



JOURNAL of SOCIAL and HUMANITIES SCIENCES RESEARCH (JSHSR)

Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi

Received/Makale Geliş 22.02.2021
Published /Yayınlanma 31.03.2021
Article Type/Makale Türü Research Article

Citation/Alıntı: Çakır, A. & Karamustafaoğlu, O. (2021). İlkokul 3. Sınıf ‘maddenin halleri’ konusunun eğitsel oyunla öğretimine ilişkin öğretmen görüşleri: Takip et! İğne!. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 8(67), 539-553.

<http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.2325>



Ayşe ÇAKIR

<https://orcid.org/0000-0002-6296-9277>

Amasya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temel Eğitim ABD, Amasya / TÜRKİYE



Prof. Dr. Orhan KARAMUSTAFAOĞLU

<https://orcid.org/0000-0002-2542-0998>

Amasya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Matematik ve Fen Bil. Eğitimi Bölümü, Amasya / TÜRKİYE

İLKOKUL 3. SINIF ‘MADDENİN HALLERİ’ KONUSUNUN EĞİTSEL OYUNLA ÖĞRETİMİNE İLİŞKİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ: TAKİP ET! İĞNELE!

TEACHERS' VIEWS ABOUT TEACHING 'STATES OF MATTER' IN 3RD CLASS PRIMARY EDUCATION BY EDUCATIONAL GAME: FOLLOW! NEEDLE!

Issue/Sayı: 67

Volume/Cilt: 8

jshsr.org

ISSN: 2459-1149

ÖZET

Oyun, çocukların yaşamında önemli bir parçası olmakla birlikte kendilerini yetişkinlere ifade etmekte kullandıkları yollardan biridir. Çocuğa güçlükle öğretilen birçok konu, oyunlarla daha kolay öğretilir. Bu çalışmada, ilkököl 3. sınıf fen bilimleri dersi öğretim programında yer alan ‘Maddenin Halleri’ konusunun öğretimi için tasarlanan oyun ve eğitsel oyunlar hakkında öğretmen görüşleri belirlenmeye çalışılmıştır. Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden olgu bilim yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada sekiz farklı ilde derslere giren 10 sınıf öğretmeninden görüş alınmıştır. Öğretmenlere tasarlanan oyun önceden gönderilmiş ve incelemeleri istenmiş ve daha sonra kendileriyle yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılarak çalışma verileri elde edilmiştir. Veriler içerik analizi ile çözümlenmiştir. Çözümlenen verilerden *Takip Et! İğnele!* isimli oyunun eğlenceli, öğrenme alanları kapsamında birçok beceriye hitap eden ve ilgili kazanımı karşıladığı anlaşılmış, öğretmenlerin eğitsel oyunlara derslerinde sıklıkla yer verdiği ve olumlu baktığı sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmada öğretmenlere ve akademisyenlere tasarlanan oyunun oynatılması, oyunlarla öğretime yönelik hizmet-içi eğitimlerin düzenlenmesi gibi önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Sözcükler: Eğitsel Oyunlar, Oyunla Öğretim, Fen Öğretimi, Maddenin Halleri, Öğretmen Görüşleri.

ABSTRACT

Although the play is an important part of children's lives, it is one of the ways they express themselves to adults. Many subjects that are hardly taught to children can be taught more easily with games. This study has been tried to determine teachers' views about the game and educational games designed for teaching the subject of "States of Matter" in the primary school 3rd grade science course curriculum. In this study, the phenomenology method, one of the qualitative research methods, was used. In the study, 10 classroom teachers who attended classes in eight different cities were consulted. The designed game was sent to the teachers in advance and they were asked to examine them, and then the study data were obtained through semi-structured interviews with them. The data were analyzed by content analysis.

From the analyzed data *Follow! Needle!* It was understood that the game was named as entertaining, appealing to many skills within the scope of learning areas and meeting the relevant acquisition, it was concluded that teachers often included educational games in their lessons and looked positively. In the study, suggestions were made to instructors and academics such as playing the game designed and organizing in-service training for teaching with educational games.

Keywords: Educational Games, Teaching with Game, Science Teaching, States of Matter, Teachers' Views.

1. GİRİŞ

Fen kavramlarını anlamlandıramayan öğrencilerin fen bilimleri derslerindeki konuları anlamakta zorluk çekerek kendilerine sunulan bilgileri içselleştiremediklerinden dolayı dersten uzaklaştıkları düşünülmektedir. Öğrencilerin dersten uzaklaşmamlarını sağlamak için farklı öğretim yöntem ve tekniklerle anlaşılması güç olan kavramları daha anlaşılır hale getirerek öğrencilerin bilgiyi anlamasını sağlamak gerekmektedir. Böylece fen bilimleri dersinde yer alan konuları anlamlandırabilen öğrenciler konuyu daha kolay öğrenebilir ve derste aktif katılım göstererek konuyu anlayabildiklerini ifade edebilirler (Önen, 2005).

Etkili bir fen öğretiminin amacı, öğrencileri ezbere teşvik etmek yerine kavramların anlamlı bir şekilde öğrenilmesini sağlayarak bilginin içselleştirilmesi ile öğrencileri kalıcı öğrenmelere yönlendirmek olmalıdır. Çünkü bir bilgi ezberlenerek öğrenilirse zihinde kısa süre kalır ve böylece öğrencinin bilgiyi içselleştirmesi imkânsız hale gelmiş olur. Bu durum yeni bir bilginin öğrenilmesini de olumsuz şekilde etkileyecektir. Olumsuz öğrenmelerin önüne geçebilmek için öğrencinin farklı etkinlikler yoluyla bilgiyi içselleştirmesini sağlamak gerekmektedir. Çünkü öğrencinin kalıcı bilgi öğrenimine ulaşması için kendi öğrenmesini oluşturması ve bilgiyi kavrayabilmesi gerekmektedir (Maskan, Maskan & Atabay, 2007). Öğretmenler, öğrencileri ezber bilgi içeren uygulamalara değil, öğrencilerin yaparak yaşayarak aktif olabilecekleri ve fen bilimleri dersine karşı olumlu tutum geliştirebilecekleri uygulamalara yönlendirmelidirler (Saracaloğlu & Aldan Karademir, 2009).

Fen bilimleri genellikle soyut kavramları barındıran bir ders olduğundan sınıfta soyut düşünme özelliği kazanamamış öğrencilerin de bulunabileceği düşünülerek soyut olan kavramların öğretiminde somut materyaller kullanılmalıdır (Bacanlı, 2001). İlköğretim çağındaki öğrencilerin fen bilimleri ile ilgili temel becerileri kazanmaları, soyut görülen kavramların kendilerine somutlaştırılarak sunulması ve sağlıklı bir şekilde gelişimlerini tamamlamaları amacıyla öğretmenlerin tercih edebileceği öğretim yollarından biri de eğitsel oyunlardır (Altunay, 2004; Demir, 2012).

Oyun, çocuğun duygularını ifade etmesine, deneyimlerini tanımlamasına ve kendini anlatmaya olanak sağlayan iletişimsel bir ortam yaratmaktadır. Diğer bir deyişle, çocukların istek ve ihtiyaçlarını gösterebilmeleri için oyun onlara elverişli bir ortam sağlamaktadır. Oyun, çocukların yaşamında önemli bir yer edinmekle birlikte kendilerini yetişkinlere ifade etmekte kullandıkları şekillerdir (Schumann, 2005). Çocuğa güçlükle öğretilen birçok konu, oyun esnasında daha kolay öğretilir. Çocuklar öğrenme, karar verme, işbirliği, sıralama, düzenleme, paylaşma, başkalarının hakkına saygı gösterme, sorumluluk alma ve yardımlaşma gibi pek çok beceriyi oyun sırasında farkına varmadan kazanırlar (Çoban & Nacar, 2010). Bu doğrultuda öğrencinin yaratıcılık becerisi de gelişim göstermektedir. Çünkü yaratıcılık yeni çözüm yolları bulmak, olayları yeni ve farklı bir biçimle ele almaktır (Ayan ve Dündar, 2009). Eğitsel oyunlarla öğretim çoğunlukla ilköğretim çağındaki öğrencilere daha fazla hitap etmektedir. Bu durumun yaşı küçük ya da bu çağındaki öğrencilerin fen bilimleri gibi bazı derslerde öğretilen kavramları anlamakta ve somutlaştırmakta oyun yoluyla kolaylıkla yapabilmelerinden kaynaklanmaktadır (Gençer & Karamustafaoğlu, 2014). Örneğin yoğunluk kavramının öğretiminde çeşitli materyaller ile oyunlaştırma yoluyla konuyu öğrencilere eğitsel oyun kullanarak anlatmak konunun anlaşılmasına kolaylık sağlayacaktır. Bununla birlikte, eğitsel oyun aracılığıyla öğretilen konuların öğrenmede kalıcılığı artırdığı bilinmektedir (Çangır, 2008). Oyun çağındaki öğrenciler, oyun için gerekli araç-gereçlerin olması, oynanacak alanın uygun ve oyunun kurallarının anlaşılır olması ile öğrenmekte zorlandıkları konu veya kavramları oyunla daha kolay öğrenmektedirler. Ayrıca, konulara göre düzenlenen oyunlarla dersler daha öğretici, eğlenceli ve dikkat çekici bir hâle getirilebilir (Kaptan ve Korkmaz, 1999).

Fen Bilimleri dersi kapsamında yer alan Maddenin Halleri konusu hem öğretilmesi hem öğrenilmesi güç konular arasındadır. İlgili literatürde ilerleyen sınıf seviyelerinde öğrencilerin Maddenin Halleri konusu hakkında kavram yanlışlarına dönüşen yanlış bilgi yapılanmaları tespit edilmiştir (Duman & Avcı, 2016). Dolayısıyla öğrencilerin Maddenin Halleri konu ve kavramları ile formal öğretim sürecinde ilk karşılaştıkları zaman bu konuyu doğru anlamaları çok önemlidir.

Bu çalışmanın amacı ilköğretim üçüncü sınıf öğretim programında yer alan Maddenin Halleri konusuna yönelik bir eğitsel oyun tasarlamak ve bu sınıf düzeyinde ders yürüten öğretmenlerin eğitsel oyunlar ile araştırmacılar tarafından tasarlanmış *Takip Et! İğne!* isimli oyun hakkında görüşlerini almaktır.

2. YÖNTEM

Sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlar ile ilkökul seviyesinde Maddenin Halleri konusunun öğretimine ilişkin tasarlanan oyun hakkındaki görüşlerini belirlemek amacıyla yapılan bu çalışmada, nitel araştırma yaklaşımı kapsamında olgu bilim yöntemi kullanılmıştır. Olgu bilim olayları, durumları, kavramları incelemek ve açıklamak amacıyla kullanılan bir yöntemdir (Creswell, 2016). Olgu bilim ya da diğer bir ifadeyle fenomenolojik çalışmalarda bir duruma ilişkin kişisel görüşlerin belirlenmesi ve yorumlanması amaçlanır (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Bu yöntemde, bir olgu hakkında derinlemesine bilgi sahibi olmanın yanı sıra bireylerin bu olgu ile ilgili yaşadıkları ortaya çıkarılmak istenir (Özmen ve Karamustafaoğlu, 2019). Bu bağlamda, iş başındaki sınıf öğretmenlerinin deneyimleri doğrultusunda ilgili konuya yönelik tasarlanan oyun olgusu üzerine gerçekleştirdikleri değerlendirmeler üzerine yapılan bu çalışmada olgu bilim yönteminin kullanılması uygun görülmüştür. Çalışmanın konusunu oluşturan oyun için Millî Eğitim Bakanlığı (MEB) 3. sınıf Fen Bilimleri Dersi öğretim programından yararlanılmıştır (MEB, 2018). Geliştirilen oyun taslağı, uygulanabilirlik, görsellik, kurallar vb. özellikler yönüyle alan eğitiminde uzman iki öğretim üyesi ve altı sınıf öğretmeni tarafından incelenerek değerlendirilmiştir. Dönütler sonrası, oyun tasarımı tamamlanmış ve oyuna son hali verilmiştir (Ek-1). Tasarlanan oyuna ait konu alanı, ünite ve kazanımlar Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Maddeyi Tanıyalım Ünitesi Kapsamında Çalışılan Konu ve Kazanımı

Seviye	Ünite	Konu	Kazanım
3. Sınıf	Maddeyi Tanıyalım	Maddenin Halleri	F.3.4.2.1. Çevresindeki maddeleri, hâllerine göre sınıflandırır. Maddenin hâllerine günlük yaşamdan örnekler verilir fakat yapılarına (akışkanlık, tanecikler arası uzaklık vb.) değinilmez.

2.1. Katılımcılar

Araştırmanın katılımcılarının belirlenmesinde amaçlı örnekleme yöntemlerinden kartopu örnekleme tekniği kullanılmıştır. Kartopu örnekleme seçiminde, konuyla ilgili bilgi verebilecek kişilerin tespit edilip sonrasında onlara “Kiminle görüşmemi tavsiye edersiniz?” şeklinde soru yöneltilerek araştırma katılımcıları belirlenir. Öncelikle tanıdık olan sınıf öğretmenlerine “Derslerinde oyunlardan yararlanan sınıf öğretmeni tanıdığınız var mı?” sorusu yöneltilmiştir. Araştırmacılar bu özelliği taşıyan öğretmenlerle görüşmüştür. Daha sonra bu öğretmenlerin tanıdığı ve derslerinde oyunla öğretimi uyguladığı belirtilen öğretmenlere ulaşarak toplamda on katılımcı öğretmen belirlenmiştir. Çalışmada görüşülen bireylerden derinlemesine bilgi edinilmek istendiği için çalışma grubunun on kişiyi geçmemesine özen gösterilmelidir (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Bu doğrultuda araştırmanın katılımcılarını 3. sınıf fen bilimleri dersi Maddenin Halleri konusunun öğretimini gerçekleştirmiş 10 sınıf öğretmeni oluşturmaktadır. Öğretmenlere ait demografik bilgiler Tablo 2’de verilmiştir.

Tablo 2. Katılımcıların Demografik Bilgileri

	f	%	
Cinsiyet	Kadın	8	80
	Erkek	2	20
	Toplam	10	100
Yaş	25-29	6	60
	30-34	4	40
Hizmet Süresi	1-3 Yıl	4	40
	4-6 Yıl	5	50
	7-10 Yıl	1	10
	Toplam	10	100

Tablo 2’den görüleceği gibi, katılımcı öğretmenlerin büyük bir çoğunluğu kadın ve mesleğinde altı yılını doldurmamış genç öğretmenlerdir. Araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin yaş ortalaması 28.6, mesleki deneyimlerinin ortalaması ise 4,5 yıldır. Bununla birlikte, 3 sınıf öğretmeni İstanbul’da, diğer 7 öğretmen ise Ağrı, Amasya, Çorum, Kırklareli, Sakarya, Şanlıurfa ve Tokat illerinde görev yapmaktadır.

2.2. Veri Toplama Aracı ve İşlem

Araştırmacılar tarafından Tablo 1’de verilen kazanımı örtecek nitelikte Maddenin Halleri konusunda tasarlanan oyun, öncelikle sınıf öğretmenlerine incelemeleri için WhatsApp uygulaması üzerinden

gönderilmiştir. Sonrasında araştırma verilerini elde etmek için öğretmenlerle görüşmeler 2019-2020 eğitim-öğretim yılı dönemi içinde onlara uygun zamanlarda gerçekleştirilmiştir. Görüşme ya da mülakatlar, hedefe ilişkin bilgiler elde etmeyi sağlayacak sorular yardımıyla toplanan veriler arasında karşılaştırma olanağı sunar (Özmen & Karamustafaoğlu, 2019). Özellikle olgu bilim çalışmalarında öncelikle mülakatlarla elde edilen bulgulara güvenilmektedir (Creswell, 2016). Tabii ki mülakat sürecinde soru sorulurken görüşmeci görüştüğü kişiyi yönlendirmekten kaçınmalıdır (Berg, 1998). Araştırmada veriler, sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlar ve *Takip Et! İğnele!* isimli oyuna yönelik görüşlerini belirlemek için Ek-2’de verilen yarı-yapılandırılmış sorularla elde edilmiştir. Mülakatlar Amasya ilindeki öğretmenle yüz yüze diğer öğretmenlerle WhatsApp uygulaması üzerinden görüntülü olarak gerçekleştirilmiştir. Her bir görüşme ortalama 25-35 dakika arasında süre almıştır.

2.3. Verilerin Analizi

Araştırmada ulaşılan verilerin çözümlenmesinde içerik analizinden yararlanılmıştır. Analizler yapılırken görüşmelere katılan katılımcılara Ö₁, Ö₂, vb. kodlar verilmiştir. İçerik analizinde amaç, verileri açıklayabilecek kavramlara ve ilişkilere ulaşmak, yapılan işlem ise, birbirine benzeyen verileri belirli kavram ve temalar çerçevesinde bir araya getirerek okuyucunun anlayabileceği şekilde düzenlenerek yorumlanmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Bunun yanı sıra, oldukça yer kaplayan nitel verilerin anlamlandırılması ve ilişkilendirilmesi içerik analizi ile mümkündür (Patton, 2015). Araştırmada gerçekleştirilen mülakatlardan alınan bulgular, sorularda belirtilen temalara uygun gruplandırılarak frekans/yüzde dağılımları tablolarda ve birebir alıntılar paragraflarda metin şeklinde verilmiştir.

3. BULGULAR

Fen bilimleri dersi maddenin halleri konusunun öğretimini yapmış olan sınıf öğretmenleri ile gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşmelerden elde edilen veriler içerik analizi ile çözümlenerek sırasıyla her soruya ait alt başlıklar altında verilmiştir.

3.1. Birinci Sorudan Elde Edilen Veriler

Sınıf öğretmenlerine yöneltilen birinci soruya öğretmenlerin verdikleri cevaplar sıklıkla belirttikleri dikkate alınarak Tablo 3’te gösterilmiştir.

Tablo 3. Eğitsel Oyunların Kullanımı ve Öğreticiliği

Tema	Cevaplar	f	%
Eğitsel oyunlar, eğitsel oyunların kullanımı ve öğreticiliği hakkında düşünceler	Etkili bir öğrenme aracıdır.	8	80
	Derse katılımlarını artırmaktadır.	7	70
	Konuyu öğretebilmek için gerekli olan etkinliklerdir.	7	70
	Verimliliği artıran etkinliklerdir.	6	60
	Yaratıcı öğrenme ortamı sunan etkinliklerdir.	6	60
	Öğrenimi pekiştirir.	5	50
	Motivasyon kaynağıdır.	5	50
	Hitap edilen kitlenin olmazsa olmazıdır.	4	40
	Öğrenmenin bir parçasıdır.	4	40
	İlgi çeken bir ders aracıdır.	3	30
	Nitelikli ders işleme aracıdır.	2	20
	Kalıcılık arttırmada başvurulan bir öğretim materyalidir.	2	20

Tablo 3’ten görüldüğü gibi, araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlar, eğitsel oyunların kullanımı ve öğreticiliği hakkındaki görüşleri incelendiğinde; en fazla değinilen açıklamanın *etkili bir öğrenme aracıdır* olduğu, buna karşın *nitelikli ders işleme aracıdır* ve *kalıcılık arttırmada başvurulan bir öğretim materyalidir* şeklinde ise sadece iki öğretmen tarafından belirtildiği anlaşılmıştır. Öğretmenlerin bire bir verdikleri cevaplardan bazılarına örnekler ise aşağıda sunulmuştur.

Ö₁: *Eğitsel oyunlar, öğrenmenin bir parçasıdır. Merak ve dikkat unsurlarını canlı tutan eğitsel oyunlar motivasyon kaynağıdır. Ayrıca özellikle ilköğretim çocuklarının fiziksel, sosyal ve psikolojik açıdan oyuna yatkınlıkları eğitsel oyunların öğrenmeye yaklaştırılmasını önemli kılıyor.*

Ö₂: Çocukların dünyasına, gelişimine ve öğrenmesine eğitsel oyunların çok önemli katkıları var. Zorlanılan konularda veya öğrenilmesi çocuk için zor olan konularda eğitsel oyunlardan faydalanılarak çok daha kolay ve eğlenceli bir şekilde çocuklar bu konuları öğrenmektedirler.

Ö₃: Gerçek yaşamla ilişkisi çok olan dersler olan Fen ve Hayat Bilgisi öğretiminde eğitsel oyunların yeri önemlidir. Uygulanan eğitsel oyunlar bu derslerin konularının daha iyi öğrenilmesini sağlar. Konuları somutlaştırır. Çocukların gelişim seviyeleri göz önüne alındığında somut olayları anlamlandırabildikleri bir dönemdedirler. Ayrıca çocuk doğası gereği oyun her zaman çocuklara çekici gelir ve ilgisini çeker. İlgi duyduğu bilgileri de öğrenmeye istek duyar. Bu yüzden özellikle ilkökul çağında eğitsel oyunlar sıklıkla kullanılmalıdır.

Ö₄: Eğitsel oyunlar hitap ettiğimiz kitlenin olmazsa olmazıdır. Doğru kurgulandığında en etkili öğrenme aracıdır.

3.2. İkinci Sorudan Elde Edilen Veriler

Öğretmenlere sorulan ikinci soruya ilişkin alınan cevaplar Tablo 4’te gösterilmiştir.

Tablo 4. Oyunla Öğretim Konusunda Öz Değerlendirme ve Oyunla Öğretimin Kullanım Sıklığı

Temalar	Cevaplar	f	%
Oyunla öğretim konusunda öz değerlendirme	İyi Düzey	3	30
	Orta Düzey	6	60
	Düşük Düzey	1	10
Oyunla öğretimi kullanma	Sıklıkla Kullanırım	7	70
	Bazen Kullanırım	2	20
	Hiç kullanmam	1	10

Tablo 4’ten anlaşıldığı gibi, araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin yarıdan azı (f=3, %30) oyunla öğretim konusunda kendilerini iyi seviyede değerlendirmektedirler. Ama yarıdan fazlası (f=7, %70) ise oyunla öğretimi derslerinde sıklıkla kullanmaktadırlar. Konuyla ilgili öğretmen görüşlerinden örnek alıntılar aşağıdadır.

Ö₁: Oyunla öğretimi mutlaka kullanıyorum. Oyun tasarlamayı seviyorum. Özellikle yeni bir konu geçişinde kullanmaya çalışıyorum. En az haftada bir oyunla eğitim gerçekleştiriyorum diyebilirim. Ama bu konuda da kendimde eksikler görüyorum tabi. Tam olarak oyunla öğretimi teknik bilgilerle hazırlamıyorum, planlıyorum ama doğal akışında çocukların reaksiyonlarına göre de anlık hareket edebiliyorum.

Ö₂: Oyun çocukların dünyasına inmemizi ve onları anlamamızı sağlayan tek şey sanırım. Bu yüzden mesleki anlamda eğitimlere ve kendimi bu konularda geliştirmeye önem vermekteyim. Bütün derslerimde oyunlaştırmaya ayrı bir önem veriyorum. Gerek hazır materyaller kullanarak veya kendi yaptığım oyunları öncesinde muhakkak ders planlarımda yer verir ve buna yönelik ders işlerim. Şöyle bir göz attığımda çoğunlukla oyunla öğretimi kullandığımı söyleyebilirim.

Ö₅: Oyunla öğretim konusunda üniversitede yeteri kadar zengin içerikli dersler almadığımı düşünüyorum. Kendi imkanlarımla oyunlar araştırarak ve uygulayarak derslerde kullanmaya gayret ediyorum., müfredatın yoğunluğundan dolayı oyunlar, diğer yöntemlere nazaran daha fazla zaman aldığından dolayı istediğim düzeyde oyuna vakit ayıramıyorum. Ancak Beden Eğitimi ve Oyun dersinde serbest etkinlikler dersinde haftada en az 3 ders saati vakit ayırıyorum.

Ö₆: Bu konuda başarılı ve aktif olduğumu düşünüyorum. Kazanımlara göre oyunlar planlayıp ya da literatürde olan oyunları sınıfımın durumuna ve kazanımlara göre değiştirerek uyguluyorum. Hemen hemen her derste kullanıyorum ve her gün kullanıyorum.

3.3. Üçüncü Sorudan Elde Edilen Veriler

Sınıf öğretmenlerine üçüncü soru kapsamında yöneltilenlerden alınan verilerin çözümlenerek oluşturulduğu tema ve bunlara bağlı cevaplar Tablo 5’te gösterilmiştir.

Tablo 5. Oyunun Anlaşılabilirliği ve Öğretimine Katkısı

Temalar	Cevaplar	f	%
Oyun ve kurallarının anlaşılabilirliği durumu	Anlaşılabilir	6	60
	Daha iyi anlatılabilirdi	2	20
	Oyunun oynanışı kısmı anlaşılıyor	1	10
	Oyunun kuralları kısmı anlaşılıyor	1	10
Oyunun öğretimine katkısı	Kolaylık sağlıyor	10	100
	Pekiştirme sağlıyor	9	90
	Kalıcılık sağlıyor	8	80
	Eğlenerek öğrenme ortamı oluşturuyor	7	70
	Farklı becerilerin gelişimine etki ediyor	4	40

Tablo 5'te görüldüğü gibi, araştırmaya katılan öğretmenlerin yarısından fazlası (f=6, %60) tasarlanan oyun ve kurallarının anlaşılır olduklarını belirtmişlerdir. Oyunun öğretime olan katkısı hakkındaki düşünceleri incelendiğinde ise tüm öğretmenler oyunun öğretimde kolaylık sağladığını ifade ettikleri görülmektedir. Ayrıca katılımcı öğretmenlerin çoğunluğu, oyunun pekiştirme sağladığı ve eğlenerek öğrenme ortamı oluşturduğu vb. olumlu fikirler öne sürmüşlerdir. Öğretmenlerin soruya ilişkin düşüncelerinden bazıları aşağıda verilmiştir.

Ö7: *Anlaşılabilir bir düzeyde. Bahçe etkinliği olmasından dolayı öğrenci kontrolünü sağlamak zor olabilir. Öğrencilerin eğlenerek yapabileceklerini düşünüyorum sınıfta da uygulamayı düşünüyorum.*

Ö8: *Hazırlanan oyunun aşamaları ve bu aşamaların ifade edilişi oldukça düzgün. Oyunun öğretmene büyük kolaylık sağlayacağını düşünüyorum. Çünkü oyun öğrencileri hem zihinsel hem de bilişsel anlamda aktif kılacağını düşünüyorum.*

3.4. Dördüncü Sorudan Elde Edilen Veriler

Görüşme formunda yer alan *Takip Et! İğne!* isimli oyun konuyla ilgili kazanımı karşılamakta mıdır? sorusuna sınıf öğretmenlerinin cevapları Tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6. Oyunun Kazanımı Karşılama Durumu

Tema	Cevaplar	f	%
Oyunun kazanımı karşılama durumu	Karşılıyor	10	100
	Karşılmıyor	-	0

Tablo 6'dan kolaylıkla anlaşılacağı üzere katılımcı öğretmenlerin tümü tasarlanan oyunun kazanımı örttüğü yönünde düşüncelerini dile getirmişlerdir. Soruya ilişkin bazı öğretmen diyalogları aşağıda sunulmuştur.

Ö2: *Evet, kazanımla ilişkili bir oyun olmuş. Gerek bilmece gerekse grup oyununda maddenin hallerini fark ettirme ve sınıflandırma etkinlikleri bu kazanımla doğrudan ilişkilidir.*

Ö4: *Oyun içinde de çocuk kendisi sınıflandırma yaptığı için kazanım sağlanacaktır.*

3.5. Beşinci Sorudan Elde Edilen Veriler

Sınıf öğretmenlerine yöneltilen beşinci sorudan elde edilen görüşler Tablo 7'de gösterilmiştir.

Tablo 7. Öğrencilerin Eğlenerek Öğrenebilme Durumları

Tema	Cevaplar	f	%
Öğrencilerin eğlenerek öğrenebilme durumları	Grup oyunları öğrencileri etkileyerek eğlendirir	6	60
	Bilmece kısmı eğlendirir	6	50
	Yaparak yaşayarak öğrenme sağlar	4	40
	Açık havada oynanan oyunlar öğrenciyi etkin kılar	4	40
	Yarışma olması öğrencinin öğrenme isteğini artırır	3	30

Tablo 7'den anlaşıldığı üzere, araştırmaya katılan öğretmenlerinin yarısından fazlası (f=6, %60) öğrencilerin eğlenerek öğrenebilme durumları hakkında, oyunun grupta oynanması ve bilmece kısmının olmasından dolayı eğlenceli olduğunu vurgulamışlardır. Bu duruma örnek bir öğretmenin görüşü şu şekildedir.

Ö5: *Evet eğlenceli olduğunu düşünüyorum. Çünkü grup oyunları ve açık havada oynanan oyunlar genellikle öğrencilerin istek ve katıldığı oyunlardır.*

3.6. Altıncı Sorudan Elde Edilen Veriler

Sınıf öğretmenlerine yöneltilen altıncı ve kapsamlı olan soruya ilişkin alınan cevaplar Tablo 8’de gösterilmiştir.

Tablo 8. Oyunun Öğrenme Alanlarına İlişkin Kazandırdığı Beceriler

Temalar	Cevaplar	f	%
Bilişsel Beceriler	Yorumlama	10	100
	Gruplama	6	60
	Fark etme	5	50
	Çıkarım yapma	3	30
	Değerlendirme	4	40
Duyuşsal Beceriler	Zevk alma	8	80
	İş Birliğinde olma	8	80
	Yardımlaşma	7	70
	Sorumluluk alma	6	60
	Galibiyet sevinci duyma	6	60
	Kurallara uyma/Uysal olma	5	50
	İstekli olma	4	40
Psikomotor Beceriler	Konuşma	9	90
	Koşma	9	90
	Yazma	8	80
	El göz koordinasyonu	5	50
	Resim işleme	4	40
	Kalem tutma	3	30
	Parmak kaldırarak söz isteme	3	30

Tablo 8’den görüldüğü gibi, araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin Takip Et! İğnele! oyununun en fazla bilişsel yönden yorumlana becerisi, duyuşsal yönden iş birliği sağlama, oynadığından zevk alma becerileri ve psikomotor yönden de konuşma-iletişim kurma, koşma-hareket enerjisi tüketme becerileri kazandırabileceğini ifade edilmiştir. Soruya ilişkin bazı öğretmenlerin bire bir ifadeleri şu şekildedir.

Ö2: *Akranlarıyla hareket etme, zamanı doğru kullanma, grup bilinci, zihinsel beceri, motor beceri ve duyuşsal beceriler kazandırdığını düşünüyorum.*

Ö4: *Çocuklar sınıflandırma ve değerlendirme yaparak bilişsel beceriler kazanır. Yarışma ve grup ortamları duyguları besler bu da duyuşsal gelişime katkı sağlar. Çocuklar oyunun bir kısmında hareket ettiği için mesela parmak kaldırmak, koşmak ve yazmak gibi davranışlar da psikomotor becerilere katkı sağlar.*

3.7. Yedinci Sorudan Elde Edilen Veriler

Öğretmenlerin görüşme formundaki “Eğitsel oyunların hangi sınıf seviyesi ve konulara uygun olduğunu düşünüyorsunuz? Neden?” şeklindeki yedinci soruya verdikleri cevaplar Tablo 9’dadır.

Tablo 9. Eğitsel Oyunların Seviye ve Konulara Uygunluğu

Tema	Cevaplar	f	%
Eğitsel oyunların seviye ve konulara Uygunluğu	Oyun her sınıf seviyesinde olmalıdır	10	100
	Oyun genellikle soyut konular üzerinde kullanılmalıdır	7	70
	Oyun olabildiğince her konuda kullanılmalıdır	5	50

Tablo 9’dan görüldüğü gibi, araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin tamamı eğitsel oyunların her sınıf seviyesinde olması gerektiğini belirtmiştir. Ayrıca öğretmenlerin yarıdan fazlası da (f=7, %70) oyunun genellikle soyut konular üzerinde uygulanmalı düşüncesini dile getirmişlerdir. Konuya ilişkin örnek öğretmen görüşleri aşağıda sunulmuştur.

Ö1: *İlkokulda eğitsel oyunlar her sınıf için uygundur. Çünkü çocuklar oyunla bir dünya kurarlar, oyun oynamayı severler, oyunla öğrenmeye heves duyarlar. Sınıf düzeylerinde yaş grubuna göre oyunların içeriği değişir. Yaş büyüdükçe karmaşık oyunlara geçilebilir.*

Ö₃: *Eğitsel oyunlar ilköğretimde her sınıf seviyesine uygun hazırlanabilir. Çünkü bu dönemdeki çocuklar içerisinde oyun olan etkinlikleri ve konuları öğrenmeye daha isteklidir. Öğrenciyi derse katabilmek için her kademedede eğitsel oyun kullanılabilir.*

3.8. Sekizinci Sorudan Elde Edilen Veriler

Sınıf öğretmenlerine yöneltilen son soruya ilişkin alınan cevaplar ilgili temalar kapsamında kategorize edilerek Tablo 10'da gösterilmiştir.

Tablo 10. Eğitsel Oyun Tasarımı Hakkında Katılımcıların Fikirleri

Tema	Cevaplar	f	%
Nasıl bir eğitsel oyun tasarımı	Soyut konuları içeren bir oyun tasarladım	8	80
	Çok yönlü gelişim sağlayacak bir eğitsel oyun hazırladım	7	70
	Tabu tarzı bir oyunu kavram öğretimi için tasarladım	1	10
	''Sağlıklı Büyüyoruz'' konusu için "Sepetine At" oyunu tasarlayabilirim	1	10
	Keşfetmeye dayalı bir oyun tasarladım	1	10
	Bowling oyununu eğitsel oyun haline getirdim	1	10
	Çocuk haklarına yönelik bir oyun tasarımı yaptım	1	10
Neden oyun tasarlıyorsunuz	Anlaşılması zor konular olduğu için	10	100
	Soyut konular olduğu için	8	80
	Enerjilerini atmalarını sağlamak için	3	30
Öğretmenlere sunma	Tabi ki sunardım	10	100

Tablo 10'da görüldüğü gibi, katılımcı sınıf öğretmenlerinin büyük bir çoğunluğu (f=8, %80) soyut konular içeren ve (f=7, %70) öğrencinin çok yönlü gelişimini sağlayacak oyunlar tasarlamak istediklerini ifade etmişlerdir. Bunun yanı sıra, öğretmenlerin anlaşılması zor olan konuların öğretiminde kullanmak için oyun tasarlamak istediklerini ve tasarladıkları oyunu meslektaşlarıyla paylaşabileceklerini belirtmişlerdir. Konuya ilişkin bazı öğretmenlerin aktardıkları görüşler şu şekildedir.

Ö₁: *İşbirliğine dayalı ancak bireysel çabanın da hesaba katıldığı bir oyun tasarladım. Psikomotor, duyuşsal ve bilişsel tüm becerilere hitap eden, her çocuğu aktif kılan, ödüllendirmeye dayalı olmayan bir oyun tasarladım. Çünkü bazı becerileri zayıf olan öğrencilerinin başarısızlık hissetmesini istemem, bu onları öğrenmeden ve dersten soğutur..... Eğer etkili bir eğitsel oyun hazırlamışsam diğer öğretmenlerin faydalanmasını isterim. Bu konuda paylaşımcıyım. İlgileneceğini düşündüğüm arkadaşlarla paylaşırım.*

Ö₂: *Çocukların en çok zorlandıkları konular üzerinde yoğunlaşarak bir eğitsel oyun tasarladım. Öncelikle öğrenememesindeki püf nokta nedir? Bu püf noktayı tespit ettikten sonra oyunun tasarımını buna yönelik yaptım. Hayat bilgisi dersi daha fazla soyut konular içerdiğinden bu derste tasarım yaptım. Mesela haklardan, çocuk haklarına yönelik bir oyun tasarımı yaptım ki malum hak konusu soyut olduğu için oyunlarla bu konuyu somutlaştırmaya ve eğlenceli hale getirmeye çalıştım.... Ben zaten öğrendiğim, yaptığım her şeyi meslektaşlarımla, zümrelerimle paylaşmayı çok sevdiğim için böyle bir oyun tasarımını da onlarla seve seve paylaşarak her çocuğun eğlenerek öğrenmesini sağlamak beni de mutlu edecektir.*

Ö₃: *Hayat Bilgisi dersi 2. sınıf "Sağlıklı Büyüyoruz" konusu için "Sepetine At" oyunu tasarlayabilirim. Her öğrencimden evinden en az bir faydalı ve faydasız besin ürünü getirmesini isterim. Sınıfta masaya iki sepet koyarım. Biri faydalı ürünler sepeti, diğeri faydasız ürünler sepeti olur. Her öğrencimden getirdiği ürünler hangi sepete atması gerektiğini sorarak sepete attırırım. Bunu arkadaşlarına sebebi ile açıklamasını isterim. Böylece getirilen çeşitli ürünler sebepleri ile birlikte faydalı olup olmadığı açıklanır. Öğrencilere gerekli dönüt ve düzeltmeler verilir. Konunun kazanımı öğrencilere kazandırılmış olur. Besinler konusunda öğrencilerin farkındalığı artar.*

4. TARTIŞMA ve SONUÇ

Araştırmanın amacına yönelik olarak sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlara ve *Takip Et! İğnele!* oyununa yönelik görüşleri tartışılıp bu görüşlere ilişkin varılan sonuçlar aşağıda verilmiştir.

Araştırmanın birinci sorusundan elde edilen görüşler doğrultusunda, öğretmenlerin büyük bir çoğunluğunun oyun hakkında etkili bir öğrenme aracı olduğu görüşünü belirttikleri görülmüştür. Bu görüşün öğretmenler üzerinde hakim olmasının, oyunun küçük yaştaki çocuklar için motivasyonu güçlendiren, eğlendiren ve görsel yolla sunulan olay ya da bilgiyi somut olarak algılayabilmelerinden kaynaklandığı düşünülebilir. Bu düşünceyi, Hanbaba ve Bektaş'ın (2011) yaptıkları bir çalışmada oyunun; eğlenceli, bilgiyi somutlaştıran, öğrencinin gelişimini destekleyen, öğrencilerin öğrenme isteğini, motivasyonunu ve başarısını artırdığını belirtmeleri; Karabacak'ın (1996), oyunun öğrencilere öğreticiliği üzerinde durduğu çalışmasında, bilgilerin uzun süreli belleğe hem sözel hem de görsel olarak kodlanmasına olanak sağlar ifadeleri destekler niteliktedir.

Görüşmelerde ikinci sorudan alınan verilere bakıldığında, katılımcı öğretmenlerin çoğunluğunun oyunla öğretim konusunda kendilerini orta düzeyde değerlendirdiklerini ve sıklıkla derslerinde yer verdikleri ortaya çıkmıştır. Ancak öğretmenler kendilerini yeterli görseler bile oyunla öğretimi derslerinde etkin kullanmaya yönelik bilgiye ihtiyaç hissettikleri görülmüştür. Benzer bulgular Özyürek ve Çavuş'un (2016) yine ilkökul öğretmenleri ile üzerinde gerçekleştirdikleri bir çalışmada görülmüştür. Eğitsel oyunların etkili kullanımı için; öğrenci seviyesine uygun, kolay anlaşılabilir, öğrenci katılımı fazla olan oyunlar olması ve öğretmenlerin oyunu oyun sürecinde kontrol altında tutmalarının gerekli olduğu vurgulanmıştır (Şaşmaz Ören ve Erduran Avcı, 2004).

Üçüncü soruya ilişkin cevapların analizi irdelendiğinde, tasarlanan oyunun genelinin ve kurallarının anlaşılması hakkında bir iki öğretmen olumsuz görüş bildirirse de çoğunluğun anladığı ve oyunun öğretimde kolaylık, kalıcılık ve anlaşılana pekiştirici olma aynı zamanda eğlendirici özelliklerine sahip olduğu düşüncesinde oldukları anlaşılmıştır. Kaya ve Elgün (2015); çalışmalarında, dördüncü sınıf Fen ve Teknoloji dersi Gezegeneğimiz Dünya ünitesini eğitsel oyunlarla destekleyerek öğrencilerine sunmuşlar ve eğitsel oyunların öğretimi kolaylaştırdığı, kalıcılığı sağladığını rapor etmişlerdir. Yine eğitsel oyunlarla desteklenen fen konularının öğrencilerin eğlenerek derse yönelik tutumuna, motivasyonuna ve yaratıcılığının gelişimine olumlu katkıda bulunacağı ilgili literatürde yer almaktadır (Altunay, 2004; Beker Baş ve Karamustafaoğlu, 2020; Şaşmaz Ören ve Erduran Avcı, 2004).

Katılımcıların görüşlerine göre tasarlanan oyunun kazanımı tamamen karşıladığı ortaya çıkmış olup oyun temelli fiziksel etkinliklerin kazanımları karşıladığı takdirde ilkökul öğrencilerinin fen kavramlarını öğrenmesi üzerinde olumlu bir etkisi olduğu bilinmektedir. Ayrıca, araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin *Takip Et! İğnele!* oyunun; grup oyunu olması, bilmece kısmının bulunması vb. nitelikte eğlendirici bulunması önemlidir. Zamanlarının çoğunu oyun oynayarak geçirdiği düşünülen çocukların derslerinde eğitsel oyunların kullanılması tavsiye edilmektedir (Kaya ve Elgün, 2015). Böylece öğrencilerin konuyu severek, isteyerek ve eğlenerek öğrenmesi sağlanabilir. Alanda yapılan bir çalışmadan alınan geri bildirimlerde de anlaşılacağı üzere öğretmenlerin oyunla öğretim yapmaları sonucunda öğrencilerin konuyu eğlenerek öğrenmelerinin yanı sıra ders içerisinde daha aktif oldukları vurgulanmıştır (Karamustafaoğlu, Pazar ve Karamustafaoğlu, 2018).

Görüşmelerde altıncı sorudan alınan verilere bakıldığında, katılımcı öğretmenler tasarlanan oyunun tüm öğrenme alanlarına hitap ettiğini ve bu alanlara yönelik çocukların birçok beceriler kazanabileceğini belirtmişlerdir. Bu görüşü, oyunla yapılan öğretimlerde öğrencilerin sadece psikomotor beceriler kazandığı söylenemez (Dewey, 2004) ifadesi destekler niteliktedir. Çünkü öğrenciler oyun oynarken aynı zamanda oyun içerisinde daha sonra neler yapabileceklerinin planını yaparak düşünür ve fikirler üretirler.

Araştırmanın son iki sorusuna yönelik bulgular ele alındığında, sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunların her sınıf seviyesinde ve özellikle soyut konulara yönelik olması gerektiğini, bu bağlamda kendilerinin öğrencilerin soyuttan somuta geçiş yapabilecek ve anlayabilecek oyunlar tasarlamayı istedikleri ve hazırlayıp tasarladıkları oyunu da meslektaşlarıyla paylaşabilecekleri görülmüştür. Taşdan (2008) öğretmenlerin mesleki gelişimleri için meslektaş yardımlaşmasının önemine vurgu yapmıştır.

Gerçekleştirilen bu tartışmalar çerçevesinde araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlarla öğretimin etkili olacağı, Maddenin Halleri konusunun öğretiminde de kendilerine sunulan *Takip Et! İğnele!* oyununun öğrencilere rahatlıkla oynatılabileceği sonucuna varılmıştır. Ulusal ve uluslararası literatür incelendiğinde oyunla öğretime ilişkin olumlu görüş ve sonuçların ortaya konulduğu araştırmalar mevcuttur (Karamustafaoğlu ve Aksoy, 2020; Placek ve Patton, 2002)

5. ÖNERİLER

Araştırma sürecindeki deneyimler ve ulaşılan sonuçlara dayalı olarak eğitimci ve araştırmacılara yönelik öneriler aşağıda sıralanmıştır:

- ✓ Öğretmenlere oyunla öğretimin önemi, faydaları ve uygulamalarını konu alan hizmet-içi eğitimler verilebilir. Ayrıca öğretmenlere bu eğitimlerde öğretimde zorluk çektikleri konulara yönelik oyunlar tasarlatılarak kendi sınıflarında uygulama yapmaları istenebilir.
- ✓ Soyut konu ve kavramlara yönelik eğitsel oyunlar, sınıf seviyesine, öğrencilerin hazır bulunuşluklarına ve öğrenme ortamına uygun bir şekilde tasarlanabilir.
- ✓ *Takip Et! İğnele* oyunu öğrencilere uygulanarak, anlaşılmayan ya da ortaya çıkacak eksiklikler giderilebilir.
- ✓ Öğretmen adaylarına eğitsel oyunlarla öğretim dersi uygulamalı olarak verilebilir.
- ✓ Eğitsel oyunlar kazandırılması hedeflenen öğrenci kazanımlarını karşılar nitelikte tasarlanabilir.
- ✓ Oyunlarda kullanılan araç, gereç ve malzemeler kolay ulaşılabilir ve düşük maliyetli olabilir.
- ✓ Bedensel ya da zihinsel nedenlerden dolayı oyuna katılamayacak öğrencilere hakemlik ya da grupların puanlarını kaydetme görevleri verilebilir.

KAYNAKÇA

- ALTUNAY, D. (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişimine ve kalıcılığa etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara
- AYAN, S. & DÜNDAR, H. (2009). Eğitimde okul öncesi yaratıcılığın ve oyunun önemi. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 63-74.
- BACANLI, H. (2001). *Gelişim ve öğrenme*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- BEKER BAŞ, M. & KARAMUSTAFAOĞLU, O. (2020). Merkezi ve çevresel sinir sistemi konusunda geliştirilmiş bir eğitsel oyun. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(1), 80-92.
- BERG, B.L. (1998). *Qualitative research methods for the social sciences*. Baston: Allyn & Bacon
- CRESWELL, J.W (2016). *Nitel araştırma yaklaşımları*. (Çev. Ed. M. Bütün ve S.B. Demir). 3. Baskı, Ankara: Siyasal Kitapevi.
- ÇANGIR, M. (2008). *İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu (Tuzla örneği)*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Yeditepe Üniversitesi, İstanbul.
- ÇOBAN, B. & NACAR, E. (2010). *Okul öncesi eğitimde eğitsel oyunlar-oyunlar-ronklar-saymacalar-şairler* (2. Basım). (Ed. H.M. ŞAHİN). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- DEMİR, M. (2012). 7. Sınıf vücudumuzdaki sistemler ünitesinin oyun tabanlı öğrenme yaklaşımı ile işlenmesinin öğrencilerin akademik başarılarına ve fen teknoloji dersine karşı tutumlarına etkisi. *X. Ulusal Fen ve Matematik Eğitimi Kongresi*, Niğde Üniversitesi, Niğde
- DEWEY, J. (2004). *Demokrasi ve eğitimi*. (Çev. T. Göbekçin). Ankara: Yeryüzü Yayınları.
- DUMAN, M.Ş. & AVCI, G. (2016). Sekizinci sınıf öğrencilerinin maddenin halleri ve ısı ünitesine yönelik kavram yanılgıları. *Uşak Üniversitesi Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 2(3), 129-165.
- GENÇER, S. & KARAMUSTAFAOĞLU, O. (2014). 'Durgun elektrik' konusunun eğitsel oyunlarla öğretiminde öğrenci görüşleri. *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi*, 4(2), 72-87.
- HANBABA, L. & BEKTAŞ, M. (2011). Oyunla öğretim yönteminin hayat bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(2), 115-126.
- KAPTAN, F. & KORKMAZ, H. (1999). *İlköğretimde fen bilgisi öğretimi*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- KARABACAK, N. (1996). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişim düzeyine etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

- KARAMUSTAFAOĞLU, O. & AKSOY, S. (2020). “Canlıların sınıflandırılması” konusunda geliştirilen eğitsel oyunla ilgili öğretmen görüşleri. *Academia Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 90-109.
- KARAMUSTAFAOĞLU, O., PAZAR, Ş. B. & KARAMUSTAFAOĞLU, S. (2018). Eğitsel oyunlarla dolaşım sistemi konusunun öğretimi: Kan yolu oyunu örneği. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Türk Dünyası Uygulama ve Araştırma Merkezi Eğitim Dergisi (ESTUDAM Eğitim Dergisi)*, 3(2), 1-18.
- KAYA, S. & ELGÜN, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilköğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329-342.
- MASKAN, A.K., MASKAN, M.H. & ATABAY, K. (2007). İlköğretim 4. sınıf fen ve teknoloji ders kitabının değerlendirme ölçütleri yönünden incelenmesi. *D.Ü. Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9, 22–32.
- MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI [MEB] (2018). *Fen bilimleri dersi öğretim programı (ilkokul ve ortaokullar 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. sınıflar) öğretim programı*. Ankara.
- ÖNEN, F. (2005). *İlköğretimde basınç konusunda öğrencilerin sahip olduğu kavram yanlışlarının yapılandırıcı yaklaşım ile giderilmesi*. Yayımlanmış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- ÖZMEN, H. & KARAMUSTAFAOĞLU, O. (Ed.) (2019). *Eğitimde araştırma yöntemleri*. 2. Baskı, Ankara: Pegem Akademi.
- ÖZYÜREK, A. & ÇAVUŞ, Z.S. (2016). İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2157-2166.
- PATTON, M. Q. (2015). *Qualitative evaluation and research methods*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- PLACEK, J. H. & PATTON, K. G. (2002). Integrated physical education curriculum: students' conceptions of newton's law. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 73(sup1), A1-A116.
- SARACALOĞLU, A.S. & ALDAN KARADEMİR, Ç. (2009). Eğitsel oyun temelli fen ve teknoloji öğretiminin öğrenci başarısına etkisi. *VIII. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu bildiriler kitabı* içinde (ss. 1098-1107). Eskişehir: Osmangazi Üniversitesi.
- SCHUMANN, B. R. (2005). Effects of child-centered play therapy and curriculum-based small-group guidance on the behavior of children referred for aggression in an elementary school setting (Doctoral dissertation, University of North Texas, 2004). *Dissertation Abstracts International*, 65(12), 4476A.
- ŞAŞMAZ ÖREN, F. & ERDURAN AVCI, D. (2004). Eğitimsel oyunla öğretimin fen bilgisi dersi “Güneş sistemi ve gezegenler” konusunda akademik başarı üzerine etkisi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18, 67-76.
- TAŞDAN, M. (2008). Çağdaş eğitim denetiminde meslektaş yardımlaşması. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 41(1), 69–92.
- YILDIRIM, A. & ŞİMŞEK, H. (2018). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. 10. Baskı, Ankara: Seçkin Yayınları.

EK-1: TASARLANAN OYUN

Ders: Fen Bilimleri

Ünite: Maddeyi Tanıyalım

Konu: F.3.4.2. Maddenin Hâlleri

Sınıf: 3. Sınıf

Oyunun Adı: Takip Et-İğnele

Oyunun Oynandığı Yer: Okul Bahçesi

Oyun Türü – Öğrenci Sayısı: Grup oyunu – 24 öğrenci (Sınıf mevcuduna göre değişebilir.)

Kullanılan Malzemeler: 3 masa, 1 bardak su, 1 balon, 1 taş, 2 kalem, 2 A4 kâğıdı, 3 bilmece kartı, 1 kronometre, 2 mantar pano, 24 toplu iğne, Maddenin hallerine ait 24 adet örnek resim

Oyunun Amacı: Bu oyunda çevresinde çeşitli hallerde bulunan maddelere örnekler vermeleri ve bu maddelerin resimlerini belirtilen yerlere uygun olarak yerleştirmeleri amaçlanmıştır.

Oyunun Kuralları:**1.Etap**

1. Öğretmen elinde bulunan bilmece kartlarından öğrencilere bilmeceler sorar.
2. Öğrenciler ise izin isteyerek bilmeceleri yanıtlar.
3. Tüm öğrencilerin yanıt vermesi gerekmektedir.
4. Yanlış yanıt verilirse öğretmen tarafından öğrencilere dönüt verilir.
5. Puanlama yoktur.

2. Etap

1. 12'şer kişilik iki grup oluşturulur.
2. Öğrenciler iki ayrı grup olarak kendilerine ait olan masaların etrafına geçerler.
3. Her grup kendi arasında bir sözcü belirler.
4. Oyun alanında hakem olarak öğretmen bulunur.
5. Oyun öğretmenin "başla" komutu ile başlar.
6. Öğrenciler öğretmenin vermiş olduğu görevi 30 saniye içerisinde gerçekleştirirler.
7. Gruplar arası eşitlik olursa eğer öğretmenin vermiş olduğu yeni görevi öğrenciler 30 saniye içerisinde gerçekleştirirler.
8. Gruplar arası eşitlik bozulana kadar bu durum tekrarlanır.
9. Sonuçlara ise öğrenciler münazara yolu ile dönütler verir.
10. Son olarak öğretmen ise verilen dönütlere ve sonuçlara genel olarak dönüt verir.
11. Puanlama yoktur.

3. Etap

1. Bir önceki etapta 12'şer kişilik olarak oluşturulan iki grup geçerlidir.
2. Her iki grupta bulunan öğrenciler art arda sıralanırlar.
3. Oyun alanında hakem olarak öğretmen bulunur.
4. Oyun öğretmenin "başla" komutu ile başlar.
5. Komutun verilmesiyle panoların bulunduğu yere doğru harekete geçen ilk sıradaki öğrenci verilen görevi gerçekleştirdikten sonra arkadaşlarının bulunduğu yere geri döner. Kendisinden sonraki arkadaşının eline dokunarak onun harekete geçmesini sağlar ve kendisi de sıranın en sonuna geçer.
6. Oyunu doğru bir şekilde ilk tamamlayan grup oynadıkları turun galibi olacaktır.
7. Resimlerin ve öğrencilerin yerleri değiştirilerek oyun tekrarlanır.
8. 3 turda da birinci gelen grup oyunun galibi olur ve oyun biter.

Oyunun Oynanışı:**1. Etap**

Okul bahçesinde öğretmenin üzerine bir adet balon, bir bardak su ve bir adet taş koyabileceği bir masa bulunur. Öğrenciler öğretmenin karşısında yer alırlar. Öğretmen elinde bulunan bilmece kartlarını karşısında bulunan öğrencilere sorar. Öğrencilerden yanıt olarak ise masada bulunan malzemelerden doğru olduğunu düşündükleri bir maddeyi izin isteyerek söylemelerini ister. Yanlış yanıt veren öğrencilere yanıtlarının hemen ardından öğretmen tarafından dönüt verilir.

Öğretmenin sorduğu ilk bilmece şu şekildedir:

“Evirsen de çevirsen de
Bellidir duruşu.
Sabittir şekli.
Maddenin bu hali katıdır katı.
Söyle bakalım şimdi nedir bu hal örneği?”

Öğrencilerden “taş” yanıtını almaya çalışır.

Öğretmenin sorduğu ikinci bilmece şu şekildedir:

“İstemez sabit durmak asla
Değiştirir şeklini kaptan kaba
İşin gizemi akmasında
Sıvı denir mutlaka ona
Bulamadın mı bu maddenin örneğini hala?”

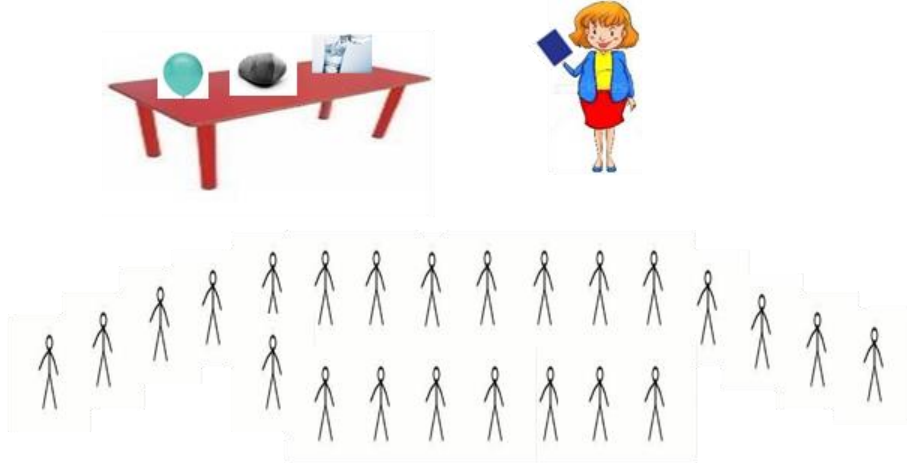
Öğrencilerden “su” yanıtını almaya çalışır.

Öğretmenin sorduğu üçüncü bilmece şu şekildedir:

“Buldukları ortama yayılır.
Kabına sığmaz taşar.
Yayıldığında bir ortama kaybolur, durmaz, gider.
Maddenin bu hali gazdır.
Nedir maddenin bu halinin örneği arkadaşlar?”

Öğrencilerden “balon” yanıtını almaya çalışır.

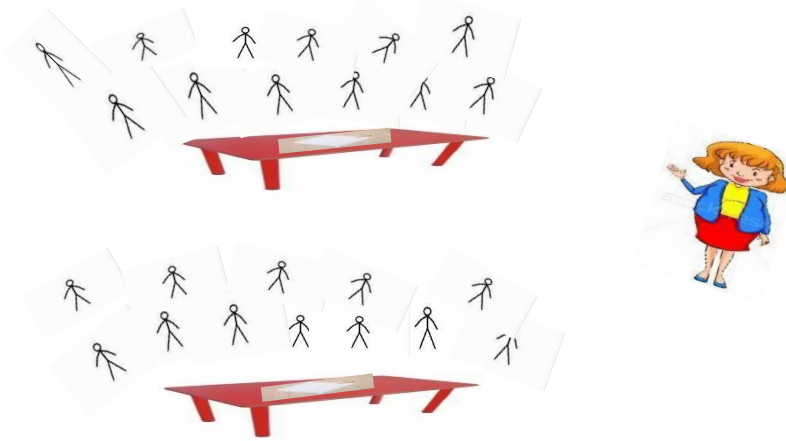
Bu şekilde 3 bilmece de tüm öğrenciler tarafından yanıtlanmış olur ve yanlış verilen yanıtlar öğretmen tarafından gerek sözlü olarak gerekse direkt örnek malzemeler üzerinden gösterilerek anlatılmış olur.



ŞEKİL 1: Etap 1 durmunun genel bir prototip görünümü

2. Etap

Öncelikle çocuklarla oyun alanının sınırları belirlenir. Sınırları belirlenen okul bahçesine aralarında 3-4 metre bulunan iki masa yerleştirilir. Masalarda birer A4 kağıdı ve birer kalem bulunur. Öğretmen tarafından 12’şerlik iki grup oluşturulur. Oluşturulan bu gruplar öğretmenin yönlendirmesiyle masalarına geçerler. Gruplar kendi aralarında bir grup sözcüsü belirler. Öğretmen her grubun yalnızca kendi arasında beyin fırtınası yaparak öğrenmiş oldukları katı, sıvı ve gaz maddelerine dair örnek bulmalarını ister. Grup sözcülerinin görevleri ise grupta bulunan kişilerin aralarında beyin fırtınası yaptıktan sonra, ulaştıkları sonuçları masada bulunan A4 kağıdına yazmak ve oyun sonunda bu bilgileri karşı gruba okumaktır. Öğretmen her iki gruba da 30 saniye zaman vererek uygun örneklere ulaşmalarını bekler. Süre bittikten sonra eşitlik varsa öğrencilerden 30 saniye içerisinde 3’er örnek daha verilmesi istenir. Eşitlik bozulana kadar bu durum tekrarlanır. Eğer eşitlik söz konusu değilse öğretmen grupların verdiği örnekleri grup sözcüleri aracılığıyla karşılıklı olarak birbirlerine okumalarını ister. Öğrencilerden arkadaşlarının verdiği örneklere katılıp katılmadıklarını ve eğer katılmıyorlarsa neden katılmadıklarını söylemelerini isteyerek ilk dönütü öğrencilerden ister. Öğrenciler münazara yoluyla fikirlerini ortaya koyar. Son olarak öğretmen verilen örnekler hakkında dönütler vererek etabı sonlandırır.



ŞEKİL 2: Etap 2 durmunun genel bir prtotip görünümü

3. Etap

Öncelikle çocuklarla oyun alanının sınırları belirlenir. Sınırları belirlenen okul bahçesine iki grup için de ayrı ayrı köpük panolar yerleştirilir. Köpük panolarda katı, sıvı ve gaz olmak üzere üç ayrı kısım oluşturulur. Panoların alt kısımlarında ise oluşturulan bölümlere uygun olarak örnek resimler karışık ve iğneli halde bulunur.

Öğrenciler oluşturulan panoların tam karşısına ve aralarında belirli bir mesafe olacak şekilde iki grup olarak sıralanacaklardır.

3.1. Öğretmenin “başla” komutuyla iki grupta da ilk sırada bulunan öğrenciler panolara doğru koşarlar ve panoların alt kısımlarında karışık olarak verilen resimlerden **katı maddeye** uygun olan bir resmi alarak katı için oluşturulmuş bölüme iğnelerler. Sonrasında tekrar arkadaşlarının yanlarına koşarlar ve kendilerinden sonraki arkadaşlarının ellerine dokunarak onların harekete geçmelerini sağlarlar. Kendileri de sıranın en sonuna geçerler.

3.2. Harekete geçen öğrenciler panolara doğru koşarlar ve panoların alt kısımlarında karışık olarak verilen resimlerden bu kez **sıvı maddeye** ait olan bir resmi alarak sıvı için oluşturulmuş bölüme iğnelerler. Sonrasında tekrar arkadaşlarının yanlarına koşarlar ve kendisinden sonraki arkadaşlarının ellerine dokunarak onların harekete geçmelerini sağlarlar. Kendileri de sıranın en sonuna geçerler.

3.3. Harekete geçen öğrenciler yine panolara doğru koşarlar ve panoların alt kısımlarında karışık olarak verilen resimlerden ise **gaz maddeye** ait olan bir resmi alarak gaz için oluşturulmuş bölüme iğnelerler. Yani öğrenciler panolarda sırasıyla katı, sıvı ve gaz olmak üzere olan döngüyü devam ettirirler.

Yanlış yerleştirilen resimler de ise sıradaki öğrenci yanlış yerleştirilen resmi çıkararak doğru yere yerleştirmelidir. Fakat bu şekilde resmi yanlış yerleştiren grup, diğer gruba göre bir resim geride kalmış olur. Öğrenciler hem çevrelerinde bulunan maddeleri örnekler eşliğinde sınıflamış olurlar hem de kendilerinden önceki arkadaşlarını takip ederek sonraki hamleyi devam ettirmiş olurlar. Resimleri doğru ve eksiksiz biçimde yerleştiren ilk grup kazanmış olur. Öğretmen ise tüm öğrencilerin farklı örnekleri görebilmelerini sağlamak için bir sonraki turda hem resimlerin yerlerini değiştirebilir hem de kendi grupları içerisinde olmak şartıyla öğrencilerin yerlerini değiştirebilir. Örneğin Ali isimli öğrenci ilk sırada yer almışsa ve katı madde örneğine ait resmi yerleştirmişse bir sonraki turda her öğrenci sistemli bir şekilde bir sıra geriye kayarak bir önceki turdan farklı bir örneği yerleştirmiş olur. 3 turda da birinci gelen grup oyunun galibi olur ve oyun biter.



ŞEKİL3: Etap 3 durumunun genel bir prototip görünümü

EK-2: YARI-YAPILANDIRILMIŞ ÖĞRETMEN GÖRÜŞME FORMU

ÖĞRETMEN GÖRÜŞME FORMU	
KİŞİSEL BİLGİLER	
Görev Yeriniz:	Branşınız:
Cinsiyetiniz:	Mesleki Deneyim Yılıınız:
Mezuniyet Yılıınız:	Yaşınız:
Görüşme Tarihi ve Saati:	
SORULAR	
Soru 1. Eğitsel oyunlar hakkında neler düşünüyorsunuz? Fen/Hayat bilgisi öğretiminde eğitsel oyunların kullanımı ile ilgili ne düşünüyorsunuz? Eğitsel oyunların öğreticiliği ile ilgili ne düşünüyorsunuz?	
Soru 2. “Oyunla Öğretim” yapma konusunda kendinizi nasıl değerlendiriyorsunuz? Ders sunumlarınızda oyunla öğretim kullanıyor musunuz? Ne sıklıkla kullanıyorsunuz?	
Soru 3. Tasarlanan <i>Tahmin Et! İğnele!</i> isimli oyunun oynanışı ve kuralları anlaşılabilir düzeyde mi? Oyunda genel olarak anlaşılmayan ya da öğretim esnasında öğretmen ve/veya öğrencileri zorlayacağını düşündüğünüz kısımlar var mıdır? Oyunun konunun öğretimine nasıl katkısı olacağını düşünüyor musunuz?	
Soru 4. Tasarlanan <i>Tahmin Et! İğnele!</i> isimli oyun konuyla ilgili kazanımı karşılamakta mıdır? Nasıl?	
Soru 5. Tasarlanan <i>Tahmin Et! İğnele!</i> isimli oyunu dersinizde öğrencilerinize uyguladığınızda öğrencilerin eğlenerek öğrenebileceğini düşünüyor musunuz? Neden?	
Soru 6. Tasarlanan <i>Tahmin Et! İğnele!</i> isimli oyunun öğrencilere nasıl beceriler kazandırdığını düşünüyorsunuz? Bu oyunun bilişsel beceriler kazandırdığını düşünüyor musunuz? Açıklayınız. Bu oyunun duyuşsal beceriler kazandırdığını düşünüyor musunuz? Açıklayınız. Bu oyunun psikomotor beceriler kazandırdığını düşünüyor musunuz? Açıklayınız.	
Soru 7. Eğitsel oyunların hangi sınıf seviyesi ve konulara uygun olduğunu düşünüyorsunuz? Neden?	
Soru 8. Fen/Hayat bilgisi dersi için eğitsel bir oyun tasarlamamız gerekseydi ne tür bir oyunu nasıl tasarladınız? Nedenini açıklar mısınız? Tasarladığınız bu eğitsel oyunu diğer öğretmenlerin kullanımına sunma konusunda ne düşünüyorsunuz?	