



Turkish Studies

Educational Sciences

Volume 13/27, Fall 2018, p. 49-71
DOI: 10.7827/TurkishStudies.14506

ISSN: 1308-2140

Skopje/MACEDONIA-Ankara/TURKEY



INTERNATIONAL
BALKAN
UNIVERSITY

EXCELLENCE FOR THE FUTURE
IBU.EDU.MK

Research Article / Araştırma Makalesi

Article Info/Makale Bilgisi

✍ Received/Geliş: Kasım 2018

✓ Accepted/Kabul: Aralık 2018

✍ Referees/Hakemler: Prof. Dr. Muzaffer ALKAN - Dr. Öğr. Üyesi Kadriye KAYACAN

This article was checked by iThenticate.

ÖĞRETMEN ADAYLARININ EĞİTSEL OYUN TASARLAMA VE UYGULAMA DURUMLARI

Nur AKCANCA* - Tuğba SÖMEN**

ÖZET

Bu araştırmanın amacı, Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının öğretim sürecinde eğitsel oyun tasarlama ve uygulama aşamalarındaki durumlarının ortaya çıkarılması ve bu tekniğine yönelik görüşlerinin alınmasıdır. Bu amaç kapsamında araştırmanın deseni incelendiğinde, durum çalışmasına uygunluk gösterdiği belirlenmiştir. Çalışma grubunu, Türkiye’de bir devlet üniversitesinin eğitim fakültesinde 2017-2018 bahar yarıyılında okutulmakta olan öğretmenlik uygulaması dersini alan 9 fen bilgisi; 9 sosyal bilgiler olmak üzere toplamda 18 öğretmen adayı oluşturmaktadır. Adayların öğretim sürecinde eğitsel oyun tekniğini uygulamalarının gözlemlenebilmesi için Sömen ve Akcanca’nın (2018) geliştirmiş oldukları 31 maddelik ‘Eğitsel Oyunları Değerlendirme Gözlem Formu’ ndan (EODGF) yararlanılmıştır. Bunun yanında adayların bu tekniğin uygulanmasına ilişkin görüşlerinin belirlenebilmesi için yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Öğretim sürecinde eğitsel oyunların kullanımına ilişkin 6 saatlik verilen eğitim sonrasında, belirlenen konu ve kazanım kapsamında adaylardan eğitsel oyun tasarımları istenmiştir. Her öğretmen adayının tasarladığı eğitsel oyunun gözlenmesi 2 uzman tarafından ayrı gözlem formlarıyla yapılmıştır. 31 madde bulunan EODGF’nin her bir maddesi üçlü derecelendirme (gözlendi, kısmen gözlendi, gözlenmedi) kriteri ile değerlendirilmiştir. Ayrıca uygulama sürecinin sonunda öğretmen adaylarının, yarı yapılandırılmış görüşme formları aracılığıyla sürecin tamamına ilişkin görüşleri alınmıştır. Görüşme formundan elde edilen verilerin açıklanması için açıklayıcı ve çıkarımsal kodlar kullanılmıştır. Elde edilen bulgular doğrultusunda Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının eğitsel oyunu tasarlarlarken, daha çok eğitsel oyunu

*  Dr. Öğr. Üyesi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Fakültesi, E-posta: nurkurtulus@hotmail.com

**  Dr. Öğr. Üyesi, Kafkas Üniversitesi Eğitim Fakültesi, E-posta: tugbasomen@gmail.com

konu ile ilişkilendirmede ve etkin katılımı sağlayacak nitelikte oyun tasarlamada zorlandıkları belirlenmiştir. Adaylar tasarladıkları oyunları uygulama aşamalarında ise daha çok sınıf kontrolünü sağlama, materyal seçimi, oyunun kurallarını uygulama konusunda sorun yaşadıklarını belirtmişlerdir. Gözlem sonucunda elde edilen bulgulara göre, Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının eğitsel oyun tekniğinin uygulanması aşamasında süreyi kullanma, oyunun özgün olması, sınıf kontrolünü sağlama ve öğrencilerin etkin katılımını sağlamaları gibi noktalarda yer yer yetersiz oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen sonuçlar ışığında öğretmen adaylarının yaşadıkları zorluk ve sorunları en aza indirmek adına lisans eğitiminde eğitsel oyun tekniğinin kullanımına yönelik teorik ders almaları ve edindikleri bilgileri öğretmenlik uygulaması gibi deneyim kazanmaya yönelik derslerde uygulamaya dökebilmeleri konusunda desteklenmelerinin faydalı olabileceği düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Eğitsel oyun, Fen Bilgisi öğretmen adayları, Sosyal Bilgiler öğretmen adayları

PROSPECTIVE TEACHERS' EDUCATIONAL GAME DESIGNING AND APPLICATIONS

ABSTRACT

The aim of the study is to reveal the current situation of prospective teachers at the Science and Social Studies Education Departments on educational game designing and applications, and to learn about their opinions about these techniques. In this sense, it was designed in a case study. The study sample consisted of 18 prospective teachers who were attending a teaching practice course at a public university's education faculty in Turkey in 2017-2018 spring term. Among the 18 participant prospective teachers, 9 were from the Science Education Department while another 9 were from the Social Studies Education Department. An *Educational Games Assessment and Observation Form (EGAOF)* which was developed by Sömen and Akcanca (2018) and include 31 items, was used to observe the participant prospective teachers' educational game practices. Additionally, a semi-structured interview form was also administered to determine the participants' opinions about making use of this technique in education. Following a 6-hour training on the use of educational games in education, the participants were asked to design educational games within the scope of the given training. Every participants' design was observed and assessed by 2 different experts with separate observation forms. Every item in 31-item EGAOF was measured based on three-level ratings (observed-partially observed-not observed). Also, at the end of application process, the opinions of the participant prospective teachers were received with semi-structured interview forms. Those opinions were analyzed with explanatory and inferential codes. According to the study findings, it was found that the participant prospective teachers had the most difficulty in associating the game with the topic and in designing a game that promotes active participation. In the application phase, the participants were seen to have difficulty in maintaining classroom management, material selection and

applying the game rules. To the observation results, they had partial problems in time management, designing a unique game, classroom management and maintaining active participation of students. Considering the results and findings of the study, it is suggested that prospective teachers can be provided with more theoretical and practical opportunities during their undergraduate education so that they can minimize the problems they might encounter and have opportunity to practice making use of educational games in education.

STRUCTURED ABSTRACT

Introduction

In a general sense, the main objective of an educational game can be defined as a technique based on student interaction, communication and cooperation without physical, emotional or cognitive distinction to completely impact all development areas of a student (Güven & Özerbaş, 2016; Özer, Gürkan & Ramazanoğlu, 2006). Educational games turn a learning process into a fun experience and enables easier learning for students, supports development of creative thinking, enables clear observation of peer communication and close relationships, competition between friends, and inclusion or exclusion during the game (Bayat, Kılıçarslan & Şentürk, 2014; Coşkun, Akarsu & Kariper, 2012; Demir, 2012; Gülsoy & Uçgun, 2013; Hromek & Roffey, 2009; Korucu & Kurtlu, 2016; Lou, Abrami & d'Apollonia, 2001; Pivec & Kearney, 2007; Savaş & Gülüm, 2014; Torun, 2011; Wang, 2010). It is expected for teachers to use educational games that has such important effects for students within the education environment and preparing a suitable environment for such applications (Sarı, 2011). Doubtlessly, teachers should complete a training process to include educational game techniques in the teaching process. However, when considering the undergraduate education where teachers complete their education, there are classes regarding educational game technique in certain programs of education faculties such as social science teaching, there are no such class content in certain programs such as science teaching. Based on this fact, it is believed that the observing application of an educational game technique by science and social science prospective teachers and at this point, revealing opinions regarding how this educational game technique is applied in the teaching process will provide insights about using this technique in the teaching process.

Purpose

In this study, the aim is to reveal current conditions of prospective teachers at the Science and Social Studies Education Departments on educational game designing and applications and to learn their opinions about these techniques. For this purpose, a 6-hour training about educational game techniques was given to the Science and Social Studies prospective teachers. In addition to short briefing about the properties of educational games, the practical educational game samples were also included in training. Within the training process, answers to following questions were investigated in line with the research purpose regarding the educational game design and application after training:

- How well can Science and Social Studies prospective teachers apply the educational game technique in teaching process?
- At the end of the educational game technique application process, what are the opinions of Science and Social Studies prospective teachers regarding the use of educational game?

Method

The study sample consisted of 18 prospective teachers who were attending a teaching practice course at a public university's education faculty in Turkey in 2017-2018 spring term. Among the 18 participant prospective teachers, 9 were from the Science Education Department while another 9 were from the Social Studies Education Department. An *Educational Games Assessment and Observation Form (EGAOF)* which was developed by Sömen and Akcanca (2018) and include 31 items, was used to observe the participant prospective teachers' educational game practices. Additionally, a semi-structured interview form was also administered to determine the participants' opinions about making use of this technique in education. Following a 6-hour training on the use of educational games in education, the participants were asked to design educational games within the scope of the given training. Under the scope of this training, the definition of the game and the educational game, the differences between the two concepts, the properties of an educational game, the types of educational game, the ways to follow in design, the planning and application and what should be considered were included. In addition to theoretical information, practical examples regarding educational games were also included in training process. After this training, prospective teachers were asked to design educational games under the scope of the determined topics and gains. Every participants' design was observed and assessed by 2 different experts with separate observation forms. Every item in 31-item EGAOF was measured based on three-level ratings (observed-partially observed-not observed). Also, at the end of application process, the opinions of the participant prospective teachers were received with semi-structured interview forms. Those opinions were analyzed with explanatory and inferential codes.

Results and Recommendations

When the differences between the departments of prospective teachers were analysed as findings of this study, the prospective social science teachers believed that they were sufficient in relating educational games with the topic. Prospective science teachers believed that they were insufficient. Similarly, prospective science teachers expressed that they are insufficient when planning with the educational game technique. This result of this study is supported by the findings of EGAOF where EGAOF scores of prospective science teachers were relatively lower than the scores of prospective social science teachers. This could be related with the "Social Science Teaching with Educational Games" class of prospective social science teachers in undergraduate education. In this class, prospective social science teachers gain extensive knowledge regarding the planning of educational games and relating educational games with the relevant subject. Hazar and Altun (2018) expressed that teachers felt insufficient about the educational game technique and the lack of classes towards the educational game technique in undergraduate education was expressed as the main reason. Based on this data, it is

believed that adding an elective course such as Science Teaching with Educational Games in the Science teaching department could minimise the feelings of insufficiency of prospective teachers in this department.

