



**T.C.  
RECEP TAYYİP ERDOĞAN ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI**

**DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ  
DERSLERİNDE EĞİTSEL OYUNLAR YOLUYLA  
KAVRAM ÖĞRETİMİ**

**(Yüksek Lisans Tezi)**

**Ülüve ATASOY**

**Doç. Dr. Bayramali NAZIROĞLU  
Danışman**

**RİZE  
2019**

## KABUL VE ONAY

Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Felsefe ve Din Bilimleri Ana Bilim Dalında, Ülüve ATASOY tarafından hazırlanan *Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunlar Yoluyla Kavram Öğretimi* başlıklı bu çalışma, 05/04/2019 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oy birliği ile başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan: Doç. Dr. Bayramali NAZIROĞLU

(Kabul / ~~Red~~)

Üye: Doç. Dr. H. Yusuf ACUNER

(Kabul / ~~Red~~)

Üye: Doç. Dr. İbrahim TURAN

(Kabul / ~~Red~~)

10/6/2019

Doç. Dr. Ahmet ANIK  
Enstitü Müdürü

## ETİK BEYAN

Bu tezdeki bütün bilgileri etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi ve tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada bana ait olmayan her türlü ifade ve bilginin kaynağına eksiksiz atıf yaptığımı bildiririm. İfade ettiklerimin aksi ortaya çıktığında ise her türlü yasal sonucu kabul ettiğimi beyan ederim. 05 / 04 / 2019



Ülve ATASOY

## ÖN SÖZ

Bu çalışmada ders öğretmenlerinin tecrübelerinden yola çıkılarak, eğitsel oyunların Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi kavram öğretimine etkisi ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Çalışma, dört bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde oyun/eğitsel oyunun tanımı, önemi, eğitimde kullanılmasının faydaları, sınırlılıkları; kavramın tanımı, özellikleri, yararları, çeşitleri, kavram öğrenmenin gerçekleşmesi, kavram öğretiminde dikkat edilmesi gereken hususlar ve eğitsel oyunların kavram öğretimine etkisi irdelenmiştir. İkinci bölümde araştırmanın yöntemi ortaya konulmuştur. Üçüncü bölümde İstanbul ili Eyüp ilçesinde görev yapan ve derslerinde eğitsel oyun yöntemini tercih eden öğretmenlerle gerçekleştirilen mülakatların analizleri ve yorumlamaları yapılmıştır. Dördüncü bölümde ise araştırmanın sonuç ve önerilerine yer verilmiştir.

Bu çalışmada sabrı, desteği ve ufkumu açan fikirleriyle bana yol gösteren kıymetli danışmanım Doç. Dr. Bayramali Nazıroğlu'na, araştırma öncesi ve süresince tüm yoğunluğuna rağmen bana zaman ayıran değerli hocam Prof. Dr. Ahmet Koç'a, her türlü destekleri ile yanımda olan kıymetli dostlarım Dr. Öğretim Üyesi Emine Battal ve Arş. Gör. Zeynep Cerah'a, oldukça zor bir hastalıkla mücadele etmesine rağmen gerek akademik gerek mesleki anlamda gelişimime katkı sağlayacak çalışmaların içerisinde olmam için beni teşvik eden canım babam Hasan Atasoy'a teşekkürü borç bilirim.

Ülve ATASOY

Rize, 2019

## İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY .....	2
ETİK BEYAN .....	3
ÖN SÖZ .....	4
İÇİNDEKİLER .....	5
ÖZET .....	8
ABSTRACT .....	9
KISALTMALAR.....	10
GİRİŞ.....	11

### BİRİNCİ BÖLÜM

#### TEORİK ÇERÇEVE: EĞİTSEL OYUN VE KAVRAM ÖĞRETİMİ

1.1. OYUN .....	16
1.1.1. Oyunun Tanımı.....	16
1.1.2. Çocuk Gelişiminde Oyunun Önemi .....	18
1.1.3. Oyunun Eğitimde Kullanılmasının Yararları .....	24
1.2. EĞİTSEL OYUNLAR.....	26
1.2.1. Eğitsel Oyun Kavramı .....	26
1.2.2. Eğitsel Oyunların Üstün Yönleri .....	27
1.2.3. Eğitsel Oyun Yönteminin Sınırlılıkları .....	28
1.3. DİN ÖĞRETİMİNDE KAVRAM ÖĞRETİMİ.....	29
1.3.1. Kavramın Tanımı .....	29
1.3.2. Kavramın Özellikleri .....	30
1.3.3. Kavram Öğretiminin Yararları .....	31
1.3.4. Kavram Çeşitleri.....	32
1.3.5. Kavram Öğretimini Etkileyen Faktörler.....	33
1.3.6. Kavram Öğretiminde Kullanılan Yöntemler .....	34
1.3.7. Kavramların Oyunla Öğretiminin Önemi.....	36

### İKİNCİ BÖLÜM

#### YÖNTEM

2.1. ARAŞTIRMA DESENİ.....	39
2.2. ÇALIŞMA GRUBU .....	40
2.3. VERİ TOPLAMA TEKNİĞİ.....	44

2.4. VERİLERİN TOPLANMASI.....	45
2.5. VERİLERİN ANALİZİ .....	46
2.6. GEÇERLİK VE GÜVENİRLİK.....	47
2.7. RAPOR HALİNE GETİRME.....	48

### ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

#### BULGULAR VE YORUM

3.1. EĞİTSEL OYUNLARLA İLGİLİ ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ .....	50
3.1.1. Öğretmenlerin Eğitsel Oyunlarla İlgili Genel Görüşleri .....	50
3.1.2. Öğretmenlerin Eğitsel Oyunlar Konusundaki Eğitim Durumu .....	53
3.1.2.1. Eğitsel Oyunlar Konusunda Eğitim Alanlar .....	53
3.1.2.2. Eğitsel Oyunlar Konusunda Eğitim Almayanlar .....	55
3.1.3. Eğitsel Oyunlar Konusunda Bilimsel Yayın Okuyanlar .....	55
3.1.4. Öğrencilerin Eğitsel Oyunlara İlgi Duyma Durumları.....	55
3.1.5. Eğitsel Oyunların Öğrenci Motivasyon ve Güdülenmesine Etkisi ....	58
3.1.6. Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Kişilik Gelişimlerine Etkisi .....	60
3.1.7. Eğitsel Oyunların Öğretmen-Öğrenci İlişkilerine Etkileri .....	63
3.1.8. Eğitsel Oyunların Öğrenci-Öğrenci İlişkilerine Etkileri .....	66
3.1.9. Eğitsel Oyunların Öğretmen Motivasyonuna Etkileri.....	68
3.2. DKAB DERSİ KAVRAMLARININ ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUNLAR .....	73
3.2.1. Kavramları Öğretirken Karşılaşılan Temel Zorluklar .....	74
3.2.2. Kavram Öğretimi Sırasında Eğitsel Oyun Kullanma Durumu.....	77
3.2.3. Kavramların Eğitsel Oyunlarla Öğretimi Sırasında Karşılaşılan Zorluklar ve Çözüm Önerileri.....	78
3.2.3.1. Zorluklar .....	79
3.2.3.2. Karşılaşılan Zorluklara Dair Çözüm Önerileri .....	79
3.2.4. Eğitsel Oyunların Kavram Öğretiminde Öğrenci Seviyelerine Uygunluğu.....	82
3.2.5. Kavram Öğretiminin Verimliliğini Arttırmaya Yönelik Öneriler .....	83
3.3. KAVRAM ÖĞRETİMİNDE KULLANILAN EĞİTSEL OYUN ÖRNEKLERİ .....	89
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	93

KAYNAKÇA .....	97
EKLER .....	103
Ek-1: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu .....	103
Ek-2: Demografik Bilgi Formu .....	105
Ek-3: Görüşme Metni Örneği.....	106
Ek-4: Araştırma Grubundaki Öğretmenlerin Kullandıkları Eğitsel Oyun Örnekleri .....	111
ÖZGEÇMİŞ.....	120



**Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü**

**Ana Bilim Dalı:** Felsefe ve Din Bilimleri

**Tez Türü** : Yüksek Lisans

**Danışman** : Doç. Dr. Bayramali Nazıroğlu

**Hazırlayan** : Ülüve Atasoy

**Yıl** : 2019

**Sayfa Sayısı** : 122

## **ÖZET**

### **DİN KÜLTÜRÜ VE AHLAK BİLGİSİ DERSLERİNDE EĞİTSEL OYUNLAR YOLUYLA KAVRAM ÖĞRETİMİ**

Bu araştırmanın amacı DKAB dersi kavram öğretiminde eğitsel oyun yöntemi kullanımının, dersin verimliliğine etkisini araştırmaktır. Bu yöntemi kullanan öğretmenlerin yeterlilikleri, derslerde oyun kullanırken karşılaştıkları zorluklar, bu zorlukların üstesinden gelme biçimleri, bunun yanında oyunun değer eğitimine katkısının belirlenmesi de çalışmanın amaçlarındandır.

Nitel olarak kurgulanan araştırmanın verileri, İstanbul ili, Eyüp ilçesinde görev yapan ve kavram öğretiminde eğitsel oyun yöntemini tercih eden 24 DKAB öğretmeni ile yapılan görüşmelerle elde edilmiştir. Çalışma grubunun seçilmesinde, kolay ulaşılabirlik ilkesi esas alınarak amaçlı örneklem tercih edilmiş, verileri toplamak için yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Verilerin analizinde ise, betimleme, yorumlama ve içerik analizi yöntemleri kullanılmıştır. Araştırma esnasında kavram öğretiminde eğitsel oyun yöntemini kullanan öğretmenlerin büyük çoğunluğunun konu ile alakalı yapılan çalışmaları takip ettikleri ve kendilerini mesleki anlamda geliştirmeye açık oldukları görülmüştür. Kavram öğretimi için eğitsel oyun kullanımının oldukça verimli sonuçlar doğurduğu, yapılan mülakatlarla ortaya konulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** DKAB Dersi, DKAB Öğretmeni, Kavram Öğretimi, Eğitsel Oyun.



**Recep Tayyip Erdogan University Institute of Social Sciences**

**Department** : Philosophy and Religious Studies

**Thesis Type** : Master Thesis

**Supervisor** : Assoc. Prof. Bayramali Nazırođlu

**Author** : Ülüve Atasoy

**Year** : 2019

**Pages** : 122

### **ABSTRACT**

#### **TEACHING CONCEPTS THROUGH EDUCATIONAL GAMES IN COURSES OF RELIGIOUS CULTURE AND KNOWLEDGE OF ETHICS**

The aim of this research is to demonstrate the effectiveness of the use of educational play method in the teaching of concepts in courses of religious culture and knowledge of ethics. It is also the purpose of the study to determine the qualifications of teachers who follow this method, the difficulties they encounter when using games in lessons, how they overcome the difficulties and the contribution to value education.

The data of the research designed as qualitative are obtained through interviews with 24 religious culture and ethics teachers who work in Eyüp, İstanbul and who prefer educational play method in the teaching of concepts. In the selection of the study group, the purpose sampling was preferred based on the principle of easy accessibility. The semi-structured interview form is used to collect data. As for the analysis of the data, the methods of description, interpretation and content analysis are used. During research, it has been seen that a great majority of teachers who use educational play method are following the studies related to the subject 9rofess opening to develop themselves in 9rofessional sense. It has been shown that the use of educational games to teach the concepts results in highly efficient consequences.

**Key Words:** The Course of Religious Culture and Ethics, The Teacher of Religious Culture and Ethics, Teaching of Concepts, Educational Games.

## KISALTMALAR

<b>bkz.</b>	: Bakınız
<b>çev.</b>	: Çeviren
<b>DKAB</b>	: Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi
<b>ed.</b>	: Editör
<b>haz.</b>	: Hazırlayan
<b>İHL</b>	: İmam Hatip Lisesi
<b>İHO</b>	: İmam Hatip Ortaokulu
<b>İSAM</b>	: İslam Araştırmaları Merkezi
<b>STK</b>	: Sivil Toplum Kuruluşu
<b>TEOG</b>	: Temel Eğitimden Ortaöğretime Geçiş
<b>vb</b>	: Ve Benzeri
<b>vd.</b>	: Ve diğerleri
<b>vs.</b>	: Vesaire
<b>YÖK</b>	: Yüksek Öğretim Kurulu

## GİRİŞ

### Araştırmanın Konusu ve Problemi

Çocukların doğdukları andan itibaren birçok uyarıcıya maruz kaldıkları açıktır. Bu da dikkatlerinin uzun süre bir konu veya noktaya odaklanmasını zorlaştırmaktadır. Öğrencilerin eğitim öğretim faaliyetleri sırasında da 40 dakika süresince ilgilerini kaybetmeden dersleri takip etmeleri giderek güçleşmektedir.

Eğitsel oyun yönteminde, uygulama faaliyetleri yoğun olarak gerçekleştirilmektedir.<sup>1</sup> Bu sayede dikkat ve motivasyon eksikliği ortadan kaldırılmaya, eğitim ve öğretimin verimliliği arttırılmaya çalışılmaktadır.

Dini kavramların öğretimi, büyük oranda soyut ve Arapça kökenli olmaları sebebiyle oldukça güçtür. Özellikle soyut kavramların öğretimi, somut kavramlara oranla daha zordur.<sup>2</sup> Bu kavramların öğretiminde geleneksel öğretim yöntemlerinin kullanılması, hedefe ulaşma sürecini zorlaştırmaktadır. Eğitimcilerin kullandıkları yöntem ve tekniklerin öğrenciye hitap etmesi, eğitim sürecinin her aşamasında olduğu gibi, kavram öğretiminde de elzemdir.

Bu çalışmada, eğitsel oyun yöntemini kullanan DKAB öğretmenlerinin görüşleri çerçevesinde, bu yöntemin kavram öğretimine katkısının olup olmadığı, katkısı varsa bunların neler olduğu araştırılmaya çalışılmıştır.

DKAB dersi kavram öğretiminde eğitsel oyunu kullanan öğretmenlerin, bu yöntemin eğitime katkısı konusundaki değerlendirmelerinin neler olduğu bu araştırmanın temel problemidir.

Araştırmanın alt problemleri ise şöyledir;

- Öğretmenlerin eğitsel oyunlara yönelik genel görüşleri nelerdir?
- Öğretmenler eğitsel oyunlar hakkında yeterli donanıma sahip midir?
- Eğitsel oyunun beceri ve değer eğitimine katkısı var mıdır?

---

<sup>1</sup> Ayşegül Ulutaş Avcu, "Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun Etkinliklerini Gerçekleştirmeye İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi", *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi* 8/41 (2015): 1052.

<sup>2</sup> Çetin Özbey, *Özel Eğitimde Kavram ve Beceri Öğretimi* (İstanbul: YA-PA Yayınları, 2007), 81.

- Öğretmenler DKAB dersinde dini kavramları öğretirken ne gibi zorluklarla karşılaşmaktadırlar?
- Eğitsel oyun, DKAB dersi kavram öğretimi için uygun mudur?
- Öğretmenler DKAB dersi kavramlarının öğretiminde ne tür eğitsel oyunlar kullanmaktadır?
- DKAB dersi kavramlarının öğretiminde eğitsel oyunun uygulanmasında hangi zorluklar söz konusudur?
- Öğretmenler DKAB dersi kavramlarını oyunla öğretirken karşılaştıkları zorlukların üzerinden gelmek için ne tür çözümler üretmektedirler?
- DKAB öğretmenlerinin kavram öğretimine yönelik önerileri var mıdır, varsa bunlar nelerdir?

### **İlgili Literatür**

DKAB derslerinde ve dini kavramların öğretiminde eğitsel oyun kullanımı ile ilgili yapılan çalışmaların sınırlı olduğu görülmekte ve bu çalışma ile alana katkı sağlamak amaçlanmaktadır.

Süleyman Akyürek,<sup>3</sup> “Din Öğretiminde Kavram Öğretimi” isimli doktora çalışmasında dini kavramların öğretimının önemini vurgulamış ve doğruluk kavramı üzerinde durmuştur. Bununla birlikte çalışmada eğitsel oyunlar ve öğretmenlerin kavram öğretiminde oyunlara bakışıyla alakalı herhangi bir bölüm mevcut değildir.

Mustafa Kalender,<sup>4</sup> “Din Eğitiminde Oyun” isimli doktora çalışmasında, literatür taramasıyla din eğitiminin oyuna bakışını irdelemiştir.

Metin Çangır,<sup>5</sup> “İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu” isimli yüksek lisans tez çalışmasında, İstanbul ili Tuzla ilçesindeki 30 öğretmen ve 500 öğrenciyi çalışma grubuna almıştır. Yapılan araştırmada öğretmen ve öğrenci görüşlerinden hareketle eğitsel oyun yönteminin eğitim öğretim faaliyetlerine etkisi

---

<sup>3</sup> Süleyman Akyürek, *Din Öğretiminde Kavram Öğretimi* (İstanbul: Değerler Eğitimi Merkezi Yayınları, 2004).

<sup>4</sup> Mustafa Kalender, “Din Eğitiminde Oyun” (Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, 1999).

<sup>5</sup> Metin Çangır, “İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunun Uygulanma Durumu (Tuzla Örneği)” (Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi, 2008).

vurgulanmıştır. Bu çalışma, din eğitiminde eğitsel oyun kullanımına dair ilk alan çalışması olması sebebiyle önemlidir.

Elif Karahasan,<sup>6</sup> “4 ve 5. Sınıflar Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Oynatılabilecek Eğitsel Oyunlar” isimli tez çalışmasında oyun yönteminin önemini vurguladıktan sonra içerisinde özgün örneklerin de bulunduğu oyunları sıralamıştır. Bu oyunlar 4 ve 5. sınıflarla sınırlandırılmış ve ezber, yazı, iletişim, kart, drama, tartışma olmak üzere çeşitli başlıklar altında listelenmiştir.

Halise Kader Zengin,<sup>7</sup> “Eğitsel Oyunlar ve İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Kullanımı” isimli tez çalışmasında bir öğretim yöntemi olarak oyunun öneminden bahsetmiştir. Ardından yerli ve yabancı kaynaklardaki oyunların DKAB derslerine uyarlandığı örneklere yer vermiştir.

Safiye Nuran Göktepe,<sup>8</sup> “Okul Öncesi Dönem Din Eğitiminde Oyun, Oyuncak ve Görsel Sanat Etkinliği Örnekleri” isimli yüksek lisans çalışmasında okul öncesi eğitimde kullanılabilecek 25 oyun, 15 oyuncak ve 37 görsel sanat örneği sıralamıştır.

Banu Gürer ve Nursel Arslan,<sup>9</sup> “Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimin Öğrenci Başarısına ve Derse Tutumuna Etkisi” isimli deneysel çalışmalarında, Ümraniye İlçesindeki bir okulun 4. sınıflarından 2 şubesini deneysel bir çalışmada kullanmış ve eğitsel oyun yönteminin etkililiğine dair veriler elde etmeye çalışmışlardır.

Din eğitiminde oyunu başlı başına konu edinen kitapların sayısı azdır. Bilal Yorulmaz,<sup>10</sup> *Oynayalım Öğrenelim Din Eğitiminde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar* isimli çalışmasında oyunun çocuk gelişim alanlarına etkisinden bahsettikten sonra din eğitiminde kullanılabilecek oyun örneklerini listelemiştir.

---

<sup>6</sup> Elif Karahasan, “4 ve 5. Sınıflar Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Oynatılabilecek Eğitsel Oyunlar” (Yüksek Lisans Tezi, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, 2013).

<sup>7</sup> Halise Kader Zengin, “Eğitsel Oyunlar ve Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Kullanımı” (Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, 2002).

<sup>8</sup> Safiye Nuran Göktepe, “Okul Öncesi Dönem Din Eğitiminde Oyun, Oyuncak ve Görsel Sanat Etkinliği Örnekleri” (Yüksek Lisans Tezi, Cumhuriyet Üniversitesi, 2015).

<sup>9</sup> Banu Gürer – Nursel Arslan, “Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimin Öğrenci Başarısına ve Derse Tutumuna Etkisi”, Erişim 23 Nisan 2019, <http://ded.dem.org.tr/gorsel/pdf/ded-34-makale-4.pdf>

<sup>10</sup> Bilal Yorulmaz, *Oynayalım Öğrenelim Din Eğitiminde Kullanılabilecek Eğitsel Oyunlar* (İstanbul: Rağbet Yayınları, 2015).

Bahar Sevim,<sup>11</sup> “Din Öğretiminde Oyun Örnekleri” ve “Değerler Eğitiminde Oyun Örnekleri” isimli çalışmalarında, din öğretimi ve değerler eğitimi sırasında kullanılabilir oyunları sıralamıştır.

Mahmut Zengin vd.<sup>12</sup> “Din, Ahlak ve Değerler Öğretimi İçin Eğitsel Oyunlar” isimli çalışmada birçok oyun örneğini sıralamıştır. Çalışmanın tamamı oyun örneklerinin uygulanışı ve oyun kurallarından oluşmaktadır.

### **Araştırmanın Amacı ve Önemi**

Araştırma ile eğitsel oyun yöntemini kullanan öğretmenlerin görüş ve önerileri çerçevesinde, bu yöntemin dini kavramların öğretimindeki işlevselliğini değerlendirmek amaçlanmıştır.

Alan yazın incelendiğinde DKAB dersi kavram öğretiminde eğitsel oyunun yeri ve önemi konusunda yapılan çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. DKAB derslerinde eğitsel oyun kullanım durumları ile alakalı yapılmış çalışmalar olmakla beraber, öğretmenlerin kavram öğretiminde eğitsel oyunu uygulama durumları ile ilgili yapılmış çalışmaların azlığı dikkat çekmektedir. Bu araştırmanın, DKAB dersi kavram öğretiminde eğitsel oyunun uygulayıcısı olan öğretmenlerin görüş ve önerilerinin incelenmesi, bu sayede öğretmenlerin kavram öğretiminde oyun yöntemini kullanmalarına teşvik etmesi açısından literatüre katkı sağlaması umulmaktadır.

### **Araştırmanın Kapsam ve Sınırlılıkları**

Araştırmanın nitel yöntemle tasarlanmasından kaynaklanan bazı kapsam ve sınırlılıkları bulunmaktadır.

- Araştırma, “DKAB dersi kavram öğretiminde eğitsel oyun kullanımı” ile sınırlıdır. Diğer genel ve özel öğretim yöntemleri araştırma konusu dışındadır.

- Araştırmada elde edilen veriler, veri toplama aracı olarak kullanılan yarı yapılandırılmış görüşme formu kapsamı ile sınırlıdır.

---

<sup>11</sup> Bahar Sevim, *Din Öğretiminde Oyun Örnekleri* (Ankara: Nobel Yayıncılık, 2013); *Değerler Eğitiminde Oyun Örnekleri* (Ankara: Nobel Yayıncılık, 2014).

<sup>12</sup> Mahmut Zengin vd. *Din ve Ahlak Öğretimi İçin Eğitsel Oyunlar* (İstanbul: Değerler Eğitimi Merkezi Yayınları, 2016).

- Asıl branşları Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi olmayıp, Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerine ücret karşılığı giren farklı branşlardaki öğretmenler araştırmaya dahil edilmemiştir.

- Haziran 2017- Eylül 2017 tarihleri arasında, İstanbul ili Eyüp ilçesinde 45'i erkek 57'si kadın olmak üzere toplam 102 Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretmeni görev yapmaktadır. Araştırma, bu öğretmenler içerisinde eğitsel oyun yöntemini kullanan 24 öğretmen ile sınırlıdır.

- Araştırma, bilgi toplama aracındaki sorularla sınırlıdır.



## BİRİNCİ BÖLÜM

### TEORİK ÇERÇEVE: EĞİTİSEL OYUN VE KAVRAM ÖĞRETİMİ

#### 1.1. OYUN

##### 1.1.1. Oyunun Tanımı

Oyun genel anlamıyla, belirli bir amaca yönelik olan, kurallı, belirli yer ve zaman içerisinde gerçekleştirilen, fiziksel ve zihinsel yeteneklerin devreye girdiği, sosyal uyumu, zekâ ve beceriyi geliştirirken aynı zamanda bireyi eğlendiren etkinlikler<sup>13</sup> olarak tanımlanmaktadır.

Aristo'ya göre oyun, çocuğu yetişkinlik dönemine hazırlayan etkinliklerin toplamıdır ve çocuk, hayatının ilk aşamasında oyunla terbiye olmaktadır.<sup>14</sup>

Günümüzde birçok ülkede eğitim anlayışı dikkate alınarak okullar tasarlayan Maria Montessori de oyunu çocuğun fazla enerjisinin tezahürü olarak görmekte, oyunu çocuğu yaşama hazırlayan etkinlik olarak değerlendirmekte ve oyun materyallerinin bu duruma aracı olduğunu<sup>15</sup> ifade etmektedir.

Vygotsky oyunun çocuk tarafından arzulanan, çocuğun zihninde ve hayal dünyasında daima yeri bulunan etkinlikler olduğunu belirtmektedir.<sup>16</sup> Bu yönüyle oyunların, çocuğun dünya ve çevresi hakkındaki bilincinin gelişmesinde büyük oranda belirleyici etkinlikler olduğunu söylemektedir.<sup>17</sup>

---

<sup>13</sup> Bilal Çoban - Eyüp Nacar, *Ortaokullarda Eğitsel Oyunlar* (Ankara: Nobel Yayıncılık, 2015), 7-8; Nurdan Erduran – Mahmut Yılmaz, *Okul Öncesi Eğitimde Oyun Oyun Dünyam Dünyam Oyun Çocuk Oyunlarıyla El Kitabı* (Ankara: Eğiten Yayıncılık, 2015), 1; Alev Önder, *Yaşayarak Öğrenme İçin Eğitici Drama Kurumsal Temellerle Uygulama Teknikleri ve Örnekleri* (Ankara: Nobel Yayıncılık, 2016), 29.

<sup>14</sup> Aristoteles, *Eğitim Üzerine*, haz. John Burnet, çev. Ahmet Aydoğan (İstanbul: Say Yayınları, 2008), 114.

<sup>15</sup> Maria Montessori, *Çocuğun Keşfi*, çev. Okhan Gündüz (İstanbul: Kaknüs Yayınları, 2016), 117.

<sup>16</sup> Alev Önder – Hande Arslan Çiftçi, “Oyun Nedir?”, *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* içinde, ed. Alev Önder – Hande Arslan Çiftçi (Ankara: Nobel Yayıncılık, 2017), 9.

<sup>17</sup> Alev Önder, “Oyun Kuramları”, *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* içinde, ed. Alev Önder – Hande Arslan Çiftçi (Ankara: Nobel Yayıncılık, 2017), 39.



Piaget oyunu bir uyum olarak görmekte ve oyunun çocuğun en önemli işi olduğunu dile getirmektedir.<sup>18</sup> Piaget'e göre oyun; çocuğun bilgi, deneyim ve algılarının birlikteliğinden oluşur.<sup>19</sup> Bununla birlikte Piaget oyunun çocuğun dili olduğuna ve düşünebilmesi için oyun oynaması gerektiğine vurgu yapmaktadır.<sup>20</sup>

Oyunu biyolojik olarak değerlendiren Karl Gross, oyunun yaşamın sürdürülebilmesi için içgüdüsel olarak gerçekleştirilen etkinlikler olduğunu dile getirmektedir. Davranışçı kuramın kurucusu Skinner de oyunu çevrede bulunan birtakım uyarıcı nesnelere verilen tepkiler olarak değerlendirmektedir.<sup>21</sup>

Huizinga'ya göre oyun; özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli bir zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile "alışılmış hayat"tan "başka türlü olmak" bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir.<sup>22</sup>

Oyun, dikkat çekici olma, hesap ve beceri gerektirme ve bir amaca hizmet etmekle birlikte, çoğu kez sadece oyalanmak ve eğlenmek için oynanmaktadır. Oyun, bu yönüyle çocuk uğraşı olmaktan çıkmakta; haz verici yönü sebebiyle yetişkinler arasında da ilgi görmekte, herhangi bir zorunluluk ve bağlayıcılık olmadan, onların da dinlenmelerini ve keyifli zaman geçirmelerini sağlamaktadır.<sup>23</sup>

Bazı yetişkinler ise oyunu çocuğun eğlenmesine, oyalanmasına yarayan amaçsız bir uğraş olarak değerlendirebilmektedirler. Bu açıdan oyun, işin zıddı olarak görülebilmekte, herhangi bir meşguliyeti olmayanların oyunu tercih ettiği iddia edilebilmektedir.<sup>24</sup> Böylelikle çocuğun oyun ihtiyacı küçümsenmekte, oyunun aynı zamanda öğrenme aracı olduğu gerçeği dikkatlerden kaçmaktadır.

---

<sup>18</sup> Erduran – Yılmaz, *Okul Öncesi Eğitimde Oyun*, 1.

<sup>19</sup> Fatma Özge Ünsal, "Oyun Türleri ve Alanları", *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* içinde, ed. Alev Önder – Hande Arslan Çiftçi (Ankara: Nobel Yayıncılık, 2017), 75.

<sup>20</sup> Alev Önder, "Drama Oyunları", *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* içinde, ed. Alev Önder – Hande Arslan Çiftçi (Ankara: Nobel Yayıncılık, 2017), 243.

<sup>21</sup> Önder, "Oyun Kuramları", 29,31.

<sup>22</sup> Johan Huizinga, *Homo Ludens*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2006), 50.

<sup>23</sup> Mehibe Akandere, *Eğitici Okul Oyunları* (Ankara: Nobel Yayıncılık, 2013), 1-2.

<sup>24</sup> Atalay Yörükoğlu, *Çocuk Ruh Sağlığı* (İstanbul: Özgür Yayınları, 2016), 66.

Oyunun hafife alınması da yetişkinlerin rahatsız edilmeyeceği bir zaman ve mekanda gerçekleştirilmesi arzusunun beraberinde getirmektedir.<sup>25</sup>

Oyunun toplum üzerinde birçok alanda etkisi olan bir etkinlik olduğu da düşünülmektedir. Örneğin, Huizinga, oyunu toplumlarda kültürün bir parçası olarak kabul etmekte, hatta bizzat kültürü inşa edici özelliğe sahip olarak görmekte; oyunun hukuk, felsefe, sanat hatta savaş gibi birçok alanla bağlantısı olduğunu da iddia etmektedir. Buna örnek olarak da hukuki bir eylem olan yargılamayı, iki rakibin hakemin kararını etkilemek için mücadele ettikleri bir müsabaka olarak değerlendirmekte ve bu yönüyle yargılamanın da biçimsel yönüyle oyun olduğunu söylemektedir. Ona göre oyun, savaş gibi hayati bir konuda bile devreye girebilecek kadar etkili bir faaliyettir. Geçmişteki Ortaçağ turnuvalarından tutun da yakın tarihteki savaşlara kadar birçok mücadele oyunusal hüviyete bürünebilmektedir. İslam tarihinde de bunun örneklerine atıf yapan Huizinga, Bedir Savaşında öncelikle her iki taraftan üçer kişinin karşı karşıya gelerek birbirlerine meydan okumasını da oyun olarak değerlendirmektedir.<sup>26</sup>

Yetişkinlerin yaşamlarındaki birçok etkinlik, farkında olunmasa da oyun mahiyetinde değerlendirilebilir. Dolayısıyla gerek tarihsel süreç gerek günümüz dünyası dikkate alındığında oyunu sadece çocuklara ve çocukluk dönemine ait bir boş zaman etkinliği olarak görüp hafife almak, çok makul gözükmemektedir.

### **1.1.2. Çocuk Gelişiminde Oyunun Önemi**

Çocuklar erinliğe, oradan da gençliğe geçerken farklı tür ve düzeyde de olsa oyunlar oynamaktadırlar. Oyunla rahatlayan, gülen, eğlenen, mutlu olan, öğrenen çocuklar sağlıklı bir yetişkinlik için gerekli ilk adımlardan birini atmış olmaktadır.<sup>27</sup> Oynayarak, çevresiyle iletişim kurarak, sıkılmadan ve sürekli öğrenen çocuklar; gelecekte öğrenmeye açık, düşünen ve sorgulayan mutlu bireyler olmaktadır.<sup>28</sup> Buradan hareketle insan ruhunun sağlıklı olmasının

---

<sup>25</sup> Önder, *Yaşayarak Öğrenme İçin Eğitici Drama*, 32,33.

<sup>26</sup> Bkz. Huizinga, *Homo Ludens*, 39,121,123,141.

<sup>27</sup> Atilla Çağdaş Değer, “Çocuk Korularının Eğitiminde Bir Yaklaşım Olarak Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Müziksel Erişi Düzeylerine Etkisi” (Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, 2012), 98.

<sup>28</sup> Ezgi Akşin Yavuz, “Oyunda Anne-Babanın ve Öğretmenin Rolü”, *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* içinde, ed. Alev Önder – Hande Arslan Çiftçi (Ankara: Nobel Yayıncılık, 2017), 379.

büyük oranda çocukluk yaşantılarına bağlı olduğu söylenebilir. Mutlu bir yetişkinliğin ön koşulu, mutlu çocukluk yaşantılarından geçmektedir.

Oyun oynamak, çocuğun en temel haklarından biridir. Türkiye'nin de imzasının bulunduğu ve uluslararası bir metin olan Çocuk Hakları Sözleşmesi'nde oyunun çok boyutlu işlevleri tanımlanmıştır. Ayrıca sözleşmenin 31. maddesinde "Taraflar devletler çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence ve etkinliklerde bulunma... hakkını tanırlar." ifadesiyle beraber bu etkinliklerin tüm çocuklara uygun ve eşit bir biçimde sunulması gerektiği de belirtilmektedir.<sup>29</sup> Sözleşmede imzası bulunan Türkiye'de bu etkinliklerin tüm çocuklara eşit bir şekilde sunulduğunu söylemek mümkün değildir. Ülkemizde bulunan mevcut kamusal parklar, çocuklar için oldukça yetersizdir. Şehir merkezlerinde oyun ihtiyacını büyük oranda karşılaması beklenen parkların evrensellik ilkeleri göz önüne alındığında, bu ölçülerin gerisinde kaldığı gözlenmektedir.<sup>30</sup> Buradan hareketle çocuğun oyun ihtiyacını karşılamada kamusal alanın yetersiz olduğunu söylemek mümkündür.

Kişiliğin gelişiminde oyunun etkisi büyüktür. Yaşamın ilk yıllarında egemen olan etkinlik oyundur. Çocuk oyun sayesinde dünyayı ve çevresini tanımakta, anlamlandırmakta ve bu çevreye uyum sağlayarak sosyalleşmektedir.<sup>31</sup> Çünkü çocuğun oyun ortamına uyum sağlayabilmesi için birçok sosyal ilişki biçimini öğrenmesi gerekmektedir.<sup>32</sup> Dolayısıyla oyun sırasında çocuğun sergilediği davranışlar; olaylar karşısındaki tutumu, tepkileri, kurduğu cümleleri, hal ve hareketleri, karakterinin oluşumu hakkında aile ve eğitimciye fikir verebilmektedir.

Oyun sırasında çocuk özgürdür. Bu sayede çocuklar bizzat kendileri alternatif üretmeyi öğrenmekte, yaratıcılıklarını keşfetmektedirler. Oyun, barındırdığı esneklikle bu duruma zemin hazırlamaktadır. Çocukların oyunları incelendiğinde hayal güçlerinin zenginliği ortaya çıkmaktadır. Oyun oynamayan

---

<sup>29</sup> [https://www.unicefturk.org/public/uploads/files/UNICEF\\_CocukHaklarinaDairSozlesme.pdf](https://www.unicefturk.org/public/uploads/files/UNICEF_CocukHaklarinaDairSozlesme.pdf)  
Erişim 23.09.2018.

<sup>30</sup> Begüm Bayraktaroğlu - Arzu Büke, "Çocuk Oyun Alanlarının Evrensellik Ölçütleri Açısından İncelenmesi: Fenerbahçe-Pendik Sahil Şeridi Örneği", *Süleyman Demirel Üniversitesi Mühendislik Bilimleri ve Tasarım Dergisi* 3/3 (2015): 372.

<sup>31</sup> Akandere, *Eğitici Okul Oyunları*, 3-4.

<sup>32</sup> Berka Özdoğan, *Çocuk ve Oyun, Çocuğa Oyunla Yardım* (Ankara: Anı yayıncılık, 2014), 132.

çocuklar hayal kuramadığı da<sup>33</sup> iddia edilmektedir. Çocuk doktoru Ari Brown, gelişmekte olan bir beyni uyarıcı olarak etkileyen en önemli etkinliğin oyun olduğunu vurgulamaktadır. Oyun sayesinde çocukların yaratıcı ve mantıklı düşünmeyi öğrendiklerini aktarmaktadır.<sup>34</sup> Çocuk, oyunla birlikte kendi hayal dünyası ile gerçek dünyayı birleştirerek kendisine yeni bir dünya yaratmaktadır. Oyun, bu iki dünya arasında köprü işlevi görmektedir. Çocuk, oyunla bu iki dünya arasında anlamlı bir bağ kurmaktadır.<sup>35</sup>

Oyun, çocuğun kendini ifade ediş biçimidir. Bu devrede çocuk, yetişkinlerin kendisine karışmasına katlanamaz. Çünkü hayal dünyasından gerçek dünyaya geçmek kısa sürede gerçekleşebilecek bir durum değildir. Dış uyarıcılar arttıkça çocuk hayal gücüne sığınmaktadır.<sup>36</sup> Dolayısıyla oyunun, çocuğun yetişkin müdahalesini istemediği, kendine özel kişisel alanı olduğu da söylenebilir.

Oyun sırasında çocuk, kazanmaya odaklanmış olma konusundaki bütün hırsına rağmen oyunun kurallı bir etkinlik olduğunun farkındadır ve izin verilen sınırlar içerisinde kalma mecburiyetini de benimsemektedir.<sup>37</sup> Oyun, çocuğun karar verme ve mantık yürütme yetisini geliştirmektedir. Bu sayede çocuk, öğrenmekte zorluk çektiği birçok kuralı oyun aracılığıyla kolayca içselleştirmektedir.<sup>38</sup> Dolayısıyla oyun sayesinde kurallara uymama eğiliminin baskın olduğu çocuklarda dahi davranış değişiklikleri gözlemlenebilmektedir. Çünkü her çocuk için oyunun çekiciliği vardır ve oyunun kurallarına uyulmadığında katılımcı, oyun arkadaşları tarafından dışlanacağına farkındadır. Ayrıca oyunun da kendi içerisinde var olan sisteminin yürümesi için kurallı olması gerektiğini fark eden çocuğun, bu gerekliliği oyun dışına da yansıtması muhtemeldir.

---

<sup>33</sup> Meryem Altun, “Düzenli Eğitsel Oyun Oynayan 11-12 Yaş Grubu Çocuklarda Problem Çözme Becerisinin İncelenmesi” (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, 2013), 23.

<sup>34</sup> Esin Dıbek, “Oyun ve Yaratıcılık”, *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* içinde, ed. Alev Önder – Hande Arslan Çiftçi (Ankara: Nobel Yayıncılık, 2017), 219.

<sup>35</sup> Yörükoğlu, *Çocuk Ruh Sağlığı*, 69.

<sup>36</sup> Mücella Uluğ Ormanlıoğlu, *Niçin Oyun? Çocuğun Gelişiminde ve Çocuğu Tanımada Oyunun Önemi* (İstanbul: İdeal Kültür Yayıncılık, 2013), 28.

<sup>37</sup> Huizinga, *Homo Ludens*, 29.

<sup>38</sup> Bünyamin Çetinkaya, *Sağlıklı Aile Sağlıklı Çocuk, Çocuk Ruh Sağlığı* (Ankara: Pegem Yayıncılık, 2016), 258.

Oyun, sađlıđın korunmasında, çocuđun ve gencin sađlıklı yetiřmesinde önemli etkindir.<sup>39</sup> Bu bağlamda oyunun bedensel geliřime katkısı oldukça fazladır. Çocuđun zihninin yanında kasları da öğrenir. Oyunun sürekli oynanmasıyla kas hareketleri pekiřmekte ve kas hafızası oluşur. Bu hafızayla birlikte daha önce yapılan hareketin tekrarlanması diđer hareketlere oranla daha kolay gerçekleřir. Sınır-kas koordinasyonu bütün bedeni ilgilendirdiđinden çocuk tüm bedenini kullanma becerisini oyunla geliřir.<sup>40</sup> Oyun, vücuttaki gerginliđi azaltır, çocuđun beden dilini kullanabilmesine yardımcı olur. Vücutta biriken enerjinin boşaltılmasına katkı sađlar.<sup>41</sup> Yetiřkinlerden çok daha hareketli olan çocukların bir řekilde enerjilerini boşaltmaları gerekir. Bunu sađlayacak en önemli etkinlik de oyundur.

Oyun; düşünceler, duygular ve iliřkiler için de beceri ve kontrol kazanmanın önemli yoludur. Çünkü oyun, seyretmekten ziyade bir řeyler yapmaktır.<sup>42</sup> Kendisine yetiřkinlerin müdahalesinin olmadığı bir dünya kuran çocuk, burada birçok beceriyi kendi kendine kazanmaktadır. Bu sayede sahip olduđu yetenekleri gözlemlemek de mümkün olmaktadır.

Oyun, çocuđun tüm davranıřlarını çekinmeden ve farkında olmadan yansıttıđı bir etkinlik olduđu için, oyunun teřhis ve tedavi edici iřlevi de vardır.<sup>43</sup> Oyunun teřhis amacı ile kullanılması, çocuđun kendini oyunla ifade etmesi ve böylece kiřiliđini en açık biçimde ortaya koymasıyla mümkün olmaktadır. Bu bağlamda yapılan bir arařtırmada fobi problemi olan 7-14 yařlarında 9 çocuk üzerinde yapılan oyun terapisiyle oldukça önemli geliřmeler kaydedilmiřtir.<sup>44</sup> Modern oyun terapilerinde oyunla birlikte çocuđun nefret ettiđi, korktuđu řeyler belirlenir. Çocuđun güvensizliđinin nedeni bulunur. Çocuk oyunla sorunlarını dıřa atar, bu da kendi kendini tedavi etme yöntemidir.<sup>45</sup>

---

<sup>39</sup> Ahmet Güneř, *Okullarda Beden Eđitimi ve Oyun Öđretimi* (Ankara: Pegem Yayıncılık, 2004), 47.

<sup>40</sup> Ođuzhan Kuru, "Dokuz Yař Çocuklarının Psikomotor Geliřimlerinde Oyunun Etkisi" (Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, 2009), 41.

<sup>41</sup> Çetinkaya, *Çocuk Ruh Sađlıđı*, 259.

<sup>42</sup> Sefa Saygılı, *Çocuk Psikolojisi* (Ankara: Nesil Yayıncılık, 2018), 76.

<sup>43</sup> Esra Savař, "Oyunla Öđretim Yöntemi Uygulamasının Başarı ve Kalıcılık Üzerindeki Etkisi" (Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi, 2014), 53.

<sup>44</sup> Detaylar için Bkz. Özdođan, *Çocuk ve Oyun*, 136-139

<sup>45</sup> Ormanođlu, *Çocuđun Geliřiminde ve Çocuđu Tanımada Oyunun Önemi*, 155.

Gerek Freud gerekse Piaget oyunu, çocuğun zihninin yansıması olarak değerlendirmektedirler. Çocuk, zekasını ve içinde bulunduğu ruhsal durumu oyunlara yansıtmaktadır. Sosyal olayları değerlendirışı de oyun içerisindeki tutum ve davranışlarından, oyun arkadaşlarını konumlandırma şekillerinden gözlemlenebilmektedir.<sup>46</sup> Çocuğun ruhsal sıkıntısı oyunu engelleyecek derecede artmadıkça gelişim dönemindeki arzu ve çatışmalar da oyuna yansıyabilmektedir.<sup>47</sup> Oyun oynayan çocukların kurdukları oyunlara dikkat edildiğinde, aile bireylerinin tutum ve davranışlarının da oyunda modellendiği görülmektedir. Bu sayede çocuğun aile içerisinde maruz kaldığı durumları da oynadığı oyunlarla tespit etmek olasıdır.

Destekleyici tedavilerde oyunun kendisinin bir amaç olarak kullanıldığı da görülmektedir. Oyun, düzeltici yönü sebebiyle bazen araç olarak da kullanılabilir. Uzmanlar oyun aracılığı ile çocuğun hastalığın üstesinden gelebildiğini ifade etmektedirler. Oyunla çocuk pasif olmaktan çıkar ve aktif bir katılımcı konumuna geçmektedir. Bu sayede mevcut sorunlarını bilinçli veya bilinçsiz dışa vurabilir ve böylece sorunlarının çözümü konusunda araştırma yapılabilir. Bazı psikolojik rahatsızlıkların teşhisi oldukça zor olabilmektedir. Bu gibi durumlarda oyun araç olarak kullanıldığında çocuk bir yandan oyun oynarken, bir yandan paylaşmayacağı sorunlarını farkında olmadan, veya oyunun getirdiği rahatlama ile bilinçli olarak anlatmaya devam edebilmektedir.<sup>48</sup> Böylelikle mevcut sorun ya da sorunlar tespit edildiği gibi oyunla tedavi de edilebilir.

Çocukların sosyalleşmesine, oyunun katkısı büyüktür. Oyun sayesinde çocuk yeni arkadaşlar edinmekte, onlarla birlikte oynamaya istekli olmaktadır. Ayrıca oyun, ifade özgürlüğünü sağlayarak iletişimi kolaylaştırmaktadır. Oyun oynayan çocuk problemle karşılaştığında zihinsel süreçlerini devreye sokmakta, yeni şeyler öğrenmekte, öğrendiklerini takım veya oyun arkadaşlarına aktarmakta, gerektiğinde tartışmakta ve bu tartışma çocukları birçok açıdan geliştirmektedir.<sup>49</sup>

---

<sup>46</sup> Bkz. Akandere, *Eğitici Okul Oyunları*, 3.

<sup>47</sup> Ormanoğlu, *Çocuğun Gelişiminde ve Çocuğu Tanımada Oyunun Önemi*, 51.

<sup>48</sup> Bkz. Akandere, *Eğitici Okul Oyunları*, 38.

<sup>49</sup> A. Lâle Erkal, *Unutturduğumuz Çocuk Oyunları* (İstanbul: Özyürek Yayıncılık, 2011), 13.

Oyun çocuğun davranışlarını değiştirdiği gibi toplumsal rolleri ve rol değişimlerini anlamada çocuğa yardım etmektedir. Çocukların yaşamlarını etkileyen fakat göz önünde bulundurmadıkları rolleri onlara göstermektedir. Diğer insanların yaşama ait rollerine dair duyarlı olmalarını sağlamaktadır. Oyun sırasında büründükleri roller kendilerinin gelecekte yeni roller almalarına yardımcı olmaktadır.<sup>50</sup> Huizinga, çocukların oyunda “-mış gibi” yaptıklarını ve rollerini büyük bir ciddiyetle içselleştirdiklerini ifade etmiştir. Buna örnek olarak da çocuğunun bir dizi sandalyenin arkasında oturmuş “trencilik” oynarken bulan babanın aktardıklarına dikkat çeker. Baba, oyun oynayan oğlunu öptüğünde oğlunun: “Baba lokomotifini öpemezsin! Vagonlar bunun gerçek olmadığını düşünebilirler” şeklindeki tepkisiyle karşılaşır. Huizinga, bu durumun çocuğun oyunu ciddiyetle ve rolünü içselleştirerek oynadığının katını olduğunu söylemektedir.<sup>51</sup> Bu taklitçi oyunlar, aynı zamanda çocuğun endişelerinden kurtulma veya onları azaltma yoludur. Çocuklar, yaşamı boyunca karşılaştığı olayları taklitçi oyunla hazmederler. Bu yönüyle rol yapma, geleceğe yönelik deneyimdir.<sup>52</sup> Oyunlarda çocuk kendisini başkasının yerine koyar, bu sayede empati kurmayı öğrenir. Rol üstlenme yeteneği geliştikçe çocuğun iç denetim de artmaktadır.<sup>53</sup> Paley, rol oynama veya hayali oyunların çocuklar için son derece hayati ve faydalı olduğunu ifade ederek hiçbir etkinliğin bu derece etkili olmadığını iddia etmektedir.<sup>54</sup>

Taklit oyunlarının, çocukların toplumsal rolleri ne şekilde içselleştirdiklerine dair yetişkinlere örnekler sunan araçlar olduğu görülmektedir. Çocuklar gerek ebeveynlerini, gerek öğretmenlerini oyun içerisinde modelleyerek onlarmış gibi davranmakta ve anne, baba, komşu, öğretmen... gibi aile ve sosyal hayattaki kimlikleri oyunlar sayesinde pekiştirmektedirler. Fakat bu modellemenin her zaman istendik şekilde gerçekleşmemesi de olasıdır. Öyleyse çocukların oynadığı oyunlardan hareketle kimleri rol model aldıklarının tespit edilmesi mümkündür.

---

<sup>50</sup> Emine Gözalan, “Oyun Temelli Dikkat Eğitim Programının 5-6 Yaş Çocuklarının Dikkat ve Dil Becerilerine Etkisinin İncelenmesi” (Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, 2013), 47.

<sup>51</sup> Huizinga, *Homo Ludens*, 25.

<sup>52</sup> Ormanoğlu, *Çocuğun Gelişiminde ve Çocuğu Tanımada Oyunun Önemi*, 119-120.

<sup>53</sup> Özdoğan, *Çocuk ve Oyun*, 134-135

<sup>54</sup> Önder, “Drama Oyunları”, 242.

### 1.1.3. Oyunun Eğitimde Kullanılmasının Yararları

Çocuğun en doğal öğrenme ortamı oyundur. Oyun, çocuğun tecrübelerini sınavı öğrenmeyi gerçekleştirdiği ve pekiştirdiği deney odasıdır.<sup>55</sup> Oyun öğretim faaliyetlerinde ise birçok açıdan etkilidir. Sunuş yönteminin aktif olarak kullanıldığı öğrenme ortamlarında oyunun devreye girmesiyle monotonluk ortadan kalkmaktadır. Oyun, öğretimin hangi alanında olursa olsun işlevsellik adına olaya zevk ve heyecan getirmektedir.<sup>56</sup> Oyunla birlikte eğlencenin devreye girmesi çocukların motivasyonunu arttırmakta ve böylelikle ilgili kazanımın gerçekleşmesi daha kolay olmaktadır. Eğitim-öğretim faaliyetleri oyunla gerçekleştirildiğinde, çocukların derse yönelik ilgi istek ve hevesleri artmaktadır. Ders esnasında oyun devreye girdiğinde sınıf ortamının ciddiyeti kırılmakta, öğrenciler rahatlamakta, bu sayede öğrencilerin kaygı düzeyleri düşmekte ve öğrenme daha kolay gerçekleşmektedir.<sup>57</sup> Dolayısıyla öğrencilerin kendilerini rahat hissettiği derslere karşı olumlu tutum geliştirmeleri muhtemeldir. Bu durumun da öğrenmelerini olumlu yönde etkileyeceği söylenebilir. Oyun etkinliğinin de öğrenciyi rahatlatıcı etkisi sebebiyle öğrenmeye katkı sağlaması olasıdır.

Gazali, oyunun çocuğun hafızasını yenilediğini, öğrenme gücünü arttırdığını ve çocuğu dinlendirdiğini ifade ederek oyunun eğitimdeki yerine dikkat çekmektedir. Gazali'ye göre çocuğun günün yorgunluğundan kurtulması için oyun oynaması gereklidir. Çocuğun oyundan men edilerek sürekli oyun dışı öğretim faaliyetine maruz bırakılması, kalbini ve zekasını olumsuz etkiler. Bu baskıya maruz kalan çocuk, mevcut durumundan kurtulabilmek için arzu edilmeyen hileli alternatif yollar arayışına girebilmektedir.<sup>58</sup> Frobel'in eğitim görüşünün temelini de oyun oluşturur. Frobel, çocuğun eğlenerek öğrendiğini, dolayısıyla oyunun eğitimde kullanılması gerektiğini belirtmektedir. Yunan filozofu Eflatun da çocuğun beden ve ruh eğitiminin beraber gerçekleşmesi gerektiğini, bunun için de eğitsel oyunun önemli olduğunu ifade eder ve "Çocuk

<sup>55</sup> Yörükoğlu, *Çocuk Ruh Sağlığı*, 67.

<sup>56</sup> Altun, "Düzenli Oyun Oynayan Çocuklarda Problem Çözme Becerisi", 23.

<sup>57</sup> Yorulmaz, *Oynayalım Öğrenelim*, 14-15.

<sup>58</sup> Gazali, *İhyau Ulumi'd-Din*, çev. Mehmet A. Müftüoğlu (İstanbul: Bilmen Yayınevi, 1992), 3: 158.



oyunla büyümelidir”<sup>59</sup> der. Görüldüğü üzere oyunun önemi ve eğitimde kullanılmasının yararları, öğrenci merkezli eğitimin öneminin sıklıkla konuşulduğu bu yüzyılda değil, ilk çağlardan itibaren ortaya konulmuştur. Buna rağmen oyunun bir öğretim yöntemi olarak yeterince kullanılıp kullanılmadığı ise tartışma konusudur.

Oyun, eğitim-öğretimde etkili bir araçtır. Oyunla öğretim sırasında öğrenci bedensel faaliyetlerinin yanı sıra zihinsel olarak da çok aktif olduğundan öğrenilen daha iyi hafızada kalmakta, mukayeseli düşünme, karar verme yetisi gelişmektedir. Bu durum da öğrencilerin olumlu davranış geliştirmelerine katkı sağlamaktadır. Ayrıca oyun sayesinde öğretmenin çocuklar üzerindeki ağırlığı ve ortamın ciddiyetinin getirdiği iticilik ortadan kalkmaktadır. Çok daha samimi bir sınıf ortamı oluşmakta ve bu sayede öğrenciler gerek öğretmene, gerek sınıfa, gerekse de derse karşı olumlu tutum geliştirmektedirler. Bu durumun öğretim faaliyetlerine katkısının farkında olan bir eğitimci, oyunu öğretimde kullanarak çocuklara çok şey öğretebilir.<sup>60</sup>

Oyunlar yoluyla sınıftaki en pasif öğrencilerin bile etkinliklere katılımı sağlanabilir ve işlenen konular bu öğrenciler için dahi ilgi çekici hale getirilebilir. Çoklu zekanın farklı alanlarına hitap eden oyunlar, öğrencilerin motivasyon ve güdülenmişlik düzeyini arttırmakta, dersin içeriğini de cazip hale getirmektedir. Öğretim gerçekleştirilirken öğrenciler konuya değil oyuna odaklandıklarından farkında olarak ya da olmayarak bir şeyler öğrenirler. Oyunlar, öğrencilerin gerek sınıf ortamına gerek arkadaşlarına alışmalarını ve onlarla kaynaşmalarını sağlamaktadır. Oyunla öğrenci diğer arkadaşlarının yaptıklarını da keşfeder aynı zamanda onların tepkilerini ve davranışlarını da gözlemleyerek buna göre tutum ve davranış geliştirmeyi, arkadaşlarından öğrenmeyi öğrenmektedir.<sup>61</sup>

Oyunlar aynı zamanda sınıf içi etkinlikleri sıradanlıktan çıkararak renklendirmekte, çocukların zihinsel olarak da motive ettiği için problem çözme yetilerini geliştirmekte, onlara kritik-analitik düşünme becerileri kazandırmaktadır. Bu sayede çocuk karşılaştığı bir problemi çözerken

---

<sup>59</sup> Bkz. Çoban - Nacar, *Ortaokullarda Eğitsel Oyunlar*, 65-66.

<sup>60</sup> Akandere, *Eğitici Okul Oyunları*, 19-20.

<sup>61</sup> Ufuk Bozoğlu, “Ortaokul 7. Sınıf Matematik Dersi Alan Çevre İlişkisi Konusunda Oyun Temelli Öğretimin Öğrenci Başarısına Etkisi” (Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, 2013), 54.

tümdengelim yöntemini kullanarak o problemi çok yönlü düşünmekte, irdelemeyi oyun sayesinde öğrenmektedir. Oyun sırasında bir problemle karşılaşan öğrenci, bu problemin çözümü için stratejiler geliştirmekte, düşünecek, analiz, sentez ve değerlendirmelerde bulunmaktadır. Çocuk bu özelliklere sahip olurken farkında olmadan olgunlaşmaktadır.<sup>62</sup>

Oyun, değerler eğitimine de katkıda bulunmaktadır. Oyun sayesinde çocuk, sevgi, saygı, dürüstlük, adalet, kurallara uyma, sorumluluk, paylaşma, yardımlaşma gibi birçok değeri öğrenmektedir. Oyunun sağladığı eğlenceli ortamda güzel zaman geçiren çocuklar birbirlerini sevmekte, arkadaşlarının haklarına saygı duymayı öğrenmekte, bu sayede adalet değerleri olgunlaşmaktadır. Oyunda rol veya görev almalarıyla takım ruhu ve sorumluluk duyguları gelişmektedir. Çocukların oyun içerisinde birbirlerine verdikleri destekle, birlik beraberlik duygusu pekişmektedir. Oyun sırasında çocuklar arasında paylaşma ve yardımlaşmanın da üst düzeyde olduğu görülmektedir. Bu sayede bencilliğin önüne geçilmektedir.<sup>63</sup> Çocuk, oyunda sırasını beklemekte, bir başkasının hakkını gasp etmemekte, kazansa da kaybetse de arkadaşlık ilişkilerini bozmamaktadır. Bunlar da önemli sosyal ve ahlaki değerlerdir.<sup>64</sup>

Çocukların zevk alarak oynadığı oyunlar öğretim faaliyetlerinde etkili olmakla birlikte bu yöntemi eğitim öğretimin en önemli unsuru olarak görmek de makul gözükmemektedir. Dersin amacı oyun oynamak değil, eğitim öğretim faaliyetlerini etkili bir şekilde gerçekleştirmektir.

## **1.2. EĞİTSEL OYUNLAR**

### **1.2.1. Eğitsel Oyun Kavramı**

Eğitsel oyunlar katılımcıları eğlendirmekle beraber onların ilgi, istek ve motivasyonlarını arttıran öğretim faaliyetleridir. Eğitsel oyunlar, öğrenmeye yönelik olan ve öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini sağlayan etkinlikler<sup>65</sup> olarak ifade edilmektedirler.

---

<sup>62</sup> Savaş, "Oyunla Öğretim Yöntemi", 56-57.

<sup>63</sup> Altun, "Düzenli Oyun Oynayan Çocuklarda Problem Çözme Becerisi", 23.

<sup>64</sup> Çetinkaya, *Çocuk Ruh Sağlığı*, 260.

<sup>65</sup> Sevim, *Değerler Eğitiminde Oyun Örnekleri*, 10.

### 1.2.2. Eğitsel Oyunların Üstün Yönleri

Eğitsel oyun yönteminin eğitim öğretim faaliyetleri açısından üstün olan yönlerini şu şekilde sıralamak mümkündür:

Oyun, öğrencilerin ruh dünyalarına hitap etmektedir. Karakteristik açıdan sınırlı olan çocuklar üzerinde sakinleştirici ve sınıf yönetimini kolaylaştırıcı etkiye sahiptir. Öğrencilerin yaş itibarıyla sahip oldukları oyun oynama güdüsü, öğretim faaliyeti içerisinde tatmin edilmektedir. Oyunun kendi içerisinde birtakım kurallar barındırması sebebiyle, öğrencilerde kurallı davranmayı öğrenme gelişmektedir. Çocukların dili etkili kullanmalarına olanak vermekte, duygu ve düşüncelerin anlatımını kolaylaştırmakta, bu sayede aralarında olumlu duyguların oluşmasına katkıda bulunmaktadır. Öğrencilerin kendi aralarındaki ilişkilerine katkı sunmakla beraber, öğretmenleriyle olan ilişkilerini de olumlu yönde etkilemektedir. Eğitsel oyunun kendine has belli kurallarının olmasının yanı sıra oyun, öğrencileri özgürleştirmektedir. Önceki öğrenmelerin tekrarına ve pekiştirilmesine katkı sunarak kalıcı öğrenme gerçekleşmesini sağlamaktadır. İstendik davranış geliştirilmesinde etkili olmaktadır. Uygulama faaliyeti olduğundan hatalı öğrenmelerin fark edilme ve düzeltilmesi fırsatı doğurmaktadır. Zihinsel süreçleri de devreye soktuğu için öğrencilerin farklı bakış açısı geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Öğrenciyi rahatlatmakta ve böylelikle öğrencinin sınıf ortamına alışmasına katkı sunmaktadır. Ayrıca özgüveni geliştirmektedir.<sup>66</sup> Öğrencilere kavram, düşünme ve becerileriyle ilgili alıştırmalar yapma olanağı sunmaktadır. Öğrenciler oyun sırasında riske girmeyi ve hatalarından ders almayı öğrenmekte, kendi öğrenmelerini de kontrol altına almaktadırlar. Bu sayede pratik öğrenmenin yolu açılmış olmaktadır.<sup>67</sup> Oyun etkinliği sınıfın tamamını kapsayacak şekilde planlandığı için tüm öğrencilerin derse katılımını teşvik etmektedir. Dolayısıyla öğrenci başarısının artmasını sağlamaktadır.<sup>68</sup>

<sup>66</sup> Sevim, *Din Öğretiminde Oyun Örnekleri*, 6.

<sup>67</sup> Önder – Çiftçi, “Oyun Nedir?” 16,17.

<sup>68</sup> Aylin Kılıç, “İlköğretim 1. Sınıf Matematik Dersindeki İşlem Becerilerinin Kazandırılmasında Oyunla Öğretimin Başarıya Etkisi” (Yüksek Lisans Tezi, Celal Bayar Üniversitesi, 2010), 38-39.

### 1.2.3. Eğitsel Oyun Yönteminin Sınırlılıkları

Bu yöntemin birçok üstün yönü olmakla beraber bazı sınırlılıklarının olduğu bilinmektedir. Bu mevcut sınırlılıkları; oyunun kendisinden, öğrenciden, fiziki şartlardan ve öğretmenden kaynaklanan faktörler olmak üzere dört farklı kategoriye ayrılabilir.

*Oyunun kendisinden kaynaklanan etkenleri şu şekilde sıralamak mümkündür:*

Oyun tekniğinin uygulanışı diğer tekniklere göre daha çok dikkat, yaratıcılık, hayal gücü, espri yeteneği ve sentez gücü gerektirmektedir. Bu durum öğrencileri zorlayabilmektedir.<sup>69</sup> Dolayısıyla her öğrenciden oyun sırasında yüksek bir performans ve buna bağlı öğrenme beklemek makul gözükmemektedir.

Oyunun kolaylığı veya zorluğu öğrencilerin ilgisini çekmede belirleyicidir. Bundan dolayı öğrenci sıkılabilmekte, motivasyonu düşebilmektedir. Ayrıca oyun tekniği diğer tekniklere oranla zaman ve yatırım gerektiren bir uygulamadır.<sup>70</sup> Oyunun uygulanması sırasında birtakım materyalle ihtiyaç duyulabilmektedir. Bu durum da ders sırasında tercih edilecek eğitsel oyunlar konusunda öğretmeni seçici olmaya yönlendirebilmektedir.

*Oyun uygulamaları sırasında öğrenciden kaynaklanan birtakım sınırlılıklar da mevcuttur.* Oyun sırasında öğrencilerde rekabet duygusunun oluşması muhtemeldir. Bu durum da beraberinde çekişmeyi getirebilmektedir. İçine kapanık öğrencilerin oyuna adapte olması zor olabileceği gibi hiç katılmamaları da olasıdır.<sup>71</sup> Çünkü oyuna katılıp katılmama bizzat öğrenci inisiyatifindedir.<sup>72</sup> Oyunu kaybeden öğrencide hayal kırıklığı ve bunun yanında derse karşı olumsuz tutum da gelişebilmektedir.<sup>73</sup>

*Sınıfların fiziki durumları eğitsel oyun yöntemini sınırlandırabilmektedir.* Kalabalık sınıflarda bazı eğitsel oyunları uygulamak zor olabilmektedir.<sup>74</sup>

*Oyun uygulamalarında öğretmenden kaynaklı sınırlılıklar ise şu şekilde özetlenebilir:*

<sup>69</sup> Sevim, *Değerler Eğitiminde Oyun Örnekleri*, 12.

<sup>70</sup> Bozoğlu, "Oyun Temelli Öğretimin Öğrenci Başarısına Etkisi", 55.

<sup>71</sup> Sevim, *Değerler Eğitiminde Oyun Örnekleri*, 13.

<sup>72</sup> Gözalan, "Oyun Temelli Öğretim Programı", 49.

<sup>73</sup> Bozoğlu, "Oyun Temelli Öğretimin Öğrenci Başarısına Etkisi", 55.

<sup>74</sup> Sevim, *Değerler Eğitiminde Oyun Örnekleri*, 12-13.

Oyunun ne öğrettiğini ölçmek üzere bazı ölçütler geliştirilmelidir. Bu da belirli bir eğitim uzmanlığı gerektirmektedir.<sup>75</sup> Eğer oyun derslerde öğretmen tarafından çok fazla kullanılırsa cazibesini yitirebilmektedir. Ayrıca oyunu yönetirken öğretmen dikkatli ve adil davranmazsa, kendisine karşı olumsuz tutum ve davranışlar ortaya çıkabilmektedir.<sup>76</sup> Öğretmenin bu tutumundan dolayı oyun, lider ve yetenekli öğrencilerin tekelinde kalabilmektedir.<sup>77</sup> Oyun uygulamalarıyla alakalı öğretmenlerin elinde çok fazla örnek yoktur. Çoğu öğretmenin de yeni oyun üretme, var olan oyunları kendi derslerine uyarlama, oyun materyalleri bulma konusunda ilgi ve hevesleri yoktur. Eğer öğretmen oyunun temel özelliklerinde (süre ayarlama, materyal seçimi vs.) hata yapmışsa, oyun eğitimin amacına hizmet etmeyebilmektedir.<sup>78</sup>

Görüldüğü gibi oyun yöntemini eğitim öğretim faaliyetleri içerisinde kullanmanın birçok faydası olduğu gibi, yöntemi bir kurtarıcı olarak görmek ve her zaman, her şekilde işlevsel olduğunu düşünmek de isabetli değildir. Yöntemin kendi içerisinde barındırdığı birtakım sınırlılıklar olmakla beraber, öğrenci ve öğretmen tutumlarından kaynaklı sorunlara da sebep olabildiği söylenilebilir. Bu durumda öğretmenin ortaya çıkabilecek olumsuzlukları öngörmesi ve bunlara sebebiyet verecek uygulamalardan kaçınması, yöntemin eğitim öğretimin amaçlarının gerçekleşmesine olan katkısını arttırabilir.

### **1.3. DİN ÖĞRETİMİNDE KAVRAM ÖĞRETİMİ**

#### **1.3.1. Kavramın Tanımı**

Kavram genel anlamıyla bir şeyin zihindeki tasavvurudur.<sup>79</sup> Bu tasavvurun tanımını olarak nitelendirilebilen her şey, kavramın da örneğidir.<sup>80</sup> Dolayısıyla

---

<sup>75</sup> Sevim, *Değerler Eğitiminde Oyun Örnekleri*, 13.

<sup>76</sup> Yorulmaz, *Oynayalım Öğrenelim*, 22-23.

<sup>77</sup> Gözalan, “Oyun Temelli Öğretim Programı”, 49.

<sup>78</sup> Bozoğlu, “Oyun Temelli Öğretimin Öğrenci Başarısına Etkisi”, 55.

<sup>79</sup> Akyürek, *Din Öğretiminde Kavram Öğretimi*, 38.

<sup>80</sup> Mahinur Karataş Coşkun, *Kavram Öğretimi* (Adana: Karahan Kitabevi, 2011), 11.

kavram, tanımlayıcı ve ayırt edici özellikleri olan nesne, olgu ve süreçler olarak ifade edilebilir.<sup>81</sup>

Kavramlar zihinsel sınıflama yoluyla ortaya çıkarlar. Nesnelerin, insanların, duyguların ya da fikirlerin ortak özellikleri sınıflandırılır.<sup>82</sup> Kavramlar, benzer özelliklere göre sınıflama yapıldığında, bu sınıflara verilen isimlerdir.<sup>83</sup> Eğitim açısından ise kavram, ortak tepkiye sebep olan ilişkili uyaran takımındır.<sup>84</sup>

Bütün bunlardan hareketle kavram; bir nesnenin, sembolün, kategorinin, olgu veya sürecin zihinde oluşan tasavvurunun, ayırt etme becerisi kullanılarak tanımlanması şeklinde ifade edilebilir.

### 1.3.2. Kavramın Özellikleri

Kavramın özelliklerini şu şekilde sıralamak mümkündür:

a- Kavramlar tanımlanabilir. Bir kavramın anlaşılabilmesi için tanımlanabilir olması gerekmektedir. Ancak bu sayede o kavramın ismi, anlamı ve ilişkili olduğu başka kavramlar üzerinde işlem yapılabilir.<sup>85</sup>

b- Kavramlar isimlendirilebilir olmalıdır.<sup>86</sup> İnsanlar iletişim sırasında bu isimleri kullanırlar.<sup>87</sup>

c- Kavramlar öğrenilebilir olmalıdır.<sup>88</sup>

d- Kavramların özellikleri kişiden kişiye değişebilir. Fakat bireyin zihnindeki ilk oluşum o kavramın orijinalidir. Kavramların gerçek hayatta tam karşılığı olmamakla birlikte örnekleri vardır. Kavramlar hangi yolla öğrenilirse öğrenilsin, bu kavramların önem kazanması kişinin kendi yaşantısıyla olur. Ayrıca

<sup>81</sup> Ayşegül Tural, “Sosyal Bilgilerde Yapılandırıcı Yaklaşımla Kavram Öğretimine Yönelik Model Geliştirme” (Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, 2011), 35.

<sup>82</sup> Cemal Tosun ve Recai Doğan, *Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretiminde Kavram Haritaları* (Ankara: Pegem Yayıncılık, 2005), 1.

<sup>83</sup> Ayşe Atasayar, “Kavram Öğretimi Sürecine Yönelik İçerik Geliştirme Aracının Tasarlanması ve Kullanışlılığı” (Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, 2008), 10.

<sup>84</sup> Hakan Metin, “Zihinsel Engelli Bireylere Kavram Öğretiminde Kullanılan Etkili Öğretim Yöntemlerinin Karşılaştırılması Olarak İncelenmesi” (Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, 2015), 14.

<sup>85</sup> Selami Eryılmaz, “Web Ortamında Öge Gösterim Kuramına Göre Tasarlanan Kavram Öğretiminin, Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Tutumlarına ve Öğrenmenin Kalıcılığına Etkisi” (Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, 2009), 44.

<sup>86</sup> Akyürek, *Din Öğretiminde Kavram Öğretimi*, 44.

<sup>87</sup> Figen Kısa, “İlköğretim 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Beyin Fırtınası Tekniğiyle Kavram Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarı Düzeylerine Etkisi” (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, 2007), 69.

<sup>88</sup> Akyürek, *Din Öğretiminde Kavram Öğretimi*, 44.

kavramlar ontolojik veya doğal olaylardan yola çıkılarak ve zihinsel beceriler kullanılarak da oluşturulur.<sup>89</sup>

e- Kavramlar çok boyutludur, kendi içlerinde de uygun ölçütlerle gruplanabilirler. Kavram özellikleri de kendi içerisinde bir kavramdır.

f- Kavramlar dille ilgilidir. İnsanların yaşam biçimi kavram oluşturma sürecini etkiler. Duygular, düşünceler, ihtiyaç ve eğilimler, değer yargıları, yaşanan coğrafya vd. kavram oluşturma sürecinde etkilidir.<sup>90</sup>

### 1.3.3. Kavram Öğretiminin Yararları

İnsan çevresiyle sürekli iletişim halinde olan bir varlıktır. Dünya ve çevre hakkındaki pek çok şey, kavramlar ve onlar arası ilişki sayesinde anlamlandırılmaktadır. Kavramlar zihinde bilgi oluşturma sürecidir. Kavram öğretimi bir çeşit zihinsel yapılanma ve yapılandırma işlemidir.<sup>91</sup> Süleyman Akyürek kavramların dünyayı daha anlaşılabilir yapmada, onu düzenleme, araştırma ve hakkında karar almada kullanıldığını ifade eder.

Akyürek'e göre kavram öğretiminin yararlarını şu şekilde sıralamak mümkündür:

1-Kavramlar bilginin yapıtaşlarıdır. Bilginin kullanılabilir bir forma dönüştürülmesinde insanlara yardımcı olmaktadırlar.

2- Kavramlar sayesinde sınıflama, tasnif ve genelleme yapılarak yeni durumlar anlamlandırılabilirlerdir.

3- Kavramlar, soyut fikirlerin anlaşılmasına yardımcı olmaktadırlar.

4- Yapılan tasnifler sayesinde zihnin külfeti azalmakta, zihin özgürleşmekte ve yeni öğrenmeler kolaylaşmaktadır.

5- Kavramlar arasında kurulan bağlantılar; analiz, sentez, değerlendirme gibi üst düzey bilişsel süreçleri kullanmayı kolaylaştırmaktadır.<sup>92</sup>

6- Ortak kavramlar kullanılmadığında insanlar arasında kargaşa yaşanabilmektedir. Kavramlar ayrıntıların yükünü ortadan kaldırarak doğru iletişimin sağlanmasında insanlara yardımcı olmaktadırlar.<sup>93</sup>

<sup>89</sup> Kısa, "Beyin Fırtınası Tekniğiyle Kavram Öğretimi", 72.

<sup>90</sup> Rabia Türktan, "Yapılandırılmış Grid Test Tekniğinin Türkçe Eğitiminde Kavram Öğretimine Katkısı" (Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, 2011), 64.

<sup>91</sup> Gülten Ülgen, *Kavram Geliştirme* (Ankara: Nobel Yayıncılık, 2004), 117.

<sup>92</sup> Bkz. Akyürek, *Din Öğretiminde Kavram Öğretimi*, 47.

7- Kavramlar, toplumsal ve dini yaşam için gerekli olan din, inanç, ahlak gibi yapıların yerleşmesine katkı sağlamaktadırlar. Kural (ilke) öğrenmeye olumlu transferde bulunarak karmaşık konuların öğretimine yardımcı olmaktadır. Problem çözme becerilerinin gelişmesine olanak sağlayarak din öğretimine hizmet etmektedirler. Kavramlar birçok bilginin sistematik hale gelmesini sağlayan kritik unsurlardır. Eğitim-öğretim faaliyetleri kavram öğretimi üzerine inşa edilmektedir. Dolayısıyla kavram öğrenme, diğer öğrenmelerin de anahtarıdır.<sup>94</sup>

Sonuç olarak kavram kullanımının yararlarının çok boyutlu olduğu söylenilebilir. Kavramlar, insan hayatını pek çok açıdan kolaylaştırmaktadır. Kavramlar sınıflama ve tasnif edici olma özelliği ile insan zihnini karmaşadan kurtarmakta, bu sayede aynı şeylerin defalarca öğrenilmesinin önüne geçilmektedir. Bilginin anlaşılıp işlenmesi de kavramlarla gerçekleşmektedir. Dolayısıyla bilimsel, teknolojik, sanatsal alanda, dil ve edebiyat alanında ilerlemenin sağlanması için kavramlara ihtiyaç duyulduğu görülmektedir.

#### 1.3.4. Kavram Çeşitleri

Kavramlar, somut ve soyut kavramlar olmak üzere ikiye ayrılırlar. Somut kavramlar doğrudan gözlenebilen, duyu organları ile algılanabilen kavramlardır. Duyu organları ile algılanamayan ve kişiden kişiye değişebilen kavramlar ise soyut kavramlar olarak tanımlanmaktadır. Somut kavramların öğretimi, özelliklerinin belirlenmiş olması ve örneklerinin çokluğu nedeniyle, soyut kavramlara göre daha kolay gerçekleşmektedir.<sup>95</sup>

Kavramların türünün bilinmesi eğitim öğretim faaliyetleri açısından önemlidir. Kavramın çeşidi, eğitimcinin o kavramı nasıl öğreteceğini de belirlemektedir.<sup>96</sup> Ayrıca soyut kavramların gözlenebilir olmaması da öğretimlerini zorlaştırmaktadır.<sup>97</sup>

---

<sup>93</sup> Metin, “Zihinsel Engelli Bireylere Kavram Öğretimi”, 16.

<sup>94</sup> Adem Güneş, *Din Öğretimi Materyalleri* (İstanbul: Dem Yayınları, 2017), 55.

<sup>95</sup> Akyürek, *Din Öğretiminde Kavram Öğretimi*, 48.

<sup>96</sup> Semiha Çelik, “Zihinsel Yetersizlik Gösteren Çocuklara kavram Öğretiminde Doğrudan Öğretim ve Eşzamanlı İpucuyla Öğretimin Etkililik ve Verimliliklerinin Karşılaştırılması” (Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, 2007), 3.

<sup>97</sup> Çetin Özbey, *Özel Eğitimde Kavram ve Beceri Öğretimi* (Ankara: Ya-Pa Yayıncılık, 2007), 81.



### 1.3.5. Kavram Öğretimini Etkileyen Faktörler

Kavram öğrenmeyi etkileyen pek çok faktör mevcuttur. Öğrencinin yaşı, duyguları, ön öğrenmeleri kavram öğretimini etkilemektedir. Öğrencinin yaşının artmasıyla beraber bilişsel gelişim ve dil gelişimi artmaktadır. Bu durum da kavram öğretimine kolaylık sağlamaktadır. Belirli bir bilişsel olgunluğa ulaşmamış öğrencilere kavramların öğretimi de zor olmaktadır. Ayrıca kaygı, korku gibi duyguları derslerde yoğun olarak yaşayan, bunun yanında ön öğrenmeleri yetersiz olan öğrencilere kavram öğretimi güçtür. Bununla birlikte kavram yanlışlarının da öğretim üzerinde etkisi vardır. Bu yanlışlar kavramın doğru bir şekilde öğrenciye öğretilmesine ket vurmaktadır.<sup>98</sup>

Öğrencinin öğrenme kapasitesi de kavram öğretiminde önemlidir. Öğrenci bir defada kavramın olumlu ve olumsuz çok fazla örneğiyle muhatap olmuşsa ve bu kavramlar öğrenme kapasitesinin üzerinde ise kavramların bir kısmını veya hiçbirini kaydetmemektedir. Öğrencinin dikkat ve odaklanması da kavram öğretiminde etkilidir. Öğrenci uyarıcıları tanıırken, işlem ve kodlama yaparken dikkatinin kapasitesi ve sınırı ölçüsünde başarılı olmaktadır.<sup>99</sup>

Öğretmenin kavram öğretimi ile ilgili bilgi ve becerisi kavram öğretimini kolaylaştırmakta veya zorlaştırmaktadır. Kavramın sunum tarzı, öğretmenin bu konudaki tecrübe, birikim ve niteliği, öğretimi büyük oranda etkilemektedir.<sup>100</sup>

Kavram öğretiminde zaman anlamlı bir değişkendir. Yeni bir uyarıcıyla karşılaşan sinir sisteminin bu uyarıcıya uyum sağlaması ve onu algılaması için zamana ihtiyacı vardır.<sup>101</sup>

Çocuğun yaşadığı çevre kavram öğretimini etkileyen bir başka faktördür. Uyarıcı, çevrede ne kadar çoksa, öğretim de o kadar kolay gerçekleşmektedir. Kavram öğretilirken verilen örneklerin sayısı, ipucu ve pekiştireç verilip verilmemesi öğretimi olumlu ya da olumsuz etkilemektedir.<sup>102</sup>

<sup>98</sup> Akyürek, *Din Öğretiminde Kavram Öğretimi*, 97-98.

<sup>99</sup> Ülgen, *Kavram Geliştirme*, 126.

<sup>100</sup> Akyürek, *Din Öğretiminde Kavram Öğretimi*, 99.

<sup>101</sup> Ülgen, *Kavram Geliştirme*, 125.

<sup>102</sup> Akyürek, *Din Öğretiminde Kavram Öğretimi*, 99.

Kavramların yapısı, soyutluk derecesi ve karmaşıklığı da öğretimde önemlidir.<sup>103</sup> Buradan hareketle kavram öğretiminin birçok değişkenin etkisine açık olduğu görülmektedir. Bundan dolayı kavramların öğretiminin girift ve üzerinde durulması gereken bir süreç olduğu söylenilebilir.

Kavramların öğretimini kolaylaştıran birtakım faktörler de mevcuttur. Örneğin iyi bir tanımlama, kavramın öğretilmesini kolaylaştırmaktadır. Çeşitli pozitif örnekler bir kavramın gösterilmesine yardımcı olurken, negatif örnekler de ilgili kavramın ne olmadığını gösterilmesini sağlamaktadır. Bu pozitif ve negatif örnekler eş zamanlı sunulduğunda daha etkilidir. Ayrıca sınıfta yapılan değerlendirmeler de kavramların öğretilmesine katkı sağlamaktadır. Bu değerlendirmeler sayesinde öğrencinin kavramı anlamlı bir şekilde öğrendiği ya da kavramın tanımını anlamsız bir şekilde ezberlediği tespit edilmektedir.<sup>104</sup>

### **1.3.6. Kavram Öğretiminde Kullanılan Yöntemler**

Kavram öğrenme, örgün okul hayatımız içerisinde oldukça önemli bir yer tutmaktadır. Bir kavramı öğrenebilmek için öncelikle o kavramın tanınması, örneklerinin ayırt edilmesi ve uygun genellemelerin yapılması gerekmektedir.<sup>105</sup> Bunun için de birtakım araç ve yöntemlerden istifade etmek zaruridir.

Kavram öğretim sürecinde;

- Anlam çözümlene tabloları,
- Kavram haritaları,
- Kavram ağları,
- Kavram karikatürleri,
- Kavram bulmacaları,
- Kavram değişim metinleri gibi araçlar kullanılmaktadır.<sup>106</sup>

Kavram öğretiminde birçok farklı yöntem kullanılmakla beraber bunların en yaygını doğrudan öğretim yöntemidir. Bu yöntem öğretmen merkezlidir.

---

<sup>103</sup> Kısa, “Beyin Fırtınası Tekniğiyle Kavram Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarı Düzeylerine Etkisi” 73.

<sup>104</sup> Jeanne Ellis Ormrod, *Öğrenme Psikolojisi*, çev. Mustafa Baloğlu (Ankara: Nobel Yayıncılık, 2016), 242,243.

<sup>105</sup> Ali Şimşek, “Kavramların Öğretimi”, *İçerik Türlerine Dayalı Öğretim içinde*, ed. Ali Şimşek (Ankara: Nobel Yayıncılık, 2006), 27.

<sup>106</sup> Tural, “Sosyal Bilgilerde Kavram Öğretimi”, 40.

Kavram sunulurken kavramın nitelikleri, olumlu-olumsuz örnekleri, kurallarının yapısı vb. bilgiler mümkün olduğunca somutlaştırılmaktadır.<sup>107</sup>

Kavram öğretiminde kullanılan bir diğer yöntem de yanlışsız öğretim yöntemidir. Bu yöntem, öğrencilerin beceri ve kavramları en iyi biçimde öğrenmelerinin öğretim sırasında yaptıkları hatalardan değil de, gerçekleştirdikleri olumlu yanıt ve alıştırmalardan kaynaklandığı görüşü ile geliştirilmiş bir yöntemdir. Bu yöntemde ipuçlarından yola çıkılmakta ve öğrencide becerinin gelişmesi sağlanmaya çalışılmaktadır.<sup>108</sup>

Gagne'nin kavram öğretim yöntemine göre ise bir kavram, kavramın öğelerinin sunulmasıyla öğretilmektedir. Gagne'nin öğretim yöntemi, bir kavramın olumlu-olumsuz örneklerinin sunulması ve bu örneklerin öğretilen kavram olup olmadığının sorgulanmasını esas almaktadır. Örneğin yuvarlak kavramını öğrenmiş bir bireyin, yuvarlaklık özelliği taşıyan top, madeni para gibi nesnelere örnek olarak gösterebilmesi, o kavramı öğrendiği anlamına gelmektedir.<sup>109</sup> Örnekleme yoluyla kavram öğretiminin günlük hayatta başvurulan yöntemler arasında önemli bir yere sahip olduğu söylenilebilir. Ebeveyn tutumları ve okul öncesi eğitim dikkate alındığında, bir çocuğun öğretilmek istenen kavramı öğrenebilmesi için o kavramın özelliklerine sahip nesnelere sıkça örnekendirildiği görülmektedir.

Merrill ve Tennyson'a göre kavram öğretimi de kavramın tanımlanması, kolaydan zora seçilen kavramların eşleştirilmesi, olumlu ve olumsuz özelliklerinin açıklanması ve kavrama dair sorular sorulmasından oluşmaktadır.<sup>110</sup>

Kavram öğretimiyle ilgili yapılan bir alan araştırmasında, araştırmacı çalışma grubundaki öğretmenin A sınıfında yaptığı kavram öğretimi hakkında bilgiler vermiştir. Öğretmen, dersin kavramlarını öğretirken soyut kavramları olabildiğince somutlaştırmaya çalışmış, bunun için ilgili kavramların modellerini sınıfta öğrencilerin gözlemine sunmuş ve güncel örneklerle benzetmeler yaparak tahtada şekillerini çizmiş, tümevarım yöntemiyle genellemeler yapmış, ayrıca kavram haritaları ve anlam çözümleme tabloları kullanmıştır. Kavram

<sup>107</sup> Çelik, "Zihinsel Yetersizlik Gösteren Çocuklara kavram Öğretimi", 8-9.

<sup>108</sup> Bkz. Metin, "Zihinsel Engelli Bireylere Kavram Öğretimi", 41.

<sup>109</sup> Bkz. Karataş Coşkun, *Kavram Öğretimi*, 80.

<sup>110</sup> Bkz. Metin, "Zihinsel Engelli Bireylere Kavram Öğretimi", 41.

öğretiminde yöntem çeşitliliğinin olduğu bu sınıfın öğrencilerinden kavram öğretimi sürecini değerlendirmeleri istendiğinde, süreci gayet olumlu değerlendirdikleri sonucuna ulaşılmıştır.<sup>111</sup> Buradan hareketle kavram öğretiminde kullanılan yöntemlerin çeşitlendirilmesiyle hedefe ulaşılması arasında doğru orantı olduğunu söylemek mümkündür.

### **1.3.7. Kavramların Oyunla Öğretiminin Önemi**

Birey çocukluğundan itibaren kavramları öğrenme ve kullanma ihtiyacı duymaktadır. Bu ihtiyaca binaen günlük hayatında kendine has yöntemlerle kavramları öğrenmekte, öğrendiği kavramlar arasında bağ kurmakta, kavram dağarcığını genişletmeye çalışmakta ve zihnindeki kavramları yapılandırmaktadır.<sup>112</sup> Oyun oynarken çocuk sürekli zihinsel bir faaliyet içerisinde. Oyun sırasında çocuk farkında olmadan kavramları ve eşyaları tanımakta, yeni kavramlar oluşturmakta, tanıdığı bu kavramları karşılaştırmakta ve işlevlerini anlamaya çalışmaktadır.<sup>113</sup> Dolayısıyla kavram öğrenmenin önemli bir bölümünün çocukluk yıllarında gerçekleştiğini söylemek mümkündür. Çocuk, çevresiyle iletişim kurabilmek için ihtiyaç duyduğu kavramları öğrenmek durumundadır. Oyun etkinliğinin çocuğun hayatındaki önemine binaen birçok kavramın oyunla ve oyun sırasında öğrenildiği söylenilebilir.

Kavram öğrenme zorlu bir süreçtir. Eğitim öğretim faaliyetlerinde de işlenen konu alanları ve içerik kavram öğrenmede etkilidir. Aşamalı konular veya soyut öğeler, kavramın kazanılmasını zorlaştırabilmektedir. Sosyal bilimlerdeki kavramların kazanılması da yaşantı ve olgunlaşmayla yakından ilgilidir. Konu alanı ile yaşantı arasında yakın bir ilişki yoksa kavramların öğrenimi zorlaşmaktadır.<sup>114</sup> Bu noktada öğretmenin öğrenciyi ilgili kavramla karşı karşıya getirmesi, kavramın öğrencinin hayatında yer bulması, öğrenilmesi açısından önemli ve gereklidir.

---

<sup>111</sup> Detaylar İçin Bkz. Seher Tekin, “Kimya Öğretmenleri İçin Kavramsal Anlama ve Kavram Öğretimi Amaçlı Bir Hizmet İçi Eğitim Kurs Programı Geliştirilmesi ve Etkililiğinin Araştırılması” (Doktora Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, 2004), 136, 138.

<sup>112</sup> Eryılmaz, “Web Ortamında Kavram Öğretimi”, 43.

<sup>113</sup> Önder – Çiftçi, “Oyun Nedir?”, 16.

<sup>114</sup> Akyürek, *Din Öğretiminde Kavram Öğretimi*, 101.

Eđitim ğretim faaliyetlerinin etkili olmasında belirleyici faktrlerden biri de ğretmenin kullandığı yntem ve tekniktir. zellikle kavram ğretimine ezbere dayalı faaliyetler kısa vadede olumlu sonu verse de, kavramın anlaşılması, kavramlar arasında zihinde bađ kurulamaması sebebiyle işlevsel deđillerdir. lkemizde eđitim ğretim faaliyetleri byk oranda ğretmen merkezlidir. Bu durum kavram ğretimi iin de sz konusudur.<sup>115</sup>

Gnmzde klasik eđitimin, ğretim faaliyetleri aısından yetersiz olduđu yapılan alan arařtırmalarıyla ortaya konulmuřtur. rneđin Fizik dersi ğretiminde geleneksel ve bilgisayar destekli ğretim yaklařımlarının Rule Space modeli ile deđerlendirildiđi bir alan arařtırması mevcuttur. alıřmada, iki farklı sınıftan A řubesinde geleneksel yntemlerle, ğretmen merkezli ve ađırlıklı olarak szli sunum tercih edilirken, B řubesinde ğrencilerin etkin katılımına olanak sađlayan, animasyon ve oyunlarla zenginleřtirilmiř bilgisayar destekli ders iřlenmiřtir. Arařtırmanın sonuları deđerlendirilirken, yapılan lme sonrası B sınıfının daha bařarılı olduđu ve sınıfta kalıcı ğrenmenin A sınıfına gre ileri seviyede gerekleřtiđi, bilgi ve beceri bileřenlerinin ok daha ileri seviyede olduđu ortaya konulmuřtur.<sup>116</sup>

Eđitsel oyun, kavram ğrenmeyi kolaylařtırmaktadır, đrenciye gerekli olan kavramları ğretmeyi hedeflemektedir. Eđitsel oyunların kullanılmasıyla ğrenme ok daha kalıcı hale gelmektedir. ocukların gvensiz hissettiđi ve korktuđu, soyut kavramların da fazla olduđu derslerde ğretmenler, ğrencilerin aktif olarak katılabileceđi ortamlar oluřturmalıdırlar. Bunun gerekleřmesini sađlayacak en etkili yntem ise eđitsel oyundur.<sup>117</sup>

Sonu olarak kavram ğretimi, ocukluk yařantılarının yanı sıra eđitim ğretim faaliyetlerinde de nemli bir yere sahiptir. Bir dersin kavramları yanılıđan uzak, salt ezbere dayanmayan, anlamlı bir biimde ğretilmelidir. Barındırdığı eđlenceyle sınıf ortamının resmiyetini yumuřatan, ğrencilerin

---

<sup>115</sup> Tekin, “Kavramsal Anlama ve Kavram ğretimi Amalı Bir Hizmet İi Eđitim Kurs Programı Geliřtirilmesi” 39.

<sup>116</sup> Detaylar İin Bkz. Glřah Karadeniz, “Fizik Dersi ğretiminde Geleneksel ve Bilgisayar Destekli ğretim Yaklařımlarının Rule Space Modeli ile Deđerlendirilmesi” (Yksek Lisans Tezi, Baheřehir niversitesi, 2010), 47-50.

<sup>117</sup> Savař, “Oyunla ğretim Yntemi”, 51,57.

ilgisini çekerek motivasyon ve güdülenmelerini etkileyen eğitsel oyunlar, kavram öğretiminde de dikkate değer bir yere sahip olduğu söylenilebilir.



## İKİNCİ BÖLÜM

### YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yöntemi, çalışma grubu, veri toplama aracının geliştirilmesi, verilerin toplanması ve analizi ile geçerlik ve güvenirlik alt başlıklarına ilişkin bilgiler sunulmuştur.

#### 2.1. ARAŞTIRMA DESENİ

DKAB derslerinde eğitsel oyunlar aracılığıyla kavram öğretimine yönelik öğretmen görüşlerini ortaya koymayı amaçlayan bu çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırma; tanımlama, çözme, gözlem, görüşme, yorumlama gibi birçok tekniği kapsayan çatı kavramdır. Nitel araştırmanın amacı, insanların hayatlarını anlamlandırma süreçlerini ortaya koymak ve deneyimlerini nasıl yorumladıklarını açıklamaktır. Burada önemli husus olaylara araştırmacının değil bizzat katılımcıların penceresinden bakabilmektir.<sup>118</sup> Bu inceleme sırasında araştırma grubunun kullandıkları dil ve kavramları, bunların ne anlam ifade ettiğini ortaya çıkarmaya çalışmak önemli ve gerekli bir yöntemdir. Nitel araştırmalarda üzerinde araştırma yapılan kişilerin yaşadıkları ortam, araştırılan konu, olayların geçtiği yerler tanımlanır. Böylece elde edilen verilerin benzer ortamlarda ve konularda ne anlama geleceği tespit edilmiş olur. Ayrıca araştırmacı araştırmaya katılan kişilerin davranışlarını bizzat ilgili durumlar içerisinde inceleyip anlama fırsatını elde eder. Nitel araştırmaların en önemli özelliklerinden biri de araştırmanın durağan değil süreç merkezli olmasıdır. Araştırılan olay, konu ve olgular birbirleriyle bağlantılı olduğundan birbiri üzerindeki etkileri anlaşılmalı çalışılır. Araştırılan sosyal olay, olgu ve durumlar önyargısız, esnek bir araştırma aracı ile ele alınır. Araştırmacı elde ettiği veri ve

---

<sup>118</sup> Sharan B. Merriam, “Nitel Araştırma Desen ve Uygulama İçin Bir Rehber”, ed. Selahattin Turan, (Ankara: Nobel Yayıncılık, 2015), 13-14.

bulguları sistemli ve planlı bir şekilde inceler, tümevarım yöntemiyle kuram üreterek sosyal bir olayı en iyi şekilde yansıtacak teori ortaya çıkarmaya çalışır.<sup>119</sup>

Bundan dolayı DKAB öğretmenlerinin eğitsel oyunlar aracılığıyla kavram öğretimine yönelik görüşlerini irdeleyen bu çalışma yapılırken öğretmenlerin duygu, düşünce ve tecrübelerini ortaya koyması; kendi deneyimlerini yorumlamaya imkan vermesi; olay, durum ve olgulara esnek ve önyargısız bir biçimde araştırmaya katılanların gözüyle bakabilmeyi sağlaması; benzer durumlarda ortaya çıkabilecek soruların çözümüne yardımcı olması açısından nitel yöntem tercih edilmiştir.

Nitel araştırmaların birçok deseni mevcuttur. Bu desenlerden biri olan durum çalışmalarında amaç, belirli bir duruma ilişkin sonuçlar ortaya koymaktır. Bunun için de birey, olay ve süreçlerin ilgili durumu nasıl etkiledikleri ve durumdan nasıl etkilendiklerine odaklanılır.<sup>120</sup> DKAB dersi kavramlarını öğretirken eğitsel oyun yöntemini kullanan öğretmenlerin görüşlerinin ortaya konulduğu bu çalışma, eğitsel oyun kullanımının etkilerinin irdelendiği bir durum çalışmasıdır.

## 2.2. ÇALIŞMA GRUBU

Bilimsel araştırmalarda örneklem, çalışmanın yapılacağı gruba veya durumu ifade etmektedir. Çalışma grubundaki mevcut katılımcıların kolay ulaşılabilir olması, uygun bir örneklem çeşididir. Belirli durumlarda bu yöntem katılımcılara ve ön bilgilere, maliyetsiz ve hızlı bir şekilde ulaşmayı sağladığı için idealdir.<sup>121</sup> Bundan dolayı araştırmanın çalışma grubu oluşturulurken İstanbul ili Eyüp ilçesinde görev yapmakta olan DKAB öğretmenleri tercih edilmiştir. 2017 Haziran ayı itibarıyla Eyüp İlçe Milli Eğitim Müdürlüğünden alınan bilgilere göre, Eyüp ilçesinde ilk ve orta dereceli okullarda 102 DKAB öğretmenin görev yapmaktadır. Bu sayının görüşme yapmak için çok fazla olması sebebiyle, öğretmenlerle yapılan ön görüşmelerde “benzeşik örnekleme” yöntemi tercih edilmiş ve eğitsel oyun yöntemini kullanan öğretmenler belirlenmiştir. Benzeşik

<sup>119</sup> Durmuş Ekiz, *Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (Ankara: Anı Yayıncılık, 2017), 31-33.

<sup>120</sup> Ali Yıldırım - Hasan Şimşek, “Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri”, (Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2016), 73.

<sup>121</sup> Bruce L. Berg - Howard Lune, “Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri”, ed. Hasan Aydın, (Konya: Eğitim Yayıncılık, 2015), 70-71.



örneklemede benzeşik özellikler gösteren gruplardan veri toplanır.<sup>122</sup> Araştırmada DKAB öğretmenlerinin eğitsel oyun yöntemini kullanma konusundaki görüşleri irdelendiğinden, ayrıca bu konuda karşılaşılan problemlerin ve oyun yönteminin işlevselliğinin tespitine çalışıldığından, derslerde eğitsel oyun yöntemini kullanan öğretmenlerle görüşme yapılması uygun görülmüştür. Bunun için araştırmacı, problemine ilişkin zengin bilgi kaynağı olabilecek bireyleri saptamaya çalışmıştır. Bu birey veya durumların tespitinde etkili olan örnekleme biçimlerinden biri de Kartopu veya zincir örneklemedir. Bu örnekleme ile araştırmacı ilçede görev yapan ve eğitsel oyun yöntemini kullanan öğretmenleri tespite çalışırken bazı isimler ön plana çıkmış, bu öğretmenler sayesinde araştırmacıya veri sağlayacak diğer öğretmenler tespit edilmiştir.<sup>123</sup> Öğretmenlerin bir kısmı okullarında ziyaret edilmiş, bir kısmı ile ilçe toplantılarında görüşülerek oyun yöntemini kullanıp kullanmadıkları öğrenilmiş ve oyun yöntemini kullanan toplam 24 öğretmenden randevu alınmıştır. Randevu tarihlerinde öğretmenlerle ilgili okullarda mülakatlar gerçekleştirilmiştir. Burada dikkat çeken husus, bu yöntemi kullanan 24 öğretmenden 21'inin kadın, üçünün erkek olmasıdır. Araştırmacı oyun kullanan öğretmenlerin tespiti için gerçekleştirdiği ön görüşmeler sırasında, eğitsel oyunu tercih etmeyen öğretmenlere bunun nedenini sorduğunda erkek öğretmenlerden bir kısmı yoğun olarak 8. sınıflarda eğitim vermelerinden ötürü TEOG sınavına hazırlıklarının olduğunu ve oyuna bu nedenle zaman ayıramadıklarını belirtmişlerdir. Erkek öğretmenlerden bir kısmı da oyun yönteminin kendilerinin ilgisini çekmediğini dile getirmişlerdir. Katılımcıların bir diğer kısmı ise oyun yöntemini ciddiye almamakla beraber bu yöntemi ders dışı etkinlik olarak görmekte ve eğitim öğretim için faydalı olduğunu düşünmemektedir.

Sonuç olarak ilçede görev yapan kadın öğretmenlerin eğitsel oyun yöntemine ilgisi ve bu yöntemi kullanım oranının, erkek öğretmenlerin kullanım oranının çok üzerinde olduğu araştırmacı tarafından tespit edilmiştir.

---

<sup>122</sup> Yıldırım - Şimşek, "Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri", 120.

<sup>123</sup> Detaylar için Bkz. Yıldırım - Şimşek, "Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri", 122.

**Tablo 1: Görüşme Yerleri ve Tarihleri**

<b>N</b>	<b>Rumuz</b>	<b>Görüşme Yeri</b>	<b>Görüşme Tarihi</b>
1	Rümeysa	Okulun 8/E Sınıfı	05.06.2017-Saat:12.00
2	Sevgi	Okulun 7/A Sınıfı	19.06.2017-Saat: 12.00
3	Türkan	Okulun Konferans Salonu	20.06.2017-Saat: 12.00
4	Nuran	Okulun Kütüphanesi	21.06.2017- Saat: 12.00
5	Seda	Okul Bahçesi	22.06.2017- Saat: 12.00
6	Hamiye	Okulun 8/D Sınıfı	05.06.2017-Saat:13.00
7	Şeyda	Okul Bahçesi	23.06.2017- Saat: 12.00
8	Dilek	Okulun 5/C Sınıfı	06.09.2017- Saat: 12.00
9	Kader	Okul Bahçesi	06.09.2017- Saat: 13.00
10	Zeliha	Okulun 11/A Sınıfı	06.09.2017- Saat: 15.00
11	Sümeyye	Okulun Memur Odası	07.09.2017- Saat:11.00
12	Gülseren	Okulun Müdür Yrd. Odası	07.09.2017- Saat: 12.30
13	Narin	Okul Bahçesi	07.09.2017- Saat: 14:00
14	Şirin	Okulun Öğretmen Odası	08.09.2017- Saat: 11.00
15	Saliha	Okulun Müdür Yrd. Odası	08.09.2017- Saat: 13.00
16	Tülin	Okulun Öğretmen Odası	08.09.2017- Saat: 14.30
17	Neslihan	Okulun Müdür Yrd. Odası	11.09.2017- Saat: 12.00
18	Şahide	Okul Bahçesi	11.09.2017- Saat: 13.30
19	Refika	Okulun Müdür Yrd. Odası	11.09.2017- Saat: 15.00
20	Münevver	Okulun Öğretmen Odası	12.09.2017- Saat: 11.00
21	Lale	Okul Bahçesi	12.09.2017- Saat: 13.00
22	Erkan	Okulun 5/F Sınıfı	12.09.2017- Saat: 14.30
23	Mustafa	Okul Bahçesi	13.09.2017- Saat: 12.00
24	Ahmet	Okulun Müdür Yrd. Odası	13.09.2017- Saat: 14.30

**Tablo 2: Görüşme Yapılan Öğretmen Bilgileri**

	<b>Rumuzu</b>	<b>Cinsiyeti</b>	<b>Yaş Grubu</b>	<b>Öğrenim Durumu</b>	<b>Mezun Olduğu Bölüm</b>	<b>Toplam Öğretmenlik Süresi</b>	<b>Görev Yaptığı Okul Türü</b>
1	Rümeysa	Kadın	25-30	Lisans	DKAB	4	Ortaokul
2	Sevgi	Kadın	30-35	Y. Lisans	DKAB	4	Ortaokul
3	Türkan	Kadın	20-30	Lisans	DKAB	4	Ortaokul
4	Nuran	Kadın	20-30	Lisans	DKAB	7	İHO
5	Seda	Kadın	30-40	Lisans	DKAB	4	İHO
6	Hamiyet	Kadın	30-40	Lisans	İlahiyat	5	İlkokul
7	Şeyda	Kadın	20-30	Lisans	İlahiyat	5	Ortaokul
8	Dilek	Kadın	30-40	Lisans	DKAB	10	Ortaokul
9	Kader	Kadın	20-30	Lisans	İlahiyat	2	Ortaokul
10	Zeliha	Kadın	20-30	Lisans	İlahiyat	3	Lise
11	Sümeyye	Kadın	20-30	Lisans	İlahiyat	2	İHO
12	Gülseren	Kadın	41-50	Lisans	İlahiyat	18	İHO
13	Narin	Kadın	40-50	Lisans	İlahiyat	11	Lise
14	Şirin	Kadın	31-40	Y. Lisans	İlahiyat	7	Ortaokul
15	Saliha	Kadın	30-40	Lisans	İlahiyat	5	Ortaokul
16	Tülin	Kadın	20-30	Lisans	İlahiyat	5	Ortaokul
17	Neslihan	Kadın	30-40	Lisans	İlahiyat	9	Ortaokul
18	Şahide	Kadın	31-40	Y. Lisans	İlahiyat	5	İHO
19	Refika	Kadın	40-50	Lisans	İlahiyat	21	Ortaokul
20	Münevver	Kadın	20-30	Lisans	DKAB	2	Ortaokul
21	Lale	Kadın	20-30	Lisans	İlahiyat	2	Ortaokul
22	Erkan	Erkek	50-60	Lisans	İlahiyat	36	İlkokul
23	Mustafa	Erkek	20-30	Lisans	DKAB	4	İHO
24	Ahmet	Erkek	50-60	Lisans	Y.İ.E	25	İlkokul

### 2.3. VERİ TOPLAMA TEKNİĞİ

Nitel arařtırmalarda birok veri toplama tekniđi mevcuttur. Yapılan arařtırmaların konusu, dođası ve amacına bađlı olarak, kullanılacak teknikler de farklılık arz etmektedir. Bu teknikler arařtırmacıyı amacına ulařtıracak yol haritası mahiyetindedir.<sup>124</sup>

Bu arařtırmada DKAB dersi kavramlarını eđitsel oyunla retmeyi tercih eden retmenlerin grüşleri incelenmektedir. Oyun yöntemini kullanan retmenlerin ders sırasındaki tutum ve davranışlarını, kullandıkları oyunları, oyun yöntemi hakkındaki fikirlerini, oyun sırasında karşılařtıkları zorlukları gözlemek mümkün olmadığından, yarı yapılandırılmış grüşme formu ile veri toplama tercih edilmiştir.

Yarı yapılandırılmış grüşmeler, önceden geliştirilmiş soruları içermektedir.<sup>125</sup> Grüşmenin büyük bir kısmı, aıđa kavuřturulması istenen soru veya sorunlardan oluşur. Sorular esnektir ve genellikle her katılımcıdan spesifik veriler toplanmaktadır.<sup>126</sup> Bundan dolayı arařtırmanın amacına en uygun veri toplama aracının yarı yapılandırılmış grüşme olacağına karar verilmiştir.

Arařtırma ile ilgili verilere ulaşmak için 16 sorudan oluşan yarı yapılandırılmış grüşme formu ve demografik bilgiler formu kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış grüşme formu iki alan, iki eđitim, bir ölçme deđerlendirme uzmanı toplam beř kiřiye gönderilmiş ve sorular hakkındaki deđerlendirmeleri alınmıştır. Uzmanlar sorular hakkında genel itibarıyla olumlu deđerlendirmeler yapmışlar, sorularda herhangi bir yönlendirme olmadığını belirtmişlerdir. Yarı yapılandırılmış grüşmeler konusunda çalışması olan bir uzman ise soruların yüksek lisans çalışması için sınırdaki denilebilecek kadar fazla olduğunu belirtmiş, bazı soruların elenebileceđini ifade etmiştir.

Nitel arařtırmalarda istendik verileri toplamanın yolu, iyi soru sormaktır. İyi soru sormak için de mevcut soruların mutlaka test edilmesi gerekmektedir. Bunun için de pilot grüşmeler yapmak gereklidir. Pilot grüşmeler hangi soruların yeniden yazılması gerektiđi veya gereksiz veri sunduđu konusunda fikir

<sup>124</sup> Ekiz, *Bilimsel Arařtırma Yöntemleri*, 56.

<sup>125</sup> Levent Durdu, “Veri Toplama Yöntemleri”, *Eđitimde Üretim Tabanlı Çalışmalar İçin Nitel Arařtırma Yöntemleri* içinde, ed. Yařar Özden – Levent Durdu (Ankara: Am Yayınılık, 2016), 105.

<sup>126</sup> B. Merriam, *Nitel Arařtırma*, 87.

sahibi olunmasını sağlar.<sup>127</sup> Bu nedenle görüşme sorularının sınanması amacıyla ilçede görev yapan beş öğretmenle pilot görüşmeler yapılmış ve sorular hakkındaki kanaatleri öğrenilmiştir. Eğitimcilerden biri tarafından çalışmanın ikinci bölümünde kavram öğretimiyle alakalı bir sorunun ilk bölümü de kapsadığı ifade edilmiştir. Bu değerlendirme dikkate alınarak ikinci bölümdeki sorulardan bir tanesi çalışmadan çıkarılmıştır. Bu doğrultuda ilgili değişiklikler yapılarak danışman hocanın da değerlendirmeleriyle sorulara son şekli verilmiştir.

Görüşmeler sırasında çalışma disiplini ve etik kaygılardan dolayı katılımcıların kimliği gizli tutulmuş ve katılımcıların kendilerini rahat hissetmeleri açısından kendileri için rumuz kullanılacağı belirtilmiştir.

Katılımcılarla görüşme yapılırken yarı yapılandırılmış görüşme formu dışında bilgilendirme onamı ve demografik bilgiler formları kullanılmıştır. Bilgilendirme onamında katılımcıya araştırma hakkında bilgi verilerek izni istenmiştir. Demografik onamla ise katılımcıların kişisel bilgileri derlenmiştir. Araştırmaya katılan öğretmenlerin yaş aralıkları, cinsiyetleri, mezun oldukları fakülteler, öğretmenlik yaptıkları okulun türü ve öğretmenlik sürelerine dair bilgiler listelenmiştir. Katılımcılara verdikleri bilgilerin gizli kalacağı, araştırma dışında herhangi bir çalışmada kullanılmayacağı ve araştırmacı dışında üçüncü şahıslarla paylaşılmayacağı konusunda teminat verilerek görüşmeler kayıt altına alınmıştır. Ayrıca görüşmelerin yazıya aktarımında katılımcıların kendi isimlerinin kullanılmayacağı belirtilmesine rağmen bir katılımcı ses kaydının da alınmasına rıza göstermemiştir. Bu katılımcının mülakatı bizzat araştırmacının not almasıyla ve istedik sürenin biraz üzerinde zaman alarak gerçekleştirilmiştir.

#### **2.4. VERİLERİN TOPLANMASI**

Araştırmanın teorik bölümü oyun, eğitsel oyun, kavram öğretimi konusunda araştırma yapan yerli ve yabancı eğitimcilerin çalışmalarından istifade edilerek hazırlanmıştır. Konu ile alakalı yapılan çalışmalara ulaşmak için YÖK Tez merkezinden istifade edilmiştir. Ayrıca İSAM Kütüphanesi veri tabanı taranmış, fakat eğitsel oyunlar ve kavram öğretimi ile alakalı çalışmaların İSAM veri tabanında yetersiz olduğu görülmüştür. Danışman hocanın tavsiyeleri dikkate

---

<sup>127</sup> B. Merriam, *Nitel Araştırma*, 92-93.

alınarak teorik bölüm ve çalışmanın yöntemi için rehber niteliğinde olan çalışmalar temin edilmiştir.

Araştırmanın verilerini toplamak için yapılan görüşmeler Haziran – Eylül 2017 tarihleri arasında tamamlanmış ve 60 sayfa veri elde edilmiştir. Görüşme süreleri tanışma, çalışma hakkında bilgi verme, kişisel hakların hatırlatılması, samimi bir ortamın hazırlanması, demografik bilgilerin alınması haricinde 25 ila 30 dakika arasında değişkenlik göstermiştir.

Mülakatların verimli ve etkili olabilmesi için katılımcının anlayabileceği açıklıkta sorular sorulmuş ve katılımcıya karşı sergilenen tavırlara çok dikkat edilmiştir. Katılımcının gerekli ölçütlere uygun olduğu ve çalışmaya çok önemli katkılarının olabileceği unutulmamıştır. Ayrıca görüşmenin samimi bir ortamda, konuşma tarzında gerçekleşmesiyle katılımcının kendisini rahat hissetmesi sağlanmıştır. Araştırmacı, katılımcının bilgilerine karşı tarafsız olmuş, fikir ayrılıkları olsa dahi katılımcıyla münakaşaya girmemiş, tehditkar olmamış, saygı çerçevesi içerisinde görüşmeyi gerçekleştirmiştir.<sup>128</sup> Araştırmacı görüşmeyi yaparken katılımcının cevaplarına odaklanan nötr bir tavır sergilemeye özen göstermiştir.

Araştırmacının ilgili eğitimcilerle aynı bölgede çalışıyor ve katılımcıların bir kısmı ile çeşitli toplantılarda bir araya geliyor olmasından dolayı mülakatlar gerçekleştirilirken istendik ortamın sağlanmasında herhangi bir zorlukla karşılaşılmamıştır. Görüşmelerin tamamı bizzat araştırmacının kendisi tarafından gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler geneli itibarıyla oldukça sıcak ve samimi bir ortamda gerçekleştirilmiştir.

## **2.5. VERİLERİN ANALİZİ**

Öğretmenler ile yapılan görüşmeler ses kayıt cihazı ile kaydedildikten sonra yazılı forma (transkripsiyon) aktarılmıştır. Ses kayıtlarının mümkün mertebe kısa sürede yazıya dökümü tavsiye edildiği, nitel araştırmada veri toplama ile veri analizinin eş zamanlı olması gerektiği için görüşmelerin gerçekleşmesinin hemen akabinde ses kayıtları yazıya aktarmış, cevaplandırması

---

<sup>128</sup> Detaylı bilgi için bkz. B. Merriam, *Nitel Araştırma*, 102-103.

unutulan bölüm veya sorular varsa, ilgili öğretmenle telefon vasıtasıyla veya yüz yüze tekrar görüşülerek eksiklikler giderilmiştir.<sup>129</sup>

Nitel içerik analizinde evrensel olarak kabul edilen bir yapı olmamakla beraber, farklı araştırmacılar farklı adımları izleyerek veri analizi gerçekleştirmektedirler. İçerik analizinde birbirine benzeyen veriler, belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirildikten sonra okuyucunun anlayacağı şekilde düzenlenip yorumlanır.<sup>130</sup> Bu araştırmadan elde edilen verilerden benzer olanları aynı temalar içerisinde toplanmış ve ardından yorumlanmıştır.

Veri analizi yapılırken ilk olarak kendi içerisinde anlamlı bir bütün oluşturan veriler kodlanmıştır. Kodlama işlemi bazen bir sözcükle gerçekleştirilirken bazen başlı başına bir cümle ile gerçekleştirilmiştir. Okuma süreci devam ederken bazı kavramların tekrarlandığı fark edilmiştir. Bir müddet sonra ise veriler içerisindeki benzerlikler ve farklılıklar ortaya çıkmıştır. Buna mukabil benzer kavramlar aynı kategori altında toplanmış ve temalar belirlenmiştir. Farklılık arz eden kavramlar içinse yeni kategoriler oluşturulmuştur. Veriler kodlara göre düzenlenip tanımlandıktan sonra yorumlamak için uygun hale gelmiştir. Son aşamada ise elde edilen bulgular yorumlanmıştır. Nitel araştırmalarda elde edilen verilerin bireylerin tecrübelerine uygunluğu ve anlamlılığı da önem arz etmektedir.<sup>131</sup> Bu araştırmada araştırmacının neden-sonuç ilişkisi bağlamında verilerin sonuçlarına dair yorumları olmuştur.

## 2.6. GEÇERLİK VE GÜVENİRLİK

Geçerlik ve güvenilirlik, nitel bir araştırmanın tarafsız bir şekilde işlenmiş, kuşku ve karşı teorileri saf dışı bırakmış, iyi bir şekilde dokümantasyonunun yapılmış, birbirinden bağımsız kaynaklar kullanılarak aynı gerçeklere ulaşılmış olduğunu gösterir. Nitel araştırmanın geçerliliği araştırmanın gerçekliği,

---

<sup>129</sup> Detaylı bilgi için bkz. B. Merriam, *Nitel Araştırma*, 161-170

<sup>130</sup> Yıldırım - Şimşek, *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, 242.

<sup>131</sup> İbrahim Çetin, "Nitel İçerik Analizi", *Eğitimde Üretim Tabanlı Çalışmalar İçin Nitel Araştırma Yöntemleri* içinde, ed. Yaşar Özden – Levent Durdu (Ankara: Anı Yayıncılık, 2016), 131,137.

doğruluğu ne kadar yansıtıp yansıtmadığı ile alakalıdır.<sup>132</sup> Geçerlik, iç geçerlik ve dış geçerlik olarak ikiye ayrılmaktadır. İç geçerlik, araştırma sonuçlarının dış dünyadaki gerçekliğe uyup uymaması iken dış geçerlik, bir çalışmanın sonuçlarının farklı durumlara ne derece uygulanabildiğiyle ilgilidir.<sup>133</sup> Araştırmacı iç geçerliği sağlamak amacıyla tez danışmanı başta olmak üzere alan uzmanı akademisyenlerle görüşmüş ve yarı yapılandırılmış görüşme formunun geçerliği konusunda bilgi almıştır. Ayrıca mülakatların gerçekleştirileceği öğretmenlerle yapılan görüşmelerde ilgili soruların geçerlik yönünden değerlendirilmesi sağlanmıştır. Temaların ve alt temaların birbirleriyle olan bağlantısı uzmanların incelemesine sunulmuştur. Dış geçerliğin sağlanması için ise yöntem bölümünde araştırmanın bütün unsurları ve aşamaları ayrıntılı bir şekilde açıklanmıştır.

Güvenirlilik ise bir araştırmanın aynı ortamda ve şartlarda benzer katılımcılarla yapıldığı zaman yaklaşık sonuçlar vermesidir.<sup>134</sup> Güvenirlilik de iç ve dış güvenirlilik olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. İç güvenirlilik, başka araştırmacıların aynı verileri kullanıp aynı sonuçlara ulaşip ulaşamayacağı, yani verilerin tutarlılığıdır. Dış güvenirlilik ise araştırma sonuçlarının benzer ortamlarda sınıdığında, benzer sonuçlar verip vermemesidir.<sup>135</sup> Bu araştırmanın iç güvenirliliği test edilirken, beş öğretmenle gerçekleştirilen pilot görüşmeler alan uzmanlarına gönderilmiş ve değerlendirmeleri alınmıştır. Ayrıca dış güvenirliliğin sağlanması için ilgili ses kayıtları ve deşifreleri araştırmacı tarafından muhafaza edilmektedir. Talep edilmesi halinde mülakat yapılan öğretmenlerin kimlikleri ifşa olmamak kaydıyla incelemeye açıktır.

## 2.7. RAPOR HALİNE GETİRME

Nitel araştırmada konu ile ilgili tüm veriler toplandıktan sonra, çalışmanın vurgu yapacağı ana tema dikkate alınarak araştırmanın veya raporun genel hatları belirlenir.<sup>136</sup>

---

<sup>132</sup> Engin Koç, “Nitel Araştırmalarda Geçerlik ve Güvenirlilik”, *Eğitimde Üretim Tabanlı Çalışmalar İçin Nitel Araştırma Yöntemleri* içinde, ed. Yaşar Özden – Levent Durdu (Ankara: Anı Yayıncılık, 2016) 152.

<sup>133</sup> B. Merriam, *Nitel Araştırma*, 203,214.

<sup>134</sup> Koç, “Nitel Araştırmalarda Geçerlik ve Güvenirlilik”, 151.

<sup>135</sup> Yıldırım - Şimşek, *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, 272,273.

<sup>136</sup> B. Merriam, *Nitel Araştırma*, 256.



Nitel arařtırmaların raporları hazırlanırken, görüřmelerde elde edilen veriler direkt sunulduęu gibi, arařtırmacının veya okuyucunun bu verileri yorumlaması ve kendi tecrübeleri vasıtasıyla sonuçlara ulaşması da geçerlięi artırır.<sup>137</sup> Bundan dolayı arařtırmacı hem mülakat yaptıęı öğretmenlerin verilerini direkt sunmuş, hem de katılımcıların deęerlendirmelerini yorumlayarak ulařtıęı sonuçları raporlamıřtır.



---

<sup>137</sup> Yıldırım - Őimřek, *Sosyal Bilimlerde Nitel Arařtırma Yöntemleri*, 272.

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde DKAB öğretmenleriyle yapılan görüşmelerden elde edilen veriler üç ana temaya ve ardından alt temalara ayrılmış, sonrasında yorumlanmıştır. İlk temada genel çerçeve içerisinde eğitsel oyunlar konusundaki öğretmen yeterlikleri, öğrenci tutumları ele alınırken ikinci temada katılımcıların kavram öğretiminin nasıl gerçekleştirildiği üzerinde durulmuştur. Üçüncü temada ise kavram öğretimini eğitsel oyunlarla gerçekleştiren öğretmenlerin oyun uygulamaları aktarılmıştır.

#### 3.1. EĞİTSEL OYUNLARLA İLGİLİ ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ

Bu ana tema;

- Öğretmenlerin eğitsel oyun uygulamalarıyla ilgili genel görüşleri,
- Öğretmenlerin eğitsel oyun uygulamalarına dair eğitim alma durumları,
- Öğretmenlerin eğitsel oyunlar hakkında bilimsel yayın okuma durumları,
- Öğrencilerin eğitsel oyunlara ilgi duyma durumları,
- Eğitsel oyunların öğrenci motivasyon ve güdülenmesine etkileri,
- Eğitsel oyunların öğrenci kişilik gelişimine etkileri,
- Eğitsel oyunların öğretmen-öğrenci ilişkisine etkileri,
- Eğitsel oyunların öğrenci- öğrenci ilişkilerine etkileri,
- Eğitsel oyunların öğretmen motivasyonuna etkileri olmak üzere toplam dokuz alt temada incelenmiştir.

##### 3.1.1. Öğretmenlerin Eğitsel Oyunlarla İlgili Genel Görüşleri

Araştırmaya katılan öğretmenlere eğitsel oyunlar hakkındaki genel düşünceleri sorulmuş ve tüm öğretmenlerden cevap alınmıştır. Araştırmaya

katılan 24 öğretmenin tamamı eğitsel oyunların faydalı olduğunu ifade etmişlerdir. Görüşme yapılan 6 öğretmen (Rümeysa, Şahide, Nuran, Hamiyet, Şeyda, Refika) eğitsel oyun uygulamalarının dersi daha zevkli ve eğlenceli hale getirdiğine vurgu yapmışlardır. 6 öğretmen (Şirin, Tülin, Türkan, Şahide, Münevver, Erkan) eğitsel oyunların öğrencilerin ilgilerini çektiğini ve dikkatlerini topladığını belirtmişlerdir. 4 öğretmen ise (Sümeyye, Şeyda, Saliha, Neslihan) eğitsel oyunların öğrenmenin kalıcı olmasına etkisine değinmişlerdir.

Eğitsel oyun uygulamalarının dersi daha zevkli ve eğlenceli hale getirdiğine vurgu yapan Rümeysa öğretmen, eğitsel oyunların öğrenme faaliyetlerine etkisini şu şekilde ifade etmiştir:

Eğitsel oyunlar çocukların öğrenmelerini olumlu yönde etkiliyor. Daha hızlı ve daha iyi öğrenmelerini sağlıyor. Bundan dolayı oyunları çok faydalı buluyorum. Öğretmen merkezli eğitimi öğrenciler de sıkıcı buluyor zaten. Eğitsel oyunlarla ders hem sıkıcılıktan çıkıyor, hem öğretmen fazla yorulmuyor. Ders zevkli hale geliyor.

Şahide öğretmen, dersi rutin olarak işlemenin öğrenci, öğretmen ve öğrenme faaliyeti üzerindeki olumsuz etkilerini aktarmıştır. Oyun etkinliğinin derse kattığı heyecanın bizzat öğretmen motivasyonunu artırıcı yönünü şu şekilde vurgulamıştır:

Oyunsuz dersi sıcak tutmak mümkün değil. 10 dakika sonra öğrencilerin ilgileri dağılıyor, gözleri dalıyor. Ben o gözlere baktığım zaman mutsuz oluyorum. Aslında ben oyunu biraz da kendim için oynuyorum. Öğrencilerin derse istiyaklı olmaları için oyun oynatıyorum. Benim yaptığım işten zevk almam lazım. Rutin olarak derse girip çıkınca benim de motivasyonum düşüyor. Verdiğimden bir şey anlamıyorum. Oyunu öncelikle kendim için oynatıyorum. Oyunu yüzde yüz salt fayda olarak görüyorum. Çocukları motive etmek, derse bağlamak, dikkatlerini canlı tutmak anlamında oyunların müthiş faydası var.

Nuran öğretmen ise, oyun yönteminin eğlenceli oluşunun öğrencilerin derse bakışını etkilediğini düşünmektedir:

Eğitsel oyunları her açıdan faydalı buluyorum. Oyunlar dersin daha eğlenceli geçip, öğrencilerin bir sonraki dersi heyecanla beklemelerini sağlıyor. Dersi kısa sürede ve verimli işlemek adına çok işlevsel bir yöntem olduğunu düşünüyorum ve bu yöntemi derslