse takımı bir puan kazanır ve rakip oyuncu oyun dışı kalır.
-----------------------	---

	- Savunma yapan oyuncu mendili alan oyuncuyu kendi dip çizgisinin arkasına geçmeden ebelesse takımı bir puan kazanır ve mendili alan oyuncu oyun dışı kalır. - Kazanan oyuncu kendi takımının sırasının sonuna geçerek yarışmaya devam eder. Oyun bu şekilde takımlardan birisinin oyuncularının tamamı elenene kadar devam eder. - Takımlardan hangisinin oyuncularının tamamı elenirse o takım seti kaybetmiş rakip takım seti kazanmış olur. Oyun üç set üzerinden oynanır. İki set kazanan müsabakayı kazanmış olur.
--	--

Ölçme ve Değerlendirme:	Öğretmen Öğrencilere en güçlü grubun kim olduğunu ve neden güçlü grup olduğunu sorar. Öğrencilere en hızlı kazananın hangi grup olduğu ve neden hızlı kazandıklarını sorar. Öğrencilerden alınan cevaplardan sonra, öğrenciler birbirlerini tebrik ederler.
-------------------------	---



EK-7. MODERN OYUNLA ÖĞRETİM ETKİNLİĞİ: SERBEST ETKİNLİK

Dersin Adı:	Serbest Etkinlik	Süre:	40 Dakika
-------------	------------------	-------	-----------

Konu:	Düşünme Becerileri	Sınıf Seviyesi:	3. Sınıf
-------	--------------------	-----------------	----------

Oyunun Adı:	Triangle Game
-------------	---------------

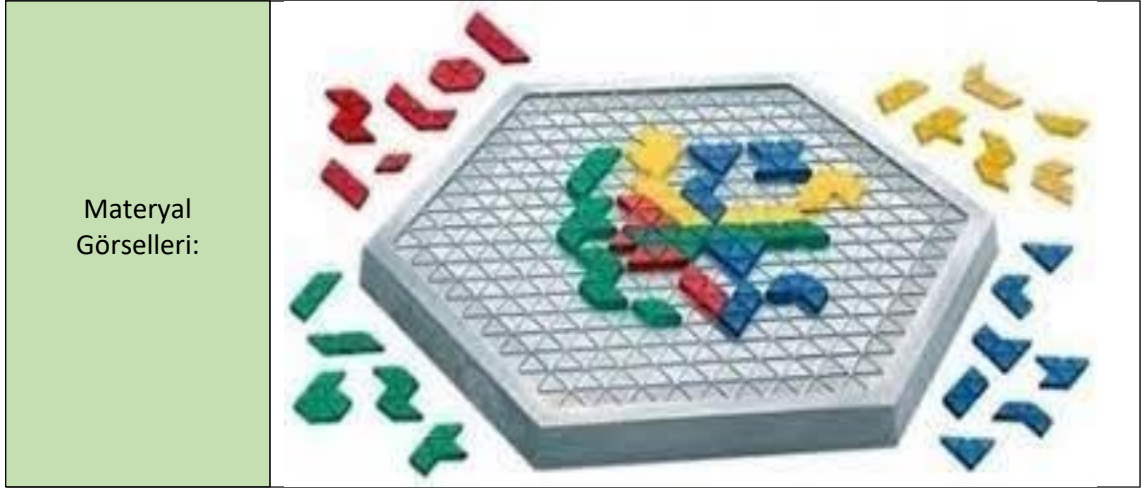
Kazanımlar	-Zihinsel - Görsel dikkat, Şekil Zemin ilişkisi, Geometrik şekil algısı, Akıl Yürütme, Konsantrasyon ve Odaklanma becerisi kazandırır.
------------	--

Öğretim Yöntem ve Teknikleri:	Eğitsel Oyun
-------------------------------	--------------

Kullanılan Araç ve Gereçler:	486 boşluklu oyun alanı, 4 farklı renkte 88 oyun parçası
------------------------------	--

Öğretim Süreci	En az 2 en çok 4 kişiyle oynanır. Her oyuncu kendisine bir renk seçer. Kendisine verilen 22 parçayı uç uca birbirine degecek (rakibin taşına istenildiği gibi değdirilebilir) şekilde alana yerleştirir. Oyuncu şekilleri yerleştirirken iyi düşünmeli ve rakibinin hamlesine göre kendi hamlesini yapıp hem rakibini engellemek hem de elindeki taşları bitirmek için uğraşacaktır. Oyun alanında taş koyacak yer kalmadığı zaman oyun biter. Kimin elinde daha az parça kaldıysa oyunu o kazanır. Eğer iki kişide de aynı sayıda parça kaldıysa, parçalardaki üçgen sayısına bakılır. En az üçgen kimde kalırsa oyunu o oyuncu kazanır.
----------------	--

Ölçme ve Değerlendirme:	Öğretmen Öğrencilere rakibinizi engellemenin size nasıl bir avantajı olduğunu sorar. Öğrencilere kazananın hangi strateji ve taktikleri uyguladığını sorar. Öğrencilerden alınan cevaplardan sonra, öğrenciler birbirlerini tebrik ederler.
-------------------------	---



EK-8. GELENEKSEL OYUNLA ÖĞRETİM ETKİNLİĞİ: MATEMATİK

Dersin Adı:	Matematik	Süre:	40 Dakika
Konu:	Doğal Sayılar	Sınıf Seviyesi:	3. Sınıf
Oyunun Adı:	Mangala		
Kazanımlar	M.3.1.1.8. Tek ve çift doğal sayıları kavrar.		
Öğretim Yöntem ve Teknikleri:	Eğitsel Oyun		
Kullanılan Araç ve Gereçler:	Oyun tahtası üzerinde karşılıklı 6'şar adet olmak üzere 12 küçük kuyu ve her oyuncunun taşlarını toplayacağı birer büyük hazineli tabla ve 48 taş		
Öğretim Süreci	Mangala oyunu 2 kişi ile oynanan bir oyundur. Her oyuncu başlangıç aşamasında 24 taşla sahip olur. Mangala oyununda bulunan tahtada toplamda 12 adet oyuk vardır. Bu oyuklar ev ya da çukur adıyla da adlandırılır. Her oyuncunun kendi tarafında yer alan kısmında 6 adet oyuk bulunur. Oyuncular sadece kendi taraflarında bulunan oyuklarından taş çıkartabilirler ve sadece rakibin oyuklarına taş bırakılabilirler. 6 oyukun yan kısmında da birer büyük oyuk yer alır. Bu büyük oyuklar oyuncular için hazine olarak adlandırılır. Her oyuncu taşlarını bu hazine den		

	kısımlara toplayacaktır. Oyuncunun sağ tarafında yer alan oyuk o oyuncunun hazinesidir. Oyuna genellikle kura ile başlanır. İlk başlangıç aşamasında her oyukta oyuncunun 4 adet taşı vardır. İlk sıraya sahip olan oyuncu bir oyuk seçmelidir. Ardından da 4 taşı alarak sol tarafa doğru oyuklara teker teker bırakır. Burada önemli olan kural; oyuncunun aldığı oyuğa da 4 taştan bir taşı bırakmasıdır. Oyuncunun eğer bıraktığı son taş kendi hazinesine isabet ederse, hamle sırası yine aynı oyuncuya geçer. Son taş rakip oyuncunun oyuklarına atıldığında o oyuğu çift yaparsa 2, 4, 6 ve 8 taş gibi oyuncu rakibinin oyuğunda bulunan tüm taşı kendi hazinesine atar. Oyuncu taşları dağıtırken elinde kalan son taş, yine kendi bölgesinde yer alan boş bir kuyuya denk gelirse ve eğer boş kuyusunun karşısındaki kuyuda da rakibine ait taş varsa, hem rakibinin kuyusundaki taşları alır, hem de kendi boş kuyusuna bıraktığı taşı alıp hazinesine koyar. Hamle sırası rakibine geçer. Hazinesinde daha fazla taş olan yarışmacı oyunu kazanır.
--	--

Ölçme ve Değerlendirme:	Öğretmen Öğrencilere rakibin kuyusunu çift sayı yapmanın önemi sorulur. Tek ve çift sayıları tekrar etmeleri sağlanır. Öğrencilere kazananın hangi strateji ve taktikleri uyguladığını sorar. Öğrencilerden alınan cevaplardan sonra, öğrenciler birbirlerini tebrik ederler.
-------------------------	---

Materyal Görselleri:	
----------------------	--

EK 9. MODERN OYUNLA ÖĞRETİM ETKİNLİĞİ: SERBEST ETKİNLİK

Dersin Adı:	Serbest Etkinlik	Süre:	40 Dakika
Konu:	Düşünme Becerileri	Sınıf Seviyesi:	3. Sınıf
Oyunun Adı:	Küre		
Kazanımlar	- Engelleri Aşma, Mantık Yürütme ve Stratejik Düşünme, Görsel Algılama, Gözlem ve Değerlendirme		
Öğretim Yöntem ve Teknikleri:	Eğitsel Oyun		
Kullanılan Araç ve Gereçler:	Oyun tablası ve 7 tane mor, 7 tane turuncu oyun taşı		
Öğretim Süreci	Oyun, oyuncuların taşlarını başlangıç sırasına dizmesiyle başlar. Oyuna her zaman mor renkli oyuncu başlar. Başlangıç sırasında bulunan taşlar yalnızca ileriye ya da çapraz doğru hareket edebilir. (Sağa sola hareket edemez.) Başlangıç sırasından ayrılan taşlar bir daha başlangıç sırasına geri dönemez. Başlangıç sırasının haricindeki taşlar ileri, geri, sağa, sola veya çapraz doğru bir birim hareket edebilir. Bir oyuncunun taşları, dikey, yatay ya da çaprazda dörtlü olamaz. Taşların sıralı ya da aralıklı olması bu durumu değiştirmez. Rakibin taşını kendi taşlarının arasına sıkıştıran oyuncu rakip taşı alır ve oyun alanı dışına çıkartır. Sırası gelen oyuncu, rakibine ait iki taşın arasına hamle yaptığı anda oyun sırası rakibine geçer, rakip oyuncu araya giren taşı alamaz. Oynanan hamle ile hem mor hem de turuncu taşlar arada kalıyorsa, hamleyi yapan oyuncu arada kalan taşı alır. Rakibinin dört taşını oyundan çıkartan oyuncu oyunu kazanır. Oyuncu, dokunduğu taşı oynamak zorundadır. Oyuncu oynamak istediği taşı eline alarak hamle yapmak istediği kuyuya bırakır. Oyuncu elindeki taşı kuyulardan herhangi birine dokundurduğu anda hamlesini yapmış sayılır. Oyunculardan herhangi birisi taşlarını yatay, dikey veya çapraz doğrultuda toplamda dört adet yaparsa, kural dışı durum nedeniyle bir uyarı cezası alır ve oyuncu taşını geri alarak kurallı bir hamle yapar. Birden fazla taşı hareket ettiren oyuncu bir uyarı cezası alır, oyuncunun yaptığı kural dışı hamle geri alınarak dokunduğu taş ile kurallı bir hamle yapması istenir. Üç uyarı alan oyuncu seti kaybeder.		

	Oyun 3 set üzerinden oynanır ve 2 seti alan oyuncu oyunu kazanmış sayılır. İlk 2 setin aynı oyuncu tarafından alınması durumunda üçüncü setin oynanmasına gerek yoktur.
--	---

Ölçme ve Değerlendirme:	Öğretmen Öğrencilere kazananın hangi strateji ve taktikleri uyguladığını sorar. Öğrencilerden alınan cevaplardan sonra, öğrenciler birbirlerini tebrik ederler.
-------------------------	--

Materyal Görselleri:

EK-10. GELENEKSEL OYUNLA ÖĞRETİM ETKİNLİĞİ: HAYAT BİLGİSİ

Dersin Adı:	Hayat Bilgisi	Süre:	40 Dakika
-------------	---------------	-------	-----------

Konu:	Güçlü ve Güçlendirilmesi Gereken Yönlerim	Sınıf Seviyesi:	3. Sınıf
-------	---	-----------------	----------

Oyunun Adı:	Yakar Top
-------------	-----------

Kazanımlar	HB.3.1.1. Güçlü yönlerini ve güçlendirilmesi gereken yönlerini fark eder.
------------	---

Öğretim Yöntem ve Teknikleri:	Eğitsel Oyun
-------------------------------	--------------

Kullanılan Araç ve Gereçler:	Top
------------------------------	-----

Öğretim Süreci	Oyuna başlamadan önce oyuncular iki farklı gruba ayrılırlar. Daha sonra karşılıklı iki çizgi çekilir. (Çizgilerin arası çocukların yaşına göre topu rahat karşı tarafa atabilmeleri için ayarlanması gerekir.) Daha sonra sayışma yapılarak gruplardan birisi çizgilerin ortasına geçer. Diğer grup ise kendi arasında ikiye ayrılır. Gruptaki bazı öğrenciler bir çizginin başına diğerleri ise diğer çizgini başına geçerler. Oyun yerleşimi yapıldıktan sonra çizgideki öğrenciler, ortadaki öğrencileri atılan top ile vurmaya çalışır. Vurulan her oyuncu oyundan çıkar. Ortadaki oyuncu topu havadayken yakalarsa fazladan bir canı daha olur. Topu her havada tutmasıyla yeni canlar elde eder ve bu canları ile vurulan oyuncuları tekrardan oyuna dahil edebilir. Diğer oyuncuların hepsi vurulup ta ortada tek bir öğrenci kaldığı zaman çizgideki oyuncular on iki atışta ortadaki oyuncuyu vurmaya çalışırlar. Sayma işlemi neticesinde ortadaki oyuncu vurulmadıysa bu oyuncunun grubu oyunu kazanmış olur. Ve oyunu kazanan grup tekrar ortada oyuna başlar. Son oyuncu kaldığında on iki varamadan oyuncu vurulursa grup kaybetmiş olur. Bu seferde çizgideki oyuncular ortaya, ortadaki oyuncular ise çizgilere geçerek diğer oyuna başlarlar. Oyun bu kurallar dahilinde devam eder.
----------------	---

Ölçme ve Değerlendirme:	Öğretmen Öğrencilere en güçlü grubun kim olduğunu ve neden güçlü grup olduğunu sorar. Öğrencilere en hızlı kazananın hangi grup olduğu ve neden hızlı kazandıklarını sorar. Öğrencilerden alınan cevaplardan sonra, güçlü yönlerimiz ve güçlendirilmesi gereken yönlerimizin neler olduğu tartışılır.
-------------------------	---

Materyal Görselleri:	
-------------------------	--

EK-11. MODERN OYUNLA ÖĞRETİM ETKİNLİĞİ: TÜRKÇE

Dersin Adı:	Türkçe	Süre:	40 Dakika
-------------	--------	-------	-----------

Konu:	Zaman ve Mekan	Sınıf Seviyesi:	3. Sınıf
-------	----------------	-----------------	----------

Oyunun Adı:	Look Look
-------------	-----------

Kazanımlar	T.3.3.11. Görsellerle ilgili soruları cevaplar.
------------	---

Öğretim Yöntem ve Teknikleri:	Eğitsel Oyun
-------------------------------	--------------

Kullanılan Araç ve Gereçler:	8 adet oyun kartı çerçevesi ve oyun kartı (çift taraflı), 1 adet merkez kart ve 68 adet oyun kartı
------------------------------	--

Öğretim Süreci	2 - 6 oyuncu ile oynanabilir. Merkez kart oyun alanına yerleştirilir. Geri kalan 8 oyun tahtası merkez kartın etrafına 3x3 dizilişinde yerleştirilir. Oyun kartları karıştırılarak merkez kart üzerine konulur. İlk oyuncu oyun kartını çevirir. Oyun kartında gösterilen yönergeye göre hareket edilir. Oyun kartında 2 renk çerçeve mevcuttur. Bu iki renk çerçeve içeriğinde bazen toplama, çıkarma ya da soru işareti, bazen bir küçük sevimli yaratık, bazen de renk halkası yer alır.
----------------	--

	Toplama ve çıkarmada iki kartın üzerinde yer alan sayılar toplanır ya da çıkarılır. Soru işaretinde oyun kartındaki çerçeve renklerinde yer alan ortak sevimli yaratık bulunur. Küçük sevimli yaratık çıkarsa 8 oyun kartından hangisinde ise bulunur. Renk halkası çıkarsa da oyun tahtasındaki renk halkası ile eşleşen hedef resim bulunur. Oyun devam ederken herhangi bir oyuncu yanlış bir şey gösterirse ya da söylerse bir tur bekler, diğer bütün oyuncular doğru cevabı ya da eşleştirmeyi bulmaya çalışır. Ya da başka bir oynama şeklinde de yanlış cevap veren oyuncu önceden kazandığı kartlardan birini destenin en altına koyar.
--	---

Ölçme ve Değerlendirme:	Öğretmen Öğrencilere en hızlı look look yazan kişinin kim olduğunu ve nasıl hızlı yazabildiğini sorar. Öğrencilere hangi strateji ve taktikleri uygulamanın daha çok avantaj sağladığını sorar. Öğrencilerden alınan cevaplardan sonra, öğrenciler birbirlerini tebrik ederler.
-------------------------	---

Materyal Görselleri:	
----------------------	--

EK-12. GELENEKSEL OYUNLA ÖĞRETİM ETKİNLİĞİ: FEN BİLGİSİ

Dersin Adı:	Fen Bilgisi	Süre:	40 Dakika
-------------	-------------	-------	-----------

Konu:	Cisimleri Hareket Ettirme Ve Durdurma	Sınıf Seviyesi:	3. Sınıf
-------	---------------------------------------	-----------------	----------

Oyunun Adı:	Halat Çekme
-------------	-------------

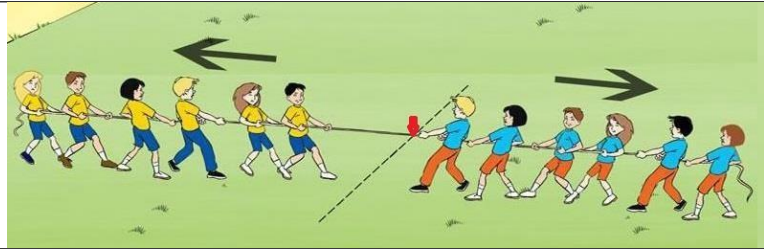
Kazanımlar	F.3.3.2.1. İtme ve çekmenin birer kuvvet olduğunu deneyerek keşfeder. (çekme)
------------	---

Öğretim Yöntem ve Teknikleri:	Eğitsel Oyun
-------------------------------	--------------

Kullanılan Araç ve Gereçler:	Halat veya ip, tebeşir veya renkli bant, kronometre
------------------------------	---

Öğretim Süreci	Öğretmen sınıfı çekme kuvvetini öğrencilere öğreteceği şekilde gruba böler. (eşit sayıda dağılmamış gruplar, eşit sayıda ama güç olarak dengesiz dağılmış grup, sayı ve denge olarak eşit dağıtılmış grup gibi.) Oyun alanı ayarlanır ve ortaya dikey çizgi çizilir. İlk olarak eşit sayıda dağılmamış gruplar çizginin iki yanına geçer iki grup arasında yaklaşık 1 metre olur ve oyuncular halatı bel hizasında tutarak öğretmenin başlat komutunu bekler. Öğretmenin başlat komutu ile her grup kendi tarafına halatı çeker. Öğretmen başlat komutu ile aynı zamanda kronometreyi çalıştırır. Hangi grup çizginin öte tarafına geçerse ya da yere düşerse o grup kaybeder ve öğretmen geçen süreyi kaydeder. Aynı süreç eşit sayıda ama güç olarak dengesiz dağılmış grup, sayı ve denge olarak eşit dağıtılmış grup için de tekrarlanır.
----------------	---

Ölçme ve Değerlendirme:	Öğretmen Öğrencilere en güçlü grubun kim olduğunu ve neden güçlü grup olduğunu sorar. Öğrencilere en hızlı kazananın hangi grup olduğu ve neden hızlı kazandıklarını sorar. Öğrencilerden alınan cevaplardan sonra, kuvveti, çekmenin bir kuvvet olduğunu açıklar.
-------------------------	--

Materyal Görselleri:	
----------------------	--

EK-13. MODERN OYUNLA ÖĞRETİM ETKİNLİĞİ: MATEMATİK

Dersin Adı:	Matematik	Süre:	40 Dakika
-------------	-----------	-------	-----------

Konu:	Geometrik Cisimler ve Şekiller	Sınıf Seviyesi:	3. Sınıf
-------	--------------------------------	-----------------	----------

Oyunun Adı:	Equilibrio
-------------	------------

Kazanımlar	M.3.2.1.1. Küp, kare prizma, dikdörtgen prizma, üçgen prizma, silindir, koni ve küre modellerinin yüzlerini, köşelerini, ayrıtlarını belirtir. M.3.2.1.2. Küp, kare prizma ve dikdörtgen prizmanın birbirleriyle benzer ve farklı yönlerini açıklar.
------------	--

Öğretim Yöntem ve Teknikleri:	Eğitsel Oyun
-------------------------------	--------------

Kullanılan Araç ve Gereçler:	60 farklı zorluk aşaması olan bir kitapçık ve 18 adet geometrik şekillerden oluşan parça
------------------------------	--

Öğretim Süreci	Tek kişi ile oynanabilen bir oyundur. Amaç, kitapçıkta görünen resmi, kitapçığın alt tarafında bize gösterilen parçaları kullanarak dikeyde inşa etmektir. Equilibrio oynarken dikkat edilecek şeyler, parçaların hangi yöne baktıkları ve aralarında ne kadar boşluk olduğu ve özellikle hangi sırayla dizilmesi gerektiğidir. Çünkü bazı şekilleri yapabilmek için ağırlık merkezi kuralı göz ardı edilmemelidir. Öncelikle ağırlık merkezindeki parçaları dizip daha sonra diğer parçaları dizmeli ve böylece dengeyi sağlanmalıdır. Yapılan şeklin zaman zaman devrilmesi hem oyunu eğlenceli bir hale getirir hem de sabır gücünün gelişmesini sağlar. Ayrıca deneme yanılma yöntemini kullanarak problemlere çözüm yolları bulmayı da öğretmiş olur.
----------------	---

Ölçme ve Değerlendirme:	Öğretmen Öğrencilere ağırlık merkezinin nasıl bir avantajı olduğunu sorar. Öğrencilere en hızlı ve doğru şekilde yapanın hangi stratejileri uyguladığını sorar. Öğrencilerden küp, dikdörtgen prizma, üçgen prizma ve silindir modellerinin yüzlerini, köşelerini, ayrıtlarını belirtmelerini ister.
-------------------------	--

Materyal Görselleri:	
-------------------------	--

EK-14. GELENEKSEL OYUNLA ÖĞRETİM ETKİNLİĞİ: BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN

Dersin Adı:	Beden Eğitimi ve Oyun	Süre:	40 Dakika
-------------	-----------------------	-------	-----------

Konu:	Fiziksel Etkinlik Kavramları, İlkeleri ve İlgili Hayat Becerileri	Sınıf Seviyesi:	3. Sınıf
-------	---	-----------------	----------

Oyunun Adı:	Sek Sek
-------------	---------

Kazanımlar	BO.3.13.2. Oyun ve fiziki etkinliklerde basit stratejileri ve taktikleri uygular. BO.3.2.2.8. Oyun ve fiziki etkinliklerde özgüvenle hareket eder. BO.3.1.2.1. Oyun ve fiziki etkinliklerde arkadaşının performansını gözlemleyerek geri bildirim verir. BO.3.2.2.11. Oyun ve fiziki etkinliklerde başarıyı tebrik eder. BO.3.2.2.12. Oyunlarda karşılaştığı problemlere çözümler önerir.
------------	--

Öğretim Yöntem ve Teknikleri:	Eğitsel Oyun
-------------------------------	--------------

Kullanılan Araç ve Gereçler:	45*45 veya 50*50 cm kenar uzunluklarına sahip 8 kare ve 8*8 cm Enek
------------------------------	---

Öğretim Süreci	Oyuncular oyunun en başında 1. kareye çizgilere değdirmeden taşlarını atmaya çalışır.
----------------	---

	Daha sonra 2. kareden başlayarak seksek parkurunda ilerlemeye başlar. Tek karelere tek ayakla basılır. Yan yana olan karelerde ise bir ayak birinde diğer ayak diğerinde olacak şekilde ilerlenir. Son basamağa gelince oyuncu geri döner ve parkuru tamamlamaya çalışır. 2 numaralı kareye gelince yere eğilir ve 1 numaralı karedeki taşını alır. Daha sonra oyun alanının dışına zıplayarak birinci bölümü geçer. Oyuncular bu şekilde son kareye kadar ilerlemeye çalışır. Tüm bölümleri tamamlayan oyuncu bu sefer geriden başlayarak oyunu 1. bölüme kadar bitirir. Eğer oyunculardan biri taşını çizgiye değdirirse veya çizginin dışına atarsa sıra diğer oyuncuya geçer. Oyunu ilk bitiren kişi de galip gelir.
--	---

Ölçme ve Değerlendirme:	Öğretmen Öğrencilere eneği hangi kareye atmakta zorlandıklarını sorar. Öğrencilere dengelerini sağlamak ve eneği atması gereken kareye atmak için hangi stratejileri uyguladıklarını sorar.
-------------------------	--

Materyal Görselleri:	
----------------------	--

EK-15. GÖZLEM FORMU

GÖZLEM FORMU	
YER: Sancaktepe Safa İlkokulu	
İLÇE/ İL: Sancaktepe/ İSTANBUL SINIF: 3/L	
TARİH: 2022-2023 SAAT: 14.00-18.50	
OYUN:.....	
GÖZLEMCİ: Merve SARI	
AMAÇ: Öğrencinin Kişilik Gelişiminde Oyunla Öğretim Yönteminin Etkliliği	
AÇIKLAMA: Her oyun sürecinde öğrencileri aşağıdaki ölçütlere göre gözlemleyerek, her bir ölçüte göre kendisine uygun olan puanı ilgili ölçütün altına yazınız. “Çok iyi: 4, İyi: 3 Orta: 2, Kötü: 1, Gözlenmedi: 0”. Ayrıca yapılan gözlemler sonucunda öğrencilerde gözlemedığınız eksiklikler var ise bunları gidermek için gerekli önlemleri alınız.	
Sıra No	Adı Soyadı Ölçütler
1	Oyunlarda kendine olan güveni
2	Oyunlarda arkadaşlarına karşı nezaketi
3	Kendini ifade etme yeteneği

[illegible]

EK-16. İlkokulda Oyunla Öğretimin Öğrencilerin Kişilik Gelişimine Etkisine İlişkin Öğrencilerin Görüşleri

İlkokulda Oyunla Öğretimin Öğrencilerin Kişilik Gelişimine Etkisine İlişkin Öğrencilerin Görüşleri

Açıklama

Sevgili Öğrencimiz;

Bu anket, “İlkokulda Oyunla Öğretimin Öğrencilerin Kişilik Gelişimine Etkisi” konulu araştırma projesine veri toplamak amacıyla hazırlanmıştır.

Ankette ailelerinizin sizlere, geleneksel /modern oyunları ne kadar bildiğinizi, bu oyunları oynayıp oynamadığınızı ve nereden öğrendiğinize ilişkin sorular yer almaktadır. Ankette yer alan sorulara vereceğiniz cevaplar araştırmanın amacına ulaşması açısından önem taşımaktadır.

Ankette kişisel bilgilerinize yönelik soruların yer aldığı I. Bölümde kendiniz için en uygun gördüğünüz seçeneğe (X) işareti koyunuz. II. III. Bölümlerde yer alan sorulara, Oyunları Biliyorsanız Evet (E), Bilmiyorsanız Hayır (H), Oynadıysanız Evet (E), Oynamadıysanız Hayır (H) seçeneklerinden birini seçiniz ve parantez içerisindeki (E) ve (H) harflerinin üzerine (X) işareti koyunuz. “Oyunları kimden öğrendiniz?” Sorusuna vereceğiniz cevapta ise Aile ise (1), Arkadaş ise (2), Kitap/TV /İnternet ise (3), Okul ise (4) rakamlarının üzerine (X) işareti koyunuz.

Ankete vereceğiniz cevaplar sadece araştırma amaçlı kullanılacaktır. Verdiğiniz bilgiler araştırma dışında hiçbir yerde kullanılmayacaktır. Vereceğiniz bilgiler için şimdiden teşekkür ederiz.

Merve SARI
Anadolu Üniversitesi/Yüksek Lisans Öğrencisi
Araştırmacı

Doç. Dr. Yalçın BAY
Anadolu Üniversitesi
Koordinatör

BÖLÜM I

Kişisel Bilgiler

1.	Okulunuzun adı	
2.	Cinsiyetiniz	() Kız () Erkek
3.	Sınıfınız	() 1.sınıf () 2.sınıf () 3.sınıf () 4.sınıf
4.	Yaşınız	() 6 () 7 () 8 () 9 () 10 () 11
5.	Kendinize ait odanız var mı?	() Evet () Hayır
6.	Evinizde internet bağlantısı var mı?	() Evet () Hayır
7.	Bilgisayar, tablet, telefon ya da oyun konsolundan herhangi birine sahip misin?	() Evet () Hayır
8.	Daha çok hangi oyunları oynamayı tercih ediyorsunuz?	() Geleneksel () Modern () Dijital
9.	Anneniz çalışıyor mu?	() Evet () Hayır
10.	Anne Eğitim Düzeyi	☐ Okumaz Yazmaz ☐ İlkokul ☐ Ortaokul ☐ Lise ☐ Meslek Yüksek Okulu ☐ Lisans ☐ Yüksek Lisans/ Doktora
11.	Babanız çalışıyor mu?	() Evet () Hayır
12.	Baba Eğitim Düzeyi	☐ Okumaz Yazmaz ☐ İlkokul ☐ Ortaokul ☐ Lise ☐ Meslek Yüksek Okulu ☐ Lisans ☐ Yüksek Lisans/ Doktora

BÖLÜM II

Geleneksel Oyunları Ne Kadar Biliyorsunuz?

OYUNLAR	Biliyor Musunuz?		Oynadınız mı?		Biliyorsanız Kimden Öğrendiniz?			
	Evet	Hayır	Evet	Hayır	Aile	Arkadaş	Kitap/TV /İnternet	Okul
1. Aşık Atma	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
2. Birdirbir	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
3. Beş Taş	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
4. Bezirganbaşı	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
5. Bom	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
6. Çelik Çomak	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
7. Çuval Yarışı	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
8. Dokuz Taş	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
9. Eşit Kaleler	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)

OYUNLAR	Biliyor Musunuz?		Oynadınız mı?		Biliyorsanız Kimden Öğrendiniz?			
	Evet	Hayır	Evet	Hayır	Aile	Arkadaş	Kitap/TV /İnternet	Okul
10. Fırıldak	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
11. Hacı Yatmaz	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
12. Halat Çekme	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
13. Halay	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
14. Hora	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
15. İp Atlama	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
16. İstop	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
17. Kedi Sıçan	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
18. Kim Gerek	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
19. Kovalamaca	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
20. Körebe	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
21. Köşe Kapmaca	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
22. Kulaktan Kulağa	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
23. Kuyruk Yakalama	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
24. Lastik Atlama	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
25. Mangala	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
26. Matruşka	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
27. Mendil Kapmaca	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
28. Misket	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
29. On İki Taş	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
30. Saklambaç	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
31. Sapan	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
32. Sekiz Kuyulu Taş	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
33. Sek Sek	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
34. Taş Sürme	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
35. Topaç	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
36. Uçtu Uçtu	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
37. Üç Taş (Dama)	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
38. Yağ Satarım Bal Satarım	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
39. Yakan Top	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
40. Yattı Kalktı	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
41. Yerden Yüksek	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
42. Yumurta Taşıma	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
43. Yüzük Saklama	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
44.	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
45.	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
46.	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)

OYUNLAR	Biliyor Musunuz?		Oynadınız mı?		Biliyorsanız Kimden Öğrendiniz?			
	Evet	Hayır	Evet	Hayır	Aile	Arkadaş	Kitap/TV /İnternet	Okul
47.	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
48.	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
49.	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
50.	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)

BÖLÜM III

Modern Oyunları Ne Kadar Biliyorsunuz?

OYUNLAR	Biliyor Musunuz?		Oynadınız mı?		Biliyorsanız Kimden Öğrendiniz?			
	Evet	Hayır	Evet	Hayır	Aile	Arkadaş	Kitap/TV /İnternet	Okul
1. Abalone	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
2. ABC Bağlama	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
3. Apartmanlar	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
4. Arkaya Ulaştır	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
5. Çekiliş	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
6. Çit Oyunu	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
7. Dart Puanlama	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
8. Dengele	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
9. El Çırpma	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
10. Genişlet-Modelle	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
11. İşlem Karalama	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
12. İşlem Karesi	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
13. Kare Bulmaca	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
14. Kedi Fare	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
15. Kendoku	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
16. Kompozisyon	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
17. Kovadan Kovaya	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
18. Mantık Karesi	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
19. Meyve Suyu Sıkmaca	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
20. Nehir Geçme	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
21. Paketle	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
22. Paralarımız	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
23. Pentago	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
24. Pentomino	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
25. Pet Şişe Devirmece	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
26. Problem Balon	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)

OYUNLAR	Biliyor Musunuz?		Oynadınız mı?		Biliyorsanız Kimden Öğrendiniz?			
	Evet	Hayır	Evet	Hayır	Aile	Arkadaş	Kitap/TV /İnternet	Okul
27. Problem İstasyonu	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
28. Reversi	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
29. Sayını Basketle	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
30. Sihirli Piramit	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
31. Skippity	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
32. Sos	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
33. Tactics	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
34. Tetromino	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
35. Tic Tac Toe	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
36. Tombala	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
37. T-Puzzle	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
38. Yap Boz	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
39. Yönlendir	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
40.	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
41.	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
42.	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
43.	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
44.	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)
45.	(E)	(H)	(E)	(H)	(1)	(2)	(3)	(4)

Teşekkür Ederiz.

EK-17. Etik Kurul Onayı

Evrak Kayıt Tarihi: 14.06.2022	Protokol No: 330226	Tarih: 24.06.2022
--------------------------------	---------------------	-------------------



ANADOLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERÎ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU
KARAR BELGESİ

ÇALIŞMANIN TÜRÜ:	Bilimsel Araştırma	
KONU:	Eğitim Bilimleri	
BAŞLIK:	İlkokulda Oyunla Öğretimin Öğrencilerin Kişilik Gelişimine Etkisi	
PROJE/TEZ YÜRÜTÜCÜSÜ:	Doç. Dr. Yalçın BAY	
TEZ YAZARI:	-	
ALT KOMİSYON GÖRÜŞÜ:	-	
KARAR:	Olumlu	

EK-18. Araştırma İzin Belgesi



T.C.
İSTANBUL VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-59090411-44-71972185
Konu : Anket ve Araştırma İzni (Merve SARI)

10.03.2023

ANADOLU ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Genel Sekreterlik)

İlgi : a) Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 21.01.2020 tarihli ve 2020/2 sayılı genelgesi.
b) Valilik Makamının 08.03.2023 tarihli ve E-59090411-20-71788316 sayılı oluru.

Valilik Makamının Anket ve Araştırma İzni konulu ilgi (b) oluru ve kullanılması uygun görülen ölçme araçlarının Müdürlüğümüzce mühürlenmiş örnekleri ekte gönderilmiştir.

İlgi (a) genelgenin 28. maddesinde; "Araştırma uygulama izni alan kamu kurum ve kuruluşları, uluslararası kuruluşlar, üniversiteler, sivil toplum kuruluşları ve araştırmacılar tamamladıkları bilimsel araştırma ile ilgili sonuç raporlarını, izni aldıkları ilgili birime çalışma bitiminden itibaren 30 gün içerisinde göndereceklerdir." ifadesi yer almaktadır.

Olur gereğince işlem yapılması ve araştırma sonuç raporunun ekte sunulan örneğe göre Müdürlüğümüz Strateji Geliştirme Şubesine gönderilmesi hususlarında gereğini arz ederim.

Hüseyin AYDIN
İl Millî Eğitim Müdürü a.
İl Müdür Yardımcısı

Ek:
1- Valilik Oluru (1 Sayfa)
2- Rapor Örneği
3- Ölçekler

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Adres : Binbirdirek Mah. İmran Oktem Cad.No: 1 Sultanahmet Fatih İstanbul Belge Doğrulama : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>
Telefon : 0212 384 36 32 Bilgi için : Aykut ÇELİK
E-posta : stratejigelistirme34@meb.gov.tr Unvanı : Büro Hizmetleri
Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr İnternet Adresi : <http://istanbul.meb.gov.tr/>

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys> adresinden doğrulanabilir. h681-a1h7-3a44-90hf-377c





T.C.
İSTANBUL VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-59090411-20-71788316
Konu : Anket ve Araştırma İzni (Merve SARI)

08/03/2023

VALİLİK MAKAMINA

- İlgi : a) Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 21.01.2020 tarihli ve 2020/2 sayılı genelgesi.
b) Anadolu Üniversitesinin 30.12.2022 tarihli ve E-63784619-605.01-464062 sayılı yazısı.
c) Müdürlüğümüz Araştırma ve Anket Komisyonunun 21.02.2023 tarihli tutanağı.

Araştırma Konusu : İlkokulda Oyunla Öğretimin Öğrencilerin Kişilik Gelişimine Etkisi
Araştırma Türü : Makale / Araştırma
Araştırma Yeri : Sancaktepe Safa İlkokulu
Araştırma Kişiler : İlkokul Öğrencileri, Öğretmenleri
Araştırmanın Süresi : 2022 - 2023 Eğitim - Öğretim Yılı

Yukarıda bilgileri verilen araştırmanın; 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanununa aykırı olarak kişisel veri istenmemesi, öğrenci velilerinden açık rıza onayı alınması, bir örneği Müdürlüğümüzde muhafaza edilen mühürlü ve imzalı veri toplama araçlarının kurumlarımıza araştırmacı tarafından ulaştırılarak uygulanması, katılımcıların gönüllülük esasına göre seçilmesi, araştırma sonuç raporunun kamuoyuyla paylaşılması ve araştırma bittikten sonra 2 (iki) hafta içerisinde Müdürlüğümüze gönderilmesi, okul idarelerinin denetim, gözetim ve sorumluluğunda, eğitim ve öğretimi aksatmayacak şekilde, ilgi (a) genelge esasları dâhilinde uygulanması kaydıyla Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

Levent YAZICI
İl Millî Eğitim Müdürü

OLUR
Dr. Hasan Hüseyin CAN
Vali a.
Vali Yardımcısı

- Ek:
1- İlgi (b) Yazı ve Ekleri (7 Sayfa)
2- İlgi (c) Tutanak (1 Sayfa)

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Binbirdirek Mah. İmran Öktem Cad. No: 1 Sultanahmet Fatih İstanbul Belge Doğrulama : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>
Telefon : 0212 384 36 32 Bilgi İçin : Aykut ÇELİK
E-posta : stratejigelistirme34@meb.gov.tr Unvanı : Büro Hizmetleri
Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr İnternet Adresi : <http://istanbul.meb.gov.tr/>

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. İmza : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys> c21d-bb66-3dhh-ae0f-226d kodu ile teyit edilebilir.

67546480/3

İstanbul İl Millî Eğitim Müdürlüğü ANKET ARAŞTIRMA KOMİSYONU DEĞERLENDİRME FORMU								
ARAŞTIRMA SAHİBİNİN								
Adı Soyadı		Merve SARI						
Kurumu / Üniversitesi		Anadolu Üniversitesi						
Araştırma Yapılacak İller		İstanbul						
Araştırma Yapılacak Eğitim Kurumu ve Kademesi		Resmî İlkokul,,,,,,						
Araştırmanın Konusu		İlkokulda Oyunla Öğretimin Öğrencilerin Kişilik Gelişimine Etkisi						
Üniversite / Kurum Onayı		Var						
Veri Toplama Araçları		Anket						
MEB 21/01/2020 tarih ve 1563890 sayılı 2020/2 Genelge Kapsamında Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik İzinlerinde Dikkat Edilecek Hususlar								
Maddeler	Uygun	Uygun Değil	Maddeler	Uygun	Uygun Değil	Maddeler	Uygun	Uygun Değil
2020/2 Genelgenin 1. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 2. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 3. Maddesi	☐	☐
2020/2 Genelgenin 4. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 5. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 6. Maddesi	☐	☐
2020/2 Genelgenin 7. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 8. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 9. Maddesi	☐	☐
2020/2 Genelgenin 10. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 11. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 12. Maddesi	☐	☐
2020/2 Genelgenin 13. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 14. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 15. Maddesi	☐	☐
2020/2 Genelgenin 16. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 17. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 18. Maddesi	☐	☐
2020/2 Genelgenin 19. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 20. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 21. Maddesi	☐	☐
2020/2 Genelgenin 22. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 23. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 24. Maddesi	☐	☐
2020/2 Genelgenin 25. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 26. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 27. Maddesi	☐	☐
2020/2 Genelgenin 28. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 28. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 30. Maddesi	☐	☐
2020/2 Genelgenin 31. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 32. Maddesi	☐	☐	2020/2 Genelgenin 33. Maddesi	☐	☐
2020/2 Genelgenin 34. Maddesi	☐	☐						
KOMİSYON GÖRÜŞÜ								
Veri toplama araçlarının eğitim-öğretimi aksatmayacak şekilde gönüllülük esasına dayalı olarak uygulanması ve araştırma sonuç raporunun müdürlüğümüzden izin alınmadan kamuoyuyla paylaşılması koşuluyla yürütülmesinde bir sakınca bulunmamaktadır ☐ / bulunmamaktadır ☒								
Komisyon Kararı				Oybirliğiyle Alınmıştır.				
KOMİSYON								
Açıklama:				Ünvan-Adı Soyadı-İmza				
				(21.02.2023) Üye				
				(21.02.2023) Üye				
				(21.02.2023) Üye				

EK-19. Tez Hazırlama Kontrol Listesi

Tez Hazırlama Kontrol Listesi		
	Evet	Hayır
Tez, "Tez Yazım Kılavuzu"na uygun olarak yazıldı.	X	
Dış kapak ve iç kapak sayfası eklede belirtilen şekilde düzenlendi.	X	
Ön sayfalar i, ii, iii şeklinde Romen rakamları ile numaralandırıldı.	X	
Dizinler, "Tez Yazım Kılavuzu"na göre sıralandı ve metin içindeki yerleşime göre sayfa numaraları verildi.	X	
Özet ve Abstract hazırlandı.	X	
Onay sayfası "Tez Yazım Kılavuzu"na uygun olarak hazırlandı ve imzalandı.	X	
Etik İlke ve Kurallara Uygunluk Beyannamesi sayfası imzalandı.	X	
Simgeler, kısaltmalar, tablolar ve şekillerin tamamı kontrol edilerek ilgili dizinde gösterildi.	X	
Ana metinde harf karakteri, harf büyüklüğü ve satır aralıkları "Tez Yazım Kılavuzu"na uygun olacak şekilde düzenlendi.	X	
Görsel öğeler, tablolar (çizelgeler), şekiller ve denklemler metin içine "Tez Yazım Kılavuzu"na uygun şekilde yerleştirildi.	X	
Kaynakça "Tez Yazım Kılavuzu"na göre düzenlendi.	X	
Kaynakların tamamına tez içerisinde atıfta bulunularak kaynakça bölümünde yer verildi.	X	
Etik Kurul onayı gerekli ise teze eklendi. (Etik Kurul onayı gerekmiyorsa yandaki "HAYIR" kutucuğunun altına "YOK" yazılacak).	X	
Anket, görüşme veya veri formları kullanıldıysa ilgili kurumlardan alınan izin yazıları ve formlar teze eklendi. (Bu formlar kullanılmadıysa yandaki "HAYIR" kutucuğunun altına "YOK" yazılacak).	X	
Ekler "Tez Yazım Kılavuzu"nda belirtildiği şekilde sunuldu. (Ek kullanılmadıysa yandaki "HAYIR" kutucuğunun altına "YOK" yazılacak).	X	
Güzel Sanatlar Enstitüsüyle ilgili anasanat dallarında sergi, konser, gösterim vb. sunumları hazırlandı.		YOK

"İlkokulda Oyunla Öğretimin Öğrencilerin Kişilik Özelliklerine Yansıması" başlıklı Tez, yukarıdaki listede yer alan konularla ilgili olarak tarafımızca kontrol edilmiş ve gerekleri yerine getirilmiştir.

02/07/2023

Merve SARI
(Öğrencinin Adı SOYADI)

Doç. Dr. Yalçın BAY
(Danışmanın Unvanı Adı SOYADI)

ÖZGEÇMİŞ

Adı-Soyadı : Merve SARI

Doğum Yeri ve Yılı :

E-posta :

Eğitim ve Mesleki Geçmişi:

- 2021- 2023, Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Temel Eğitim Anabilim Dalı, Sınıf Eğitimi Programı Yüksek Lisans
- 2020, Sınıf Öğretmeni, MEB, Sancaktepe Safa İlkokulu
- 2016-2020, Sınıf Öğretmeni, MEB, Kuşçu İlkokulu
- 2011-2015, Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, Sınıf Öğretmenliği Lisans Programı

Ödülleri:

- 22/08/2019, Başarı Belgesi, Muradiye Kaymakamlığı
- 17/01/2022, Başarı Belgesi, Bakanlık
- 01/06/2022, Başarı Belgesi, Bakanlık
- 16/08/2022, Üstün Başarı Belgesi, Sancaktepe Kaymakamlığı