The majority of prospective science and social science teachers were careful about making the game fun, relating the game with the subject, achieving the appropriate class level with the game, encouraging student participation in the game, making the game attractive, having easily understood rules, applicability in class environment, using time effectively, relevant to the subject, easy material supply, uniqueness of the game and easy understanding of the educational game by the students. When the general findings of EGAOF were considered, in addition to these, all prospective teachers expressed that games should have a purpose, suitable to the general ethical rules, flexible to be applied to students with different skill sets and create a safe environment. Other studies support this finding (Hazar & Altun, 2018, Kırbaş & Koparan Girgin, 2018; Topçu, Küçük & Gökteş, 2014; Tortop & Ocak, 2010). During the planning stage of the educational game, it should be considered that the educational game is suitable for gain, has fun but at the same time a teaching structure, has clear and easily understood rules, suitable for the students' level, has properties to attract attention of students and enable active participation, and a certain time is allocated to the game.

Prospective teachers in science and social studies expressed that they struggled relating the educational game with the topic while designing an educational game, designing a game that will provide effective participation, determining the rules of game, uniqueness of the game, game selection, material selection, and adapting the game to the levels of students. While applying the educational game technique, prospective teachers expressed that they struggled controlling the classroom, material selection, applying the game rules, using time efficiently, fun level of game, safety precautions, and crowded classes. These problems of prospective teachers were supported with EGAOF scores. In addition to these, the prospective teachers expressed that they had problems when designing a gripping game, enabling self-learning experience to students, creating a competitive environment, providing feedback and evaluation. Results were like the previous studies (Can & Cava, 2018; Can & Yıldırım, 2017; Lim, Nonis & Hedberg, 2006; Tüzün, 2007). Reshaping current games based on interest and skills of the students and designing and setting rules of educational games with students may lead educational games to address more students.

According to prospective science and social science teachers, educational games help provide effective participation to the teaching process, increasing the retention of learned subjects and enabling learning by fun. Results were similar to previous studies (Açıkgöz, 2003; Akandere, 2003; Altınbulak, Emir & Avcı, 2006; Altunay, 2004; Çoban & Nacar, 2008; Gökbulut & Yumuşak, 2014; Gülhan, 2012; Güneş, 2015; Hazar & Altun, 2018; Karabacak, 1996; Karabağ & Aydoğan, 2015; Kaya & Elgün, 2015; Kılıç, 2007; Koçyiğit et al., 2007; Özdemir, 2006; Özenç, 2007; Özer et al., 2006; Özyürek & Çavuş, 2016; Romine, 2004; Senemoğlu, Gömleksiz & Üstündağ, 2001; Tural, 2005; Yağız, 2007; Yeşilkaya, 2013; Yiğit, 2007; Yurt, 2007). Classes taught with the educational game technique can be effective for prospective teachers to

provide abovementioned gains in a comfortable and enjoyable environment. When gains provided by an educational game are considered, it is believed that in learning environments, techniques that makes students active should be used more frequently.

Majority of prospective science and social science teachers believe that classes for the education game technique should be given during undergraduate education. While the Social Science teaching department has educational games as elective course, there is no such course in the Science teaching department. Hazar and Altun (2018) expressed that the majority of teachers should receive education regarding the educational game technique during their undergraduate education and this education should be unique to their field. When the benefits of using educational game in the teaching process are considered, in addition to applying this technique frequently, teachers should be sensitive about this subject as practitioners of the educational game technique planning and application. Therefore, it would be beneficial to learn about this subject starting from undergraduate education.

Keywords: Educational Game, Prospective Science Teachers, Social Studies Education Prospective Teachers.

GİRİŞ

Nitelik, amaç ve işlev yönünden değişen günümüz eğitim sisteminde yeni yaklaşımlar çerçevesinde kullanılabilecek alternatif öğretim tekniklerinden biri de eğitsel oyunlardır. Eğitsel oyunların birden çok tanımı vardır. Bu durum, tekniğin farklı durumlara uyarlanabiliyor olmasından kaynaklanmaktadır. Genel anlamda eğitsel oyunu temel hedefini öğrencilerin etkileşimine, iletişimine ve işbirliğine dayandırmış, fiziksel, duygusal veya zihinsel olarak ayırmadan öğrenciyi tüm gelişim alanlarında etkileyebilen ortamlar oluşturan bir teknik olarak tanımlamak mümkündür (Güven ve Özerbaş, 2016; Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu, 2006). Eğitsel oyunlar, prensip olarak yaparak yaşayarak öğrenmeyi amaç edinmiş, belirli yer-zaman ve kurallara olan, öğrencilerin becerilerine, dikkatlerine ve zekâlarına dayanabilen bireysel ya da grup olarak isteyerek katılabildikleri etkinlikler olarak da ele alınabilir (Güneş, 2014; Özdenk, 2007; Sarı, 2011).

Yukarıda yapılan tanımlardan anlaşılacağı üzere eğitsel oyunlar, çocukların yaşamının önemli bir kesitini kaplamaktadır (Schumann, 2004). Günümüz araştırmalarında eğitsel oyunların öğretim sürecinde kullanıma yer veren çalışmalara rastlamak mümkündür (Akcanca, 2017; Chen, 2014; de-Marcos, Garcia-Lopez ve Garcia-Cabot, 2016; Kaya ve Elgün, 2015; Kırbaş ve Koparan Girgin, 2018; Moreno-Ger vd., 2008). Okul öncesi dönemden, lisans hatta lisansüstü eğitime kadar her kademedede eğitsel oyun kullanımına yer verilmektedir. Bu durumun nedeni, eğitsel oyunların öğretim sürecini eğlenceli bir hale getirerek öğrencilerin kolay öğrenmelerini sağlamasının yanında; farklı düşünebilmesi, yaratıcı düşüncelerinin gelişimi, akran iletişimi ve yakın ilişkileri, arkadaşlıklar arası rekabet, kabul edilme ve dışlanma gibi davranışların oyun esnasında rahatlıkla gözlenebilmesidir (Bayat, Kılıçarslan ve Şentürk, 2014; Coşkun, Akarsu, ve Kariper, 2012; Demir, 2012; Gülsoy ve Uçgun, 2013; Hromek ve Roffey, 2009; Korucu ve Kurtlu, 2016; Lou, Abrami ve d'Apollonia, 2001; Pivec ve Kearney, 2007; Savaş ve Gülüm, 2014; Torun, 2011; Wang, 2010).

Öğrenciler için bu denli önemli etkileri olan eğitsel oyunların eğitim ortamlarında kullanımına ağırlık verilmesi ve bunun için uygun ortamlar hazırlanması kuşkusuz öğretmenlerden beklenmektedir (Sarı, 2011). Ancak bu noktada oyunla, eğitsel oyunu ayırmak gerekmektedir. Oyun yaşamla başlayan, hayatın her aşamasında, değişerek ve gelişerek, farklı beklenti ve ihtiyaçların en doyurucu

kaynağı olarak önemini koruyan bir eylemdir (Özyürek ve Çavuş, 2016). Ancak öğretim sürecinde kullanılmak üzere tasarlanmış bir eğitsel oyundan bahsediliyorsa mutlaka benimsediği bir amacının olması, dikkatlice yapılmış bir planlama sürecinden geçmesi, öğrencilerin seviyesine uygun olmasının yanında, özgün, ilgi çekici ve anlaşılır olması gerekmektedir (Heidemann ve Hewitt, 2010; Tok, 2009). Öğretmenlerin sıralanan bu unsurları öğretim sürecine taşıdıkları bir eğitsel oyunda sağlamaları için kuşkusuz bir eğitim sürecinden geçmeleri gerekmektedir. Ancak öğretmenlerin eğitimlerini tamamladıkları ve ilgili tekniğin kullanımına ilişkin bilinçlerini edindikleri lisans dönemine bakıldığında, eğitim fakültelerinin Sosyal Bilgiler öğretmenliği gibi bazı bölüm programlarında eğitsel oyuna ilişkin ders yer alırken Fen Bilgisi öğretmenliği gibi bazı bölüm programlarında ise böyle bir ders içeriğine yer verilmediği görülmektedir. Buradan hareketle Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının eğitsel oyun tekniğinin uygulanması esnasında gözlenmesi ve bu noktada eğitsel oyun tekniğinin öğretim sürecinde kullanılmasına yönelik görüşlerinin detaylı olarak ortaya konulmasının bu tekniğin öğretim sürecinde kullanımı ile ilgili fikir sahibi edeceği düşünülmektedir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada, Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının öğretim sürecinde eğitsel oyun tasarlama ve uygulama aşamalarındaki durumlarının ortaya çıkarılması ve bu tekniğine yönelik görüşlerinin alınması amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarına 6 saatlik eğitsel oyun tekniği ile ilgili eğitim verilmiştir. Eğitimin içeriğinde eğitsel oyunun özelliklerine yönelik kısa bilgilendirmelerin yanında eğitsel oyun örnekleri de uygulamalı olarak yer almıştır. Öğretim sürecinde eğitsel oyun tasarlanması ve uygulanmasına yönelik verilen eğitim sonrasında araştırmanın amacına uygun olarak aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının öğretim sürecinde eğitsel oyun tekniğini uygulayabilme durumları nasıldır?

Eğitsel oyun tekniğini uygulama sürecinin sonunda, Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının eğitsel oyun kullanımına yönelik görüşleri nelerdir?

YÖNTEM

Bu başlık altında araştırmanın deseni, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve analizine yer verilmiştir.

Araştırma Deseni

Araştırmanın nitel araştırma tekniklerinin kullanıldığı betimsel bir araştırma olduğu söylenebilir. Araştırmada öğretmen adaylarının öğretim sürecinde eğitsel oyun tasarlama ve uygulama aşamalarındaki durumlarının ortaya çıkarılması ve bu tekniğine yönelik görüşlerinin alınması hedeflendiğinden, desen olarak durum çalışmasına uygunluk gösterdiği düşünülmektedir.

Ayrıca araştırmanın çalışma grubu iki farklı bölümden seçilmiş öğretmen adaylarından oluşmaktadır. Bu durumda bir durum içinde birden fazla alt birime işaret etmektedir. Bu sebeple araştırmanın iç içe geçmiş tek durum desenine uygunluk gösterdiği söylenebilir (Yıldırım ve Şimşek, 2008).

Çalışma Grubu

Çalışma grubunu, Türkiye’de bir devlet üniversitesinin eğitim fakültesinde 2016-2017 bahar yarıyılında okutulmakta olan öğretmenlik uygulaması dersini alan 9 Fen Bilgisi; 9 Sosyal Bilgiler olmak üzere toplamda 18 öğretmen adayı oluşturmaktadır.

Çalışma grubunun öğretmenlik uygulaması dersini alan adaylar arasından belirlenerek araştırmada amaçlı örnekleme yoluna gidilmiştir. Adayların öğretmenlik uygulaması dersini alan

öğretmen adaylarından seçilmesinin temel gerekçesi, araştırmanın amacı kapsamında adayların tasarladıkları eğitsel oyunları uygulama imkânlarının olmasıdır.

Çalışma grubunda yer alan öğretmen adaylarının cinsiyetleri Tablo 1’de yer almaktadır.

Tablo 1. Araştırmaya Katılan Öğretmen Adaylarının Cinsiyetleri

Sosyal Bilgiler Öğretmen Adayları		Fen Bilgisi Öğretmen Adayları	
Kız	Erkek	Kız	Erkek
S1		F1	
S2		F2	
S3		F3	
S4		F4	
S5		F5	
	S6	F6	
	S7	F7	
	S8		F8
	S9		F9

S: Sosyal Bilimler öğretmen adayı

F: Fen Bilgisi öğretmen adayı

Tablo 1’de araştırmaya katılan öğretmen adaylarının 12’sinin kız, 6’sının erkek olduğu görülmektedir.

Veri Toplama Aracı

Araştırmada öğretmen adaylarının öğretim sürecinde eğitsel oyun tekniğini uygulamalarının gözlemlenebilmesi için Sömen ve Akcanca’nın (2018) geliştirmiş oldukları 31 maddelik ‘Eğitsel Oyunları Değerlendirme Gözlem Formu’ndan (EODGF) yararlanılmıştır. 11 uzman görüşü doğrultusunda hazırlanan form, eğitsel oyunun uygulanması esnasında gözlenebilecek oyun yürütücüsünün sergileyebileceği davranışların yanında, yürütücü konumundaki öğretmene düşen görevleri ve eğitsel oyunda bulunması gereken kriterleri barındırmaktadır.

Bununla birlikte süreç sonunda öğretmen adaylarının bu süreçle ilişkin görüşleri hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu ile elde edilmiştir. Görüşme formu araştırmanın amacı çerçevesinde hazırlanmış, kendi içinde alt soruları da barındıran 5 ana sorudan oluşmaktadır. Genel olarak formda; adayların eğitsel oyun tasarlamada ne tarz problemlerle karşılaştıkları ve nelere dikkat ettikleri, süreç içerisinde kendilerini nasıl değerlendirdikleri ve bu sürecin onlara olan katkıları sorgulanmaktadır. Görüşme soruları fen eğitimi ve sosyal bilimler eğitiminde uzman iki akademiysen tarafından incelenmiş ve görüşleri alınmıştır.

Verilerin Toplanması

Öğretmen adaylarına öğretim sürecinde eğitsel oyunların kullanımına ilişkin 6 saatlik bir eğitim verilmiştir. Bu eğitim kapsamında oyunun ve eğitsel oyunun ne olduğuna ve aralarındaki farklara, bir eğitsel oyunda bulunması gereken özelliklere, eğitsel oyun türlerine, eğitsel oyunları tasarlama, planlama ve uygulama süreçlerinde izlenecek yollara ve dikkat edilecek hususlara yer verilmiştir. Teorik bilgilerin yanında öğretim sürecinde eğitsel oyun kullanımına yönelik örnek uygulamalar da eğitime dâhil edilmiştir. Her oynanan oyun üzerinden öğretmen adaylarının katılımıyla tartışma ortamı oluşturulmuş ve sınıf ortamındaki olumlu ve olumsuz olabilecek yönleri bütünüyle ele alınmıştır.

Araştırmanın bu eğitim aşamasından sonra öğretmen adaylarının her birine rasgele 6., 7. ve 8. sınıf konu ve kazanımları dağıtılmıştır. İlgili konu ve kazanım kapsamında adaylardan eğitsel oyun

tasarımları istenmiştir. Bunun için adaylara 2 hafta süre tanınmıştır. Bu süre sonunda adayların tasarladıkları eğitsel oyunları da içerisinde barındıran 1 ders saati ile sınırlandırılmış ders planları incelenmiştir. Gerekli düzeltmeler için 1 hafta daha süre tanınmıştır. Süreç sonunda öğretmen adaylarının okul uygulamalarına gittikleri okulda hazırladıkları plan çerçevesinde oyunlarını uygulama fırsatı verilmiştir. Her öğretmen adayının tasarladığı eğitsel oyunun gözlenmesi 2 uzman tarafından ayrı gözlem formlarıyla yapılmıştır.

Ayrıca uygulama sürecinin sonunda öğretmen adaylarının, yarı yapılandırılmış görüşme formları aracılığıyla sürecin tamamına ilişkin görüşleri alınmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırmaya katılan öğretmen adaylarının tasarladıkları eğitsel oyunlar daha önce de belirtildiği gibi iki araştırmacı tarafından EODGF kullanarak birbirinden bağımsız olarak gözlemlenmiş, daha sonra uzmanlar elde ettikleri verileri karşılaştırmışlardır. Verilerin analizi sürecinde araştırmacıların büyük oranda aynı görüşte oldukları belirlenmiştir.

Birden fazla gözlemci tarafından aynı veri toplama aracıyla veri toplanıp analiz edilip, bu veriler karşılaştırılarak güvenilirlik çalışması yapılabilir (Kirk ve Miller, 1986; akt, Yıldırım ve Şimşek, 2008). Bu araştırmada iki uzman, 31 maddelik gözlem formuyla 18 öğretmen adayı gözlemlediğinden toplamda 558 durumla karşılaşmışlardır. Uzmanların bu durumların 96'sında görüş ayrılığına düştüğü dolayısıyla %82,79 oranında görüş birliği sağladıkları belirlenmiştir. 31 madde bulunan EODGF'nin her bir maddesi üçlü derecelendirme (gözlendi, kısmen gözlendi, gözlenmedi) kriteri ile değerlendirilmiştir. Bu durumda öğretmen adaylarının uygulama sürecinden alabileceği maksimum puan 62'dir.

Yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığıyla elde edilen verilerin açıklanabilmesi ve ilişkilerin belirlenebilmesi için doğrudan verilerden üretilen, analiz esnasında ortaya çıkan açıklayıcı ve çıkarımsal kodlar kullanılmıştır (Miles ve Huberman, 1984; Yıldırım ve Şimşek, 2008). Araştırmanın inanırılığının sağlanması için iki ayrı uzmanın verileri değerlendirip çıkardıkları kodların uyumuna bakılmıştır. Elde edilen oranın %85'in üzerinde olduğu belirlenmiştir. Araştırmanın aktarılabilirliği için ise amaçlı örneklem tercih edilmiştir. Araştırma etiği göz önünde bulundurularak çalışmaya katılan öğretmen adaylarının isimleri kullanılmamış, Sosyal Bilgiler öğretmenliği bölümünde öğrenim gören öğretmen adayları S1, S2 gibi kodlarla; Fen Bilgisi öğretmenliği bölümünde öğrenim gören öğretmen adayları ise F1, F2 gibi kodlarla isimlendirilmiştir.

BULGULAR

Bu başlık altında gözlem formu ve görüşmelerden toplanan verilerin analizinden elde edilen bulgular yer almaktadır.

EODGF'den Elde Edilen Bulgular

Öğretmen adaylarının tasarladıkları eğitsel oyunları uygulayabilmelerine ilişkin EODGF'den elde edilen verilerin analizinden ortaya çıkan bulgular Tablo 2'de yer almaktadır.

Tablo 2. Öğretmen Adaylarının Tasarladıkları Eğitsel Oyunları Uygulamalarına Ait Puanlarının EODGF Maddelerine Göre Dağılımı

Maddeler	Gözlendi (2)		Kısmen Gözlendi (1)		Gözlenmedi (0)	
	Fen Bilgisi	Sosyal Bilgiler	Fen Bilgisi	Sosyal Bilgiler	Fen Bilgisi	Sosyal Bilgiler
1.Tasarlanan eğitsel oyun, işlenecek konunun kazanımına uygun olma özelliğine sahiptir.	8	9	1	0	0	0
2.Tasarlanan eğitsel oyun, bir amaca yönelik olarak hazırlanmıştır.	9	9	0	0	0	0
3.Tasarlanan eğitsel oyunun kuralları sürecin başında öğrenciye açıklanmıştır.	8	8	0	0	1	1
4.Tasarlanan eğitsel oyunun zorluk derecesi öğrencinin bilgi düzeylerine uygundur.	9	9	0	0	0	0
5.Tasarlanan eğitsel oyun, genel ahlak ilkelerine (doğru-yanlış; iyi-kötü davranışlar gibi) uygun olarak tasarlanmıştır.	9	9	0	0	0	0
6.Eğitsel oyun, öğrencilerin gönüllü katılımlarını sağlamaya yönelik tasarlanmıştır.	6	6	1	0	2	3
7.Tasarlanan eğitsel oyun, öğrenciler tarafından kolay anlaşılır niteliktedir.	7	9	1	0	1	0
8.Tasarlanan eğitsel oyunun zorluk derecesi öğrencinin beceri düzeyine uygundur.	8	9	0	0	1	0
9.Tasarlanan eğitsel oyun, uygulanabilir (oyunabilir) özelliğe sahiptir.	7	8	2	1	0	0
10.Tasarlanan eğitsel oyun, süre kullanımı açısından iyi planlanmıştır.	6	5	3	3	0	1
11.Tasarlanan eğitsel oyunda, bilgilerin doğru aktarılması noktasında sorun yaşanmamıştır.	6	7	1	2	2	0
12.Tasarlanan eğitsel oyunun, güvenli bir ortamda oynanması sağlanmıştır.	9	9	0	0	0	0
13.Tasarlanan eğitsel oyunun, eğitici yönü vardır.	9	9	0	0	0	0
14.Tasarlanan eğitsel oyunun uygulama süreci, bir plan dâhilinde yürütülmüştür.	8	9	1	0	0	0
15.Tasarlanan eğitsel oyun, eğlenceli bir ortam oluşmasını sağlamıştır.	7	4	1	5	1	0
16.Eğitsel oyun, çok sayıda öğrenci katılımına uygun olarak tasarlanmıştır.	9	6	0	2	0	1
17.Tasarlanan eğitsel oyun özgündür.	6	7	3	2	0	0
18.Tasarlanan eğitsel oyun, öğrenilen bilgileri pekiştirme özelliğine sahiptir.	9	9	0	0	0	0
19.Tasarlanan eğitsel oyun süresince sınıf kontrolü sağlanabilmiştir.	2	5	4	2	3	2
20.Tasarlanan eğitsel oyunda, konu ile ilgili değerlendirme çalışması yapılmıştır.	6	9	0	0	3	0
21.Tasarlanan eğitsel oyun, ilgi çekici özelliğe sahiptir.	8	7	0	2	1	0
22.Tasarlanan eğitsel oyun, sürükleyicidir.	5	3	3	5	1	1
23.Tasarlanan eğitsel oyun, öğrenciyi motive edicidir.	8	5	1	3	0	1
24.Tasarlanan eğitsel oyun, öğrenciler arasında etkileşim sağlamıştır.	6	8	2	1	1	0
25.Tasarlanan eğitsel oyun sayesinde, öğrenciler arasında rekabet ortamı oluşmuştur.	8	3	1	2	0	4
26.Tasarlanan eğitsel oyun, öğrencinin kendi deneyimi ile öğrenmesine olanak tanımaktadır.	6	5	2	3	1	1

27.Tasarlanan eğitsel oyunda, bireysel farklılıklar göz önünde bulundurulmuştur.	6	7	2	2	1	0
28.Tasarlanan eğitsel oyun farklı yeterliklere sahip öğrencilere uyarlanabilecek esnekliktedir.	9	9	0	0	0	0
29.Tasarlanan eğitsel oyun sonunda dönüt verilmiştir.	6	8	0	1	3	0
30.Tasarlanan eğitsel oyun kurallarına uygun oynatılmıştır.	7	8	2	1	0	0
31.Tasarlanan eğitsel oyun, sınıf ortamında oynanabilecek niteliktedir.	9	9	0	0	0	0

Tablo 2 incelendiğinde, öğretmen adaylarının tamamının eğitsel oyunlarını bir amaca yönelik olarak, genel ahlak ilkelerine uygun olarak tasarladıkları ve oyunlarını güvenli bir ortamda oynatabildikleri anlaşılmaktadır. Ayrıca tablodan, tasarlanan oyunların tamamının zorluk derecesinin öğrenci bilgi seviyesine uygun ve farklı yeterlikteki öğrencilere uyarlanabilecek esneklikte olduğu görülmektedir. Bunun yanında tasarlanan tüm oyunların eğitici, sınıf ortamında oynatılmaya uygun ve öğrenilen bilgileri pekiştirme özelliğine sahip olduğu belirlenmiştir.

Tabloya bakıldığında her iki bölümde öğrenim gören adayların tasarladıkları eğitsel oyunlara öğrencilerin gönüllü katılımları ve sınıf kontrolünü sağlamada sorun yaşadıkları anlaşılmaktadır. Bununla birlikte her iki bölümdeki öğretmen adaylarının süre kullanımları, tasarladıkları oyunların özgünlüğü, sürükleyiciliği, bireysel farklılıkları dikkate alma ve kendi deneyimleri ile öğrenmeleri noktasında da yer yer yetersiz kaldıkları görülmektedir.

Madde 15 ve 25'e bakıldığında Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının 5'inin eğlenceli ortam oluşturma ve rekabet ortamı oluşturmada sorun yaşadığı görülmektedir. Madde dağılımlarından, Fen Bilgisi öğretmen adaylarının sınıf kontrolü sağlamada, dönüt verme ve değerlendirme çalışması yapma noktasında sorun yaşadıkları anlaşılmaktadır.

Öğretmen adaylarının bireysel olarak EODGF'den aldıkları puanlar Tablo 3'te incelenmiştir.

Tablo 3. EODGF'ye Göre Öğretmen Adaylarının Uygulamalarına Ait Puan Dağılımları

Fen Bilgisi Öğretmen Adayları	Toplam Puan	Sosyal Bilgiler Öğretmen Adayları	Toplam Puan
F1	54	S1	58
F2	45	S2	52
F3	60	S3	54
F4	49	S4	53
F5	55	S5	60
F6	51	S6	48
F7	49	S7	57
F8	61	S8	60
F9	59	S9	48

EODGF'den alınabilecek maksimum puan 62 iken, bir öğretmen adayının, tüm maddelerden kısmen başarılı olması durumunda alabileceği toplam puan 31'dir.

Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının EODGF puanlarına bakıldığında S5 ve S8 kodlu adayların maksimum puana yaklaştıkları görülmektedir. S6 ve S9 kodlu öğretmen adaylarının ise gözlem puanlarının daha düşük seviyede kaldığı görülmektedir.

Fen bilgisi öğretmen adaylarının EODGF puanlarına bakıldığında F3 ve F8 kodlu adayların maksimum puana yaklaştıkları görülmektedir. F2, F4, F7 kodlu adayların ise gözlem puanlarının daha düşük seviyede kaldığı görülmektedir.

Yarı Yapılandırılmış Görüşmelerden Elde Edilen Bulgular

Aşağıda yer alan başlıklarda öğretmen adaylarıyla yapılan görüşmelerden elde edilen verilerin analizi ile ortaya çıkan bulgular yer almaktadır.

Öğretmen Adaylarının Eğitsel Oyun Tekniği Kullanımına Yönelik Öz Yeterlik Durumları

Aşağıda öğretmen adaylarının eğitsel oyun tekniğini kullanmalarına yönelik kendilerini yeterli ve yetersiz hissettikleri noktaları gösteren tabloya ve öğretmen adaylarının görüşlerinden alıntılara yer verilmiştir.

Tablo 4. Öğretmen Adaylarının Eğitsel Oyun Tekniğine Yönelik Öz Yeterlikleri

Öz yeterlik algısı		Fen Bilgisi Öğretmenliği Bölümü	Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Bölümü	Toplam f
Yeterli	Oyunun eğlenceli olmasını sağlama	F3, F7	S1, S8	4
	Etkin katılımı sağlama	F3, F8	S3	3
	Oyunu konu ile ilişkilendirme		S4, S5, S6	3
	Sınıf kontrolünü sağlama	F8	S6	2
	Oyunu tasarlama	F4		1
	Oyun kurallarını uygulama	F8		1
	Öğrencilerin niteliklerini ölçme	F3		1
	Sınıf düzeyini dikkate alma		S1	1
	Kalıcılığı sağlama		S5	1
	Öğretici olmasını sağlama		S1	1
Yetersiz	Zamanlama	F2, F6	S6	3
	Malzeme temini	F1	S2	2
	Planlamayı iyi yapma	F1, F2		2
	Oyunu konu ile ilişkilendirme	F2, F7		2
	Özgün oyun tasarlama	F2		1
	Oyunun eğlenceli olmasını sağlama	F5		1
	Rekabet ortamı oluşturma	F9		1
	Etkin katılımını sağlama		S7	1

Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarına eğitsel oyun tekniğini kullanma konusunda kendilerini yeterli ve yetersiz gördükleri hususların neler olduğu sorulmuştur. Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adayları kendilerini daha çok oyunu konu ile ilişkilendirme (f=4), oyunun eğlenceli olmasını sağlama (f=3), etkin katılımı sağlama (f=3) ve sınıf kontrolünü sağlama (f=2) hususlarında yeterli gördüklerini ifade etmişlerdir.

Aşağıda öğretmen adaylarının görüşlerinden alıntılar yer almaktadır:

“Eğlenceli geçmesi, öğrencilerin niteliklerini ölçme ve etkin katılımı sağlama açısından yeterli görüyorum” (F3).

“Sınıf hâkimiyetini sağlama, öğrencilerin aktif katılımını sağlama ve bütün öğrencilerin oyuna dâhil olmasını sağlama, oyun kurallarının uygulanması konusunda yeterli olduğumu düşünüyorum” (F8).

“Çocuklara ve sınıfa oyunu uygun düzeyde anlatıp eğlenceli ve öğretici bir şekilde geçmesini sağlayabilirim” (S1).

“Öğrettiğim kavramlar akılda daha kalıcı olur ve anlattığım konu ile oyunu bütünleştirebilirim” (S5).

Tabloda öğretmen adaylarının kendilerini daha çok, oyunda zamanı iyi ayarlama (f=3), malzeme temin edebilme (f=2), planlamayı iyi yapma (f=2) ve oyunu konu ile ilişkilendirme (f=2) noktalarında yetersiz gördükleri görülmektedir.

Aşağıda öğretmen adaylarının görüşlerinden alıntılar yer almaktadır:

“Oyunu iyi bir şekilde planlama ve malzemeyi ayarlama yetersiz olabilirim” (F1).

“Oyunu planlamada, konuyu oyuna uyarlama, özgünlüğü sağlama konusunda yeterli değilim” (F2).

“...zamanlamayı ayarlama konusunda yeterli değilim bence” (S6).

“Çocukların tamamının katılımını sağlamada yetersiz kalabilirim” (S7).

Öğretmen Adaylarının Eğitsel Oyunu Tasarlarken Dikkat Ettikleri Hususlar

Aşağıda öğretmen adaylarının eğitsel oyun tasarlarken dikkat ettikleri hususlara ilişkin tabloya ve öğretmen adaylarının görüşlerinden alıntılara yer verilmiştir.

Tablo 5. Öğretmen Adaylarının Eğitsel Oyun Tasarlarken Dikkat Ettikleri Hususlar

Eğitsel Oyun Tasarlarken Dikkat Edilen Hususlar	Fen Bilgisi Öğretmenliği Bölümü	Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Bölümü	Toplam f
Oyunun eğlenceli olması	F1, F2, F3, F4, F5, F7, F8	S1, S2, S8	10
Oyunu konu ile ilişkili olması	F6, F8	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S7	9
Sınıf düzeyine uygun olması	F2, F8	S1, S3, S5, S6, S9	7
Etkin katılımı sağlaması	F3, F5, F6	S2, S5, S8	6
Öğretici olması	F2, F5	S2	3
Dikkat çekici olması	F2	S4, S9	3
Kurallarının anlaşılır olması	F2, F5, F6		3
Uygulanabilir olması	F1, F2, F8		3
Zamanın ekonomik kullanılması		S3, S5, S7	3
Konuyu pekiştirmesi	F4	S7	2
Malzeme temininin kolay olması	F1, F8		2
Eğitici olması	F1, F4		2
Özgün olması	F2, F9		2
Anlaşılır olması		S7, S8	2
Merak uyandırması	F2		1
Bilgileri ölçebilir olması	F3		1
Rekabet içermesi	F5		1
Motive edici olması	F6		1

Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarına eğitsel oyunları tasarlarken dikkat ettikleri hususların neler olduğu sorulmuştur. Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adayları daha çok oyunun eğlenceli olmasına (f=10) ve oyunun konu ile ilişkili olmasına (f=9) dikkat ettiklerini ifade etmişlerdir. Bunun yanı sıra sınıf düzeyine uygun (f=7), etkin katılım sağlanabilecek (f=6), öğretici (f=3), dikkat çekici (f=3), öğrenciler tarafından kuralların anlaşılabilir (f=3), sınıf ortamında rahatlıkla uygulanabilen (f=3) ve zaman kullanımı açısından ekonomik (f=3) olan oyunlar tasarlamaya dikkat ettiklerini ifade etmişlerdir.

Aşağıda öğretmen adaylarının görüşlerinden alıntılar yer almaktadır:

“Ben oyunumu hazırlarken öğrenciler malzemeleri bulmada zorlanmasın istedim. Sınıfta kolayca oynanabilir, eğlenceli ve eğitici olmasına dikkat ettim” (F1).

“Öğretici, eğlenceli, kurallarının anlaşılabilir olmasına dikkat ettim. Sınıfta oyunu oynatırken öğrencilerin zorlanmayacağı, onların düzeyine uygun oyun olmasına dikkat ettim. Öğrencilerde merak uyandırmasına, dikkat çekici ve özgün olmasına dikkat ettim” (F2).

“Derste uygulanabilir olmasına, basit malzemelerle tasarlanmasına, zorluk derecesinin öğrenciye uygun olmasına, eğlenceli olmasına ve oyunun konuya uygun olmasına dikkat ettim” (F8).

“Oyunu planlarken sınıfın düzeyine uygun olmasına, oyunun konuya uygun olmasına, eğlenceli olmasına dikkat ettim” (S1).

“Konuya uygun olmasına ve öğrencilerin dikkatini çekecek nitelikte olmasına dikkat ettim” (S4).

“Oyunun konuyla ilgili olmasına, zamanlamasının ekonomik olmasına ve anlaşılır olmasına dikkat ettim” (S7).

Öğretmen Adaylarının Eğitsel Oyun Tekniğinin Kullanımı Esnasında Yaşadıkları Zorluklar

Aşağıda öğretmen adaylarının eğitsel oyunu tasarlama ve uygulama aşamalarında yaşadıkları zorluklara yönelik oluşturulan tabloya ve öğretmen adaylarının görüşlerinden alıntılara yer verilmiştir.

Tablo 6. Öğretmen Adaylarının Eğitsel Oyun Tekniğinin Kullanımına Yönelik Yaşadıkları Zorluklar

Yaşanan zorluklar		Fen Bilgisi Öğretmenliği Bölümü	Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Bölümü	Toplam f
Tasarlama Aşaması	Oyunu konu ile ilişkilendirme	F6, F8	S3, S9	4
	Etkin katılımı sağlama	F5	S5, S7	3
	Oyunun kurallarını belirleme	F7	S6	2
	Oyunun özgün olması	F2, F4		2
	Oyun seçimi	F8		1
	Malzeme seçimi		S5	1
	Oyunu öğrenci düzeyine uyarlama		S9	1
Uygulama Aşaması	Sınıf kontrolünü sağlayamama	F1, F5, F6, F7, F8	S1, S5, S8, S9	9
	Malzemelerin kullanışlı olmaması	F3, F8	S2, S5	4
	Oyunun kurallarını uygulayamama	F4, F6	S4	3
	Zamanı iyi kullanamama	F2	S6	2
	Oyunun yeterince eğlenceli olmaması	F5, F9		2
	Yetersiz güvenlik tedbiri	F3		1
	Sınıfın kalabalık olması		S1	1

Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarına eğitsel oyunları tasarlama ve eğitsel oyun tekniğini uygulama aşamalarında yaşadıkları sorunların neler olduğu sorulmuştur. Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adayları daha çok tasarlanacak oyunun konu ile ilişkili olması (f=4), etkin katılım sağlayabilecek (f=3) oyun olması, oyun kurallarının belirlenmesi (f=2) ve oyunun özgün olması (f=2) noktalarında sorun yaşadıklarını ifade etmişlerdir.

Aşağıda öğretmen adaylarının görüşlerinden alıntılar yer almaktadır:

“Özgün bir oyun tasarlamaya çalıştığım için zorlandım. Farklı kaynaklarda ve internette farklı oyunlar olmasına rağmen özgün bir oyun tasarlamakta zorlandım” (F4).

“Oyunu seçerken ve oyunun konuyla ilgili olmasını sağlarken zorlandım” (F8).

“Oyuna sınıftaki tüm öğrencileri nasıl katacağımı düşünürken sorun yaşadım. Araç-gereçleri seçerken sorun yaşadım” (S5).

“Dersin kazanımına göre oyun seçerken zorlandım. Öğrenci düzeyine uyarlarken sorun yaşadım” (S9).

Eğitsel oyun tekniğinin kullanılması aşamasında ise Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adayları sınıf kontrolünü sağlayamamaları (f=9), malzemelerin kullanışsız olması (f=4), oyun kurallarını uygulama (f=3), zamanlamayı ayarlayamama (f=3) ve oyunun yeterince eğlenceli olmaması (f=2) noktalarında sorun yaşadıklarını ifade etmişlerdir.

Aşağıda öğretmen adaylarının görüşlerinden alıntılar yer almaktadır:

“Oyunda kullandığım materyal tahmin ettiğimden daha sert malzemeden yapıldığından materyali değiştirmek zorunda kaldım ve oyunun tehlike durumunu düşünmediğim için oyunda tehlikeli durumlar yaşandı” (F3).

“Kuralları okumadım. Öğrenciler fazla ses çıkardı. Derste hâkimiyet kuramadım” (F6).

“Sınıfın çok kalabalık olmasından dolayı fazla ses oldu. Rekabete dayalı bir oyun olduğu için sınıfa hâkim olmakta zorlandım” (S1).

“Sesi öğrencilere ulaştırmak için kullandığım hoparlörle ilgili sorun yaşadım” (S2).

Öğretmen Adaylarına Göre Eğitsel Oyun Tekniğinin Öğretim Sürecine Katkıları

Aşağıda öğretmen adaylarının eğitsel oyun tekniğini kullanmanın öğretim sürecine katkılarına ilişkin görüşlerini gösteren tabloya ve öğretmen adaylarının görüşlerinden alıntılara yer verilmiştir.

Tablo 7. Eğitsel Oyun Tekniğinin Öğretim Sürecine Katkılarına İlişkin Öğretmen Adayı Görüşleri

Eğitsel Oyun Tekniğinin Öğretim Sürecine Katkıları	Fen Bilgisi Öğretmenliği Bölümü	Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Bölümü	Toplam f
Etkin katılımı sağlaması	F3, F7, F8, F9	S1, S2, S4, S8, S9	9
Kalıcılığı sağlaması	F2, F5, F7	S3, S4, S5, S6, S9	8
Eğlenerek öğrenmeyi sağlaması	F1, F2, F4, F5, F8	S2, S5	7
Dersi monotonluktan kurtarması	F1, F2, F7, F9	S5	5
Pekiştirme sağlaması		S1, S6, S7, S8, S9	5
Eğlenmeyi sağlaması	F3	S6, S9	3
Motivasyonu arttırması	F5, F6	S1	3
Dikkat çekmesi	F5, F9	S3	3
Sosyalleşmeyi sağlaması		S2, S4	2
Özgüveni artırması	F1		1
Cesareti artırması	F1		1
Değerlendirme yapmayı sağlaması	F6		1
Rekabet ortamı oluşturmaması		S5	1
İşbirliğini güçlendirmesi		S5	1
İlgi çekici olması		S7	1

Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarına eğitsel oyun tekniğinin öğretim sürecine katkılarının neler olabileceği sorulmuştur. Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adayları eğitsel oyun tekniğinin, öğrencilerin etkin katılımını sağlaması (f=9), öğrenilenlerin kalıcılığını sağlaması (f=8) ve eğlenerek öğrenme ortamı sağlaması (f=7) gibi katkılarının olduğunu ifade etmişlerdir.

Aşağıda öğretmen adaylarının görüşlerinden alıntılar yer almaktadır:

“Öğrenci açısından dersi tekdüzelikten yani monotonluktan kurtararak eğlenerek öğrenme söz konusu oluyor. Eğlenerek öğrenme ile beraber öğrenci hem özgüven, cesaret gibi özellikler ve yeteneklerini de arttırıyor” (F1).

“Bilginin kalıcılığını ve eğlenirken öğrenme yolunu sağladığını düşünüyorum. Motivasyon ve dikkatini arttırdığını düşünüyorum” (F5).

“Çocukları konulara daha istekli hale getirerek derse aktif katılımları ve derse karşı öğrenmelerini daha da pekiştirmiş olursun” (S1).

“Ders monotonluktan kurtuldu. Oyun sayesinde rekabet ortamı oluştu. Öğrenciler birlikteliği öğrendi. Eğlenirken öğrendiler ve oyun sayesinde konu akılda daha kalıcı hale geldi” (S5).

Lisans Eğitiminde Eğitsel Oyun Kullanımına Yönelik Ders Olmasına Yönelik Öğretmen Adaylarının Bakış Açıları

Aşağıda öğretmen adaylarının lisans eğitimlerinde eğitsel oyun kullanımına yönelik bir dersin olmasını gerekli görüp görmediklerine ilişkin görüşlerini gösteren tabloya ve öğretmen adaylarının görüşlerinden alıntılara yer verilmiştir.

Tablo 8. Lisans Eğitimi Süresince Eğitsel Oyun Tekniğine Yönelik Ders Almanın Gerekliliğine Yönelik Öğretmen Adayı Görüşleri

Lisans eğitiminde eğitsel oyun kullanımına yönelik bir dersin olması	Fen Bilgisi Öğretmenliği Bölümü	Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Bölümü	Toplam f
Gereklidir	F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, F8	S1, S2, S3, S4, S5, S6, S8, S9	16
Gerekli değildir	F9	S7	2

Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarına, lisans eğitimlerinde eğitsel oyun tekniğinin kullanımına yönelik bir dersin olmasını gerekli görüp görmedikleri sorulmuştur. Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının büyük bölümü (f=16) eğitsel oyun tekniğine yönelik bir dersin lisans eğitimi süresince alınması gerektiğini ifade etmişlerdir.

Aşağıda öğretmen adaylarının görüşlerinden alıntılar yer almaktadır:

“Evet, öğretmenlik hayatında geleneksel ders anlatmaktansa çocuklara daha farklı, daha eğlenceli etkinlikler yaptırılabilir” (F7).

“Hayır, bu gibi etkinlikler küçük yaştaki çocuklarda daha kolay uygulanıyor. Lisans öğrencileri oyuna çok ilgili olmayacaktır diye düşünüyorum. Ama eğitsel oyun eğitimi derslerin içine alınabilir” (F9).

“Evet, deneyim kazanılır. Meslek hayatında, sınıfta dersin daha zevkli ilerleyebilmesi için alternatif fikir olabilir. Lisans öğrencilerinin bu ders ile sahne korkularını yenmelerine yardımcı olduğunu düşünüyorum” (S4).

“Hayır, ders sürelerinin kısıtlı olması ve araç-gereçlerin her okulda kolay bulunmaması sebebiyle gerekli görmüyorum” (S7).

SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER

Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının öğretim sürecinde eğitsel oyun tasarlama ve uygulama aşamalarındaki durumlarının ortaya çıkarılması ve bu tekniğine yönelik görüşlerinin alınmasının amaçlandığı bu araştırmada gözlem formu ile görüşmelerden elde edilen bulgular birlikte yorumlanarak aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

Öğretmen Adaylarının Eğitsel Oyun Tekniği Kullanımına Yönelik Öz Yeterlik Durumlarına Yönelik Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının büyük bölümü, eğitsel oyun tekniği konusunda oyunun eğlenceli olmasını sağlama, oyuna etkin katılımı sağlama, oyunu konu ile ilişkilendirme, oyun esnasında sınıf kontrolünü sağlama gibi noktalarda kendilerini yeterli görmekteyler. Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının eğitsel oyun tekniği konusunda kendilerini yetersiz hissettikleri noktalar ise daha çok eğitsel oyuna ayrılan zaman, malzemelerin temini, oyunu iyi bir şekilde planlama ve oyunu konu ile ilişkilendirme olmuştur.

Eğitsel oyun tekniğinin amacına ulaşmasında kuşkusuz öğretmenin etkisi büyüktür. Öğretmenlerin iyi bir oyun dağarcığına sahip olması, iyi bir oyun arkadaşı ve yöneticisi olması, ayrıca empati ve iletişim becerilerinin gelişmiş olması eğitsel oyun tekniğinin öğretim sürecinde etkililiği açısından oldukça önemlidir (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Ancak eğitsel oyunun uygulayıcısı konumundaki öğretmenlerin bu konuda kendilerini yetersiz gördüklerine ya da tekniği yeterince etkin kullanamadıklarına yönelik araştırmalar mevcuttur. Özdemir (2006), araştırmasında öğretmenlerin derslerde eğitsel oyun tekniğini yeterince etkin kullanamadıklarını ortaya koymuştur. Özyürek ve Çavuş (2016), öğretmenlerin derslerde eğitsel oyunları kullanma konusunda kendilerini yeterli hissettikleri ve bu tekniği daha etkin olarak kullanabilmek için bilgi gereksinimi duydukları sonucuna varmışlardır. Tortop ve Ocağ (2010), öğretmenlerin eğitsel oyun uygulamalarına yönelik görüşlerinden, oyunla eğitimi gerçekleştirebilmek için yeterli seviyede bilgi ve beceri birikimine sahip oldukları sonucuna ulaşmıştır.

Bu nedenle hizmet içinde öğretmenlere verilecek eğitim önemlidir. Yapılacak seminer çalışmalarında hem teoride hem de pratikte eğitsel oyunlara dayalı öğretimin nasıl yapılması gerektiğine ve ilgili tekniğin nasıl değerlendirileceğine ilişkin geniş bir bilgilendirme yapılmalıdır. Ayrıca hizmet öncesinde, lisans eğitiminde de eğitsel oyun tekniği konusunda öğretmen adaylarının eğitsel oyuna yönelik hem teorik olarak bilgi edinmesi hem de imkânlar dâhilinde, örneğin öğretmenlik uygulaması dersinde, öğretmen adaylarına öğrendiklerini uygulamaya dökerek ortamlar sunulabilmesi eğitsel oyun tekniği konusunda öğretmen adaylarının deneyime sahip olmasını sağlayacaktır.

Araştırmanın bulgularından öğretmen adaylarının öğrenim gördükleri bölümler arası farklılıklar incelendiğinde eğitsel oyunu konu ile ilişkilendirme noktasında Sosyal Bilgiler öğretmen adayları kendilerini yeterli görürken, Fen Bilgisi öğretmen adayları ise aynı konuda kendilerini yetersiz gördüklerini ifade etmişlerdir. Aynı şekilde Fen Bilgisi öğretmen adayları eğitsel oyun tekniği ile ilgili planlamayı yapma konusunda da kendilerini yetersiz gördüklerini ifade etmişlerdir. Araştırmadan elde edilen bu sonuç EODGF’den elde edilen bulgularla da desteklenmekte, Fen Bilgisi öğretmen adaylarının EODGF puanlarına bakıldığında Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarına göre nispeten daha düşük olduğu görülmektedir. Bu durum Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının lisans eğitimlerinde aldıkları “Eğitsel Oyunlarla Sosyal Bilgiler Öğretimi” dersi ile ilişkilendirilebilir. Bu derste Sosyal Bilgiler öğretmen adayları eğitsel oyun planlamasına, eğitsel oyunun konu ile ilişkilendirilmesine yönelik daha kapsamlı bilgi edinmektedirler. Hazar ve Altun (2018) eğitsel oyunlara yönelik öğretmen görüşleri ve yeterliliklerini inceledikleri çalışmalarında, Beden Eğitimi ve Türkçe öğretmenleri dışındaki tüm öğretmenlerin eğitsel oyun tekniği konusunda kendilerini yetersiz gördüklerini ve bu duruma da lisans eğitimleri süresince eğitsel oyun tekniğine yönelik ders almamalarını gerekçe gösterdiklerini ifade etmişlerdir. Bu verilere dayanarak Fen Bilgisi öğretmenliği bölümünde de Eğitsel Oyunlarla Fen Bilgisi Öğretimi gibi bir dersin seçmeli ders olarak okutulmasının, bu bölümde öğrenim görmekte olan öğretmen adaylarının kendilerini yetersiz gördükleri noktaların en aza indirilmesi hususunda etkili olabileceği düşünülmektedir.

Öğretmen Adaylarının Eğitsel Oyunu Tasarlarken Dikkat Ettikleri Hususlara Yönelik Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının büyük bölümü, eğitsel oyunu tasarlarken oyunun eğlenceli olması, oyunun konu ile ilişkili olması, oyunun sınıf düzeyine uygun olması, oyunun öğrencilerin etkin katılımını sağlayacak nitelikte olması, eğitici ve öğretici olması, dikkat çekici olması, kurallarının anlaşılır olması, sınıf ortamında uygulanabilir olması, zamanın ekonomik kullanılması, konuyu pekiştirmesi, materyal temininin kolay olması, özgün olması, anlaşılır olması gibi hususlara dikkat etmektedirler. EODGF’den elde edilen bulgulara bakıldığında ise bunlara ek olarak, adayların tamamının eğitsel oyunlarını bir amaca yönelik olarak, genel ahlak ilkelerine uygun, farklı yeterlikteki öğrencilere uyarlanabilecek esneklikte olarak tasarladıkları ve oyunlarını güvenli bir ortamda oynatabildikleri anlaşılmaktadır.

Yapılan çalışmalara göre öğretmenler, eğitsel oyunları tasarlarken ya da eğitsel oyunu seçerken oyunun öğrencinin yaşına, seviyesine, cinsiyetine, ilgili konuya, dersin amaç ve hedeflerine uygun olmasına, sınıf ortamında oynanabilir ve zaman açısından ekonomik olmasına, eğlendirerek öğrenmeyi sağlamasına ve tüm öğrencilerin katılımını sağlayacak nitelikte olmasına dikkat etmektedirler (Hazar ve Altun, 2018; Kırbaş ve Koparan Girgin, 2018; Topçu, Küçük ve Göktaş, 2014; Tortop ve Ocak, 2010).

Öğretim ortamını monotonluktan kurtaran ve öğrencilere yaparak yaşayarak öğrenme imkânı sunan eğitsel oyunların iyi düzenlenmiş bir eğitim ortamında verilmesi ve her şeyden önce iyi planlanmış olması, eğitsel oyun tekniğinin amacına hizmet etmesi açısından önemlidir (Koçyiğit vd., 2007). Eğitsel oyunlar öğrenmeye yönelik, belli bir amacı ve kuralları olan, ilgi çekici, etkin katılımı sağlayabilen ve belli kazanımları gerçekleştirecek şekilde yapılandırılmış olmalıdır (Karabacak, 1996). Eğitsel oyunların öğretici yanının etkili olması için kazanımlarla ve konuyla ilişkili olması gerekmektedir. Eğitsel oyunların öğretim programıyla paralellik göstermemesi, öğrencinin dikkatini konudan uzaklaştıracak, eğitsel oyunun kurallarının net ve öğrencilerce anlaşılmış olmaması sınıfta olumsuz durumların oluşmasına sebep olacaktır (Erden, 1998). Hem sınıf içinde yaşanan problemleri en aza indirmek hem de eğitsel oyun tekniğinden beklenen verimi alabilmek adına eğitsel oyunun tasarlanmasında oldukça dikkatli ve özverili olunmalıdır. Eğitsel oyunun kazanımlara uygun, eğlenceli ama eğlendiriciliğinden çok öğretici yanının baskın olması, kurallarının açık ve anlaşılır olması, öğrencilerin seviyelerine uygun olması, öğrencilerinin ilgisini canlı tutacak ve onların etkin katılımını sağlayacak özellikte olması, oyuna ayrılan sürenin belli olması gibi hususların eğitsel oyunu planlama aşamasında göz önünde bulundurulması gerekmektedir. Bu konuda etkili sonuç alabilmek adına hizmet öncesi dönemden başlayarak öğretmen adaylarının, hizmet içinde de öğretmenlerin bilgilendirilmesinin faydalı olacağı düşünülmektedir.

Öğretmen Adaylarının Eğitsel Oyun Tekniğinin Kullanımı Esnasında Yaşadıkları Zorluklara Yönelik Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adayları, eğitsel oyunu tasarlama aşamasında eğitsel oyunu konu ile ilişkilendirme, etkin katılımı sağlayacak oyun tasarlama, oyun kurallarını belirleme, oyunun özgün olması, oyun seçimi, materyal seçimi ve oyunu öğrenci düzeyine uyarlama konularında zorlandıklarını ifade etmişlerdir. Eğitsel oyun tekniğinin uygulanması aşamasında ise sınıf kontrolünü sağlama başta olmak üzere materyal seçimi, oyun kurallarını uygulama, zamanı iyi kullanma, oyunun eğlence düzeyi, güvenlik tedbirleri ve sınıfın kalabalık olması durumu gibi hususlarda sorun yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Adayların yaşadıkları bu sorunlar EODGF'den elde edilen bulgularla da desteklenmektedir. Bunlara ek olarak adayların sürükleyici oyun tasarlama, öğrencilerin kendi deneyimleriyle öğrenmelerine imkan tanıma, rekabet ortamı oluşturma, dönüt verme ve değerlendirmede sorun yaşadıkları belirlenmiştir.

Eğitsel oyunlarda öğrenciler cevabı yanlış olduğunu bilse bile sırf oyun diye düşüncelerini özgürce ifade edebilmektedir (Whelan, 2005). Ancak bunun için eğlenceli bir ortam hazırlamanın yanında stres ve kaygıdan arındırılmış, eleştiriden uzak bir güven ortamı oluşturmak da önemlidir. Birey kendini rahat hissettiği bir ortamda düşüncelerini özgürce ifade edebilecek, eğlendiği için derse katılımı daha aktif şekilde kendi isteğiyle gerçekleşecektir. Bu ortamların hazırlanmasında öğretmenlere büyük roller düşmektedir. Öğretmenler bu rolleri aldıkları eğitim ve kendi deneyimleriyle gerçekleştireceklerdir. Öğretmen adayları ve öğretmenlerin eğitsel oyun tekniği ile ilgili olarak hem bilgili hem de deneyimli olması, eğitsel oyunun tasarlanması ve planlanması aşamalarında özellikle oyunun konuyla ilişkilendirilmesi, oyunda kullanılacak materyallerin doğru seçimi, oyunu öğrenci düzeyine uyarlama ve tüm sınıfın etkin katılabileceği bir oyun geliştirme noktalarında da kolaylık sağlayacaktır.

Yapılan çalışmalarda eğitsel oyunların uygulanması sürecinde, sınıfların kalabalık olması, malzeme ve etkinlik ortamı bakımından yaşanan yetersizlik, oyuna ayrılan süre ve oyunun eğlendirici

yanının öğretici yanının önüne geçmesi gibi sorunlar yaşanabildiğine dair sonuçlar elde edilmiştir (Can ve Cava, 2018; Can ve Yıldırım, 2017; Lim, Nonis ve Hedberg, 2006; Tüzün, 2007). Eğitsel oyunların öğrenciye bilişsel, duyuşsal ve psikomotor açılardan hitap etmemesi, oyunda yer alan rekabet unsurunun sınıf hâkimiyetinde sorun çıkarması, oyunun yeterince ilgi çekici ve eğlenceli olmaması gibi nedenler öğrencilerin eğitsel oyun etkinliklerine katılmalarında ya da eğitsel oyunun beklenen etkiyi göstermesinde sorun teşkil edebilmektedir. Bu bakımdan mevcut oyunların, öğrencilerin ilgi ve kabiliyetlerine göre yeniden şekillendirilmesi ve öğretim sürecinde yer verilecek eğitsel oyunların öğrencilerle birlikte tasarlanıp kurallarının belirlenmesi eğitsel oyunun daha çok öğrenciye hitap etmesini sağlayabilir.

Öğretmen Adaylarına Göre Eğitsel Oyun Tekniğinin Öğretim Sürecine Katkılarına Yönelik Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarına göre eğitsel oyunların öğretim sürecine etkin katılımı sağlama, öğrenilenlerin kalıcılığı sağlama, eğlenerek öğrenmeyi sağlama, dersi monotonluktan çıkarma, öğrenilenlerin pekiştirilmesini sağlama, eğlenmeyi sağlama, motivasyonu artırma ve öğrencilerin sosyalleşmelerini sağlama gibi katkıları bulunmaktadır.

Yapılan çalışmalar da benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Eğitsel oyun tekniğinin öğretim sürecinde kullanılmasının faydalarına yönelik olarak bu tekniğin öğrenciler için ilginç ve eğlenceli olmasından (Açıkgöz, 2003; Altınbulak, Emir ve Avcı, 2006; Özdemir, 2006; Özyürek ve Çavuş, 2016; Selvi & Öztürk Çoşan, 2018; Senemoğlu, Gömleksiz ve Üstündağ, 2001; Yurt, 2007), toplumsal kuralları öğrenme ve işbirliği içinde hareket etmeyi geliştirmesinden (Akandere, 2003; Çoban ve Nacar, 2008; Güneş, 2015; Özdemir, 2006; Özer vd., 2006), öğrencilerin aktif olarak derse katılımlarından (Altunay, 2004; Güneş, 2015; Romine, 2004; Yurt, 2007) ve öğrenilenlerin kalıcılığından (Gökbulut ve Yumuşak, 2014; Karabağ ve Aydoğan, 2015; Özdemir, 2006; Özyürek ve Çavuş, 2016; Yıldız, Şimşek ve Ağdaş, 2018), motivasyondan (Açıkgöz, 2002; Hazar ve Altun, 2018; Kaya ve Elgün, 2015; Romine, 2004), öğrencilerin kendi deneyimleri ile öğrenmelerini sağlamasından (Akandere, 2003), öğrencilerin birtakım becerilerini geliştirmesinden (Gülhan, 2012; Karabacak, 1996; Koçyiğit vd., 2007), öğrencilerin kendi deneyimleri ile öğrenmesine olanak tanınmasından (Akandere, 2003) ve öğrenme sürecini başarı ve sosyal açıdan olumlu etkilemesinden (Açıkgöz, 2002; Kaya ve Elgün, 2015; Kılıç, 2007; Özenç, 2007; Tural, 2005; Yağız, 2007; Yeşilkaya, 2013; Yiğit, 2007) bahseden çalışmalar literatürde mevcuttur.

Eğitsel oyun tekniğiyle yürütülen derslerde, adayların rahat bir ortamda, zevk alarak derse katılımları, yukarıda bahsi geçen kazanımların sağlanması noktasında etkili olduğu düşünülmektedir. Eğitsel oyunlar yoluyla elde edilen bu kazanımlar düşünüldüğünde, öğrenme ortamlarında öğrenciyi sürekli aktif eden tekniklerin kullanımına ağırlık verilmesi gerektiği düşünülmektedir.

Lisans Eğitiminde Eğitsel Oyun Kullanımına Yönelik Ders Olmasına Yönelik Öğretmen Adaylarının Bakış Açlarına Yönelik Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Fen Bilgisi ve Sosyal Bilgiler öğretmen adayları büyük ölçüde lisans eğitimi süresince eğitsel oyun tekniğine yönelik bir ders okutulması gerektiği görüşündedirler. Sosyal Bilgiler öğretmenliği bölümünde seçmeli ders olarak eğitsel oyunlara yer verilmesine karşın Fen Bilgisi öğretmenliği bölümünde böyle bir ders seçmeli ders olarak bile yer almamaktadır. Hazar ve Altun (2018) çalışmalarında, öğretmenlerin çoğunun lisans eğitiminde eğitsel oyun tekniğine yönelik eğitim alınması ve bu eğitimin alana özgü olması gerektiği görüşünde olduklarını ifade etmişlerdir.

Öğretim sürecinde eğitsel oyunların kullanılmasının faydaları göz önünde bulundurulduğunda bu tekniğe sıklıkla yer verilmesinin yanı sıra eğitsel oyun tekniğinin planlanma ve uygulama aşamalarında tekniğin uygulayıcısı konumundaki öğretmenlerin bu konuda hassas olmasının gerekliliği açıktır. Bu nedenle lisans eğitiminden başlanarak bu konuda bilgi edinilmesi faydalı olacaktır.

KAYNAKÇA

- Açıkgöz Ün, K. (2003). *Aktif Öğrenme* (7. Baskı). İzmir: Eğitim Dünyası Yayınları.
- Akandere, M. (2003). *Eğitici Okul Oyunları*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Akcanca, A. (2017). *Okul öncesi öğretmen adaylarına yönelik bilimsel yaratıcılığı destekleyen öğretim teknikleriyle hazırlanmış etkinliklerin değerlendirilmesi*. Doktora Tezi. Karadeniz Teknik Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Altınbulak, D., Emir, S. & Avcı, C. (2006). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişiyeye ve kalıcılığa etkisi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 35-51.
- Altunay, D. (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişisine ve kalıcılığa etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Bayat, S., Kılıçarslan, H. & Şentürk, Ş. (2014). Fen ve teknoloji dersinde eğitsel oyunların yedinci sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisinin incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(2), 204-216.
- Can, S. & Çava, G. (2018). Sınıf öğretmenlerinin görüşlerine göre ilköğretimde uygulanan oyun ve fiziki etkinlikler dersinin değerlendirilmesi. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(2), 261-273.
- Can, S. & Yıldırım, M. (2017). Eğitsel oyunlarla fen dersine “var mısın yok musun?”. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35, 14-30.
- Coşkun, H., Akarsu, B. & Kariper, A. (2012). Bilim öyküleri içeren eğitsel oyunların fen ve teknoloji dersindeki öğrencilerin akademik başarılarına etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(1), 93-109.
- Çoban, B. & Nacar, E. (2008). *İlköğretim 2. Kademe Eğitsel Oyunlar* (2. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Chen, Z. H. (2014). Exploring students' behaviors in a competition-driven educational game. *Computers in Human Behavior*, 35, 68-74.
- de-Marcos, L., Garcia-Lopez, E. & Garcia-Cabot, A. (2016). On the effectiveness of game-like and social approaches in learning: comparing educational gaming, gamification & social networking. *Computers & Education*, 95, 99-113.
- Demir, M. (2012, Haziran). 7. Sınıf vücudumuzdaki sistemler ünitesinin oyun tabanlı öğrenme yaklaşımı ile işlenmesinin öğrencilerin akademik başarılarına ve fen teknoloji dersine karşı tutumlarına etkisi. 10. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitim Kongresi'nde sunulmuş bildiri. Niğde Üniversitesi. Niğde.
- Erden, M. (1998). *Sosyal Bilgiler Öğretimi*. İstanbul: Alkım Yayınevi.
- Gökbulut, Y. & Yumuşak, E. Y. (2014). Oyun destekli matematik öğretiminin 4. sınıf kesirler konusundaki erişiyeye ve kalıcılığa. *Turkish Studies-International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, Volume 9(2) Winter 2014, p. 673-689, www.turkishstudies.net, DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.6117>, ANKARA-TURKEY
- Gülhan, G. (2012). *10-12 yaş grubu ilköğretim öğrencilerinin sosyal beceri düzeyleri üzerine eğitsel oyunların etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Gülsoy, T. & Uçgun, D. (2013). 6. sınıf öğrencilerinin kelime hazinesinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların etkisinin incelenmesi. *Turkish Studies-International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, Volume 8(13) Fall 2013, p. 943-952, www.turkishstudies.net, DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.8499>, ANKARA-TURKEY
- Güneş, F. (2015). Oyunla öğrenme yaklaşımı. *Turkish Studies-International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, Volume 10(11) Summer 2015, p. 773-786, ISSN: 1308-2140, www.turkishstudies.net, DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.6102>, ANKARA-TURKEY
- Güneş, F. (2014). *Öğretim İlke ve Yöntemleri*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Güven, S. & Özerbaş, M. A. (2016). *Öğretim İlke ve Yöntemleri*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Hazar, Z. & Altun, M. (2018). Eğitsel oyunlara yönelik öğretmen görüşleri ve yeterliliklerinin incelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13(1), 52-72.
- Heidemann, S. & Hewitt, D. (2010). *Play: The Pathway from Theory to Play*. Readleaf Press: St. Paul.
- Hromek, R. & Roffey, S. (2009). Promoting social and emotional learning with games, “it’s fun and we learn things”. *Simulation & Gaming*, 20(10), 1-19.
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişti düzeyine etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Karabağ, G. & Aydoğan, O. (2015). Oyun yöntemiyle tarih öğretiminin öğrenci erişimine ve kalıcılığa etkisi. *Turkish History Education Journal*, 4(1), 67-88.
- Kaya, S. & Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilkökul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329-342.
- Kılıç, M. (2007). *İlköğretim 1. sınıf matematik dersinde oyunla öğretimde kullanılan ödüllerin matematik başarısına etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kırbaş, Ş. & Koparan Girgin, G. (2018). İlkokulda eğitsel oyunlar tekniğinin öğretimdeki yerinin öğretmen görüşleri açısından incelenmesi. *International Journal of Social Science*, 65, 521-538.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.
- Korucu, S. & Kurtlu, Y. (2016). Türkçe öğretmenlerinin türkçe derslerinde eğitsel materyal olarak oyun ve oyuncak kullanımına yönelik görüş ve önerileri. *Turkish Studies-International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic* Volume 11/9 Spring 2016, p. 539-558, ISSN: 1308-2140, www.turkishstudies.net, DOI Number: <http://dx.doi.org/10.7827/TurkishStudies.9179>, ANKARA-TURKEY
- Lim, C. P., Nonis, D. & Hedberg, J. (2006). Gaming in a 3D multiuser virtual environment: Engaging students in science lessons. *British Journal of Educational Technology*, 37(2), 211-231.
- Lou, Y., Abrami, P. & d'Apollonia, S. (2001). Small group and individual learning with technology: A meta-analysis. *Review of Educational Research*, 71(3), 449-521.
- Miles, M. B. & Huberman, A. M. (1984). *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods*. California: Sage.

- Moreno-Ger, P., Burgos, D., Martínez-Ortiz, I., Sierra, J. L. & Fernández-Manjón, B. (2008). Educational game design for online education. *Computers in Human Behavior*, 24(6), 2530-2540.
- Özdemir, A. (2006). *Sosyal bilgiler öğretiminde oyun*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Özdenk, Ç. (2007). *6 yaş grubu öğrencilerinin psikomotor gelişimlerinin sağlanmasında oyunun yeri ve önemi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ.
- Özenç, E. G. (2007). *İlk okuma ve yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemine ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Özer, A., Gürkan, C. & Ramazanoğlu, O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*, 5(6), 67-79.
- Özyürek, A. & Çavuş, Z. S. (2016). İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2157-2166.
- Pivec, M. & Kearney, P. (2007). Games for learning and learning from games. *Organizacija*, 40(6), 419-423.
- Romine, X. (2004). Using games in the classroom to enhance motivation, participation and retention: A pre-test and post-test evaluation. *Culminating Experience Action Research Projects* 5, 286-295.
- Sarı, Ç. S. (2011). Çocuk, oyun ve öğrenme. *Eğitim Bir-Sen Dergisi*, 7(20), 21-25.
- Savaş, E. & Gülüm, K. (2014). Geleneksel oyunlarla öğretim yöntemi uygulamasının başarı ve kalıcılık üzerine etkisi. *Trakya University Journal of Social Science*. 16(1), 175-194.
- Schumann, B. R. (2004). *Effect of child-centered play therapy and curriculum-based small-group guidance on the behaviours of children referred for aggression in a elementary scholl setting*. Doctoral Dissertation. University of North Texas.
- Selvi, M. & Öztürk Çoşan, A. (2018). The effect of using educational games in teaching kingdoms of living things. *Universal Journal of Educational Research*, 6(9), 2019-2028.
- Senemoğlu, N., Gömleksiz, M. & Üstündağ, T. (2001). *Öğrenmenin Oluşumu, İlköğretimde Etkili Öğretme ve Öğrenme Öğretmen El Kitabı*. Ankara: TC MEB Projeler Koordinasyon Merkezi Başkanlığı.
- Sömen, T. & Akcanca, N. (2018, Nisan). *Tasarlanan eğitsel oyunların değerlendirilmesine yönelik gözlem formu geliştirilmesi*. II. Uluslararası Sınırsız Eğitim ve Araştırma Sempozyumu Bildiri Kitabı (USEAS2018), s. 235-238, Muğla, Türkiye.
- Tok, T. N. (2009). Etkili Öğretim için Yöntem ve Teknikler. A. Doğanay (Ed.), *Öğretim İlke ve Yöntemleri* içinde (4. Baskı, s. 161-209). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Topçu, H., Küçük, S. & Göktaş, Y. (2014). Sınıf öğretmeni adaylarının ilköğretim matematik öğretiminde eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanımına yönelik görüşleri. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*, 5(2), 119-136.
- Torun, F. (2011). *Çocuk hakları öğretiminde oyun yönteminin başarıya, kalıcılığa ve tutuma etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Adıyaman Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adıyaman.

- Tortop, Y. & Ocak, Y. (2010). Sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyun uygulamalarına yönelik görüşlerinin incelenmesi. *Spor ve Performans Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 14-22.
- Tural, H. (2005). *İlköğretim matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretimin erişi ve tutuma etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Tüzün, H. (2007). Blending video games with learning: Issues and challenges with classroom implementations in the Turkish context. *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 465-477.
- Wang, Y. H. (2010). Using communicative language games in teaching and learning english in taiwanese primary schools. *Journal of Engineering Technology and Education*, 7(1), 126-142.
- Whelan, D. L. (2005). Let the games begin. *School Library Journal*, 51(4), 40-43.
- Yağız, E. (2007). *Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Yeşilkaya, İ. (2013). *7. sınıf sosyal bilgiler dersi" zaman içinde bilim" ünitesinin eğitsel oyun yöntemi ile öğretimi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İnönü Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2008). *Nitel Araştırma Yöntemleri* (7. Baskı). Ankara: Seçkin Yayınları.
- Yıldız, E., Şimşek, Ü. & Ağdaş, H. (2018). The effects of educational game-integrated group research method on academic achievement, attitude towards school, and retention of knowledge in teaching regulatory system. *Journal of Turkish Science Education*, 15(3), 91-105.
- Yiğit, A. (2007). *İlköğretim 2. sınıf seviyesinde bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Yurt, E. (2007). *Eğitsel oyun tekniği ile fen öğretimi ve yeni ilköğretim müfredatındaki yeri ve önemi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Muğla Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Muğla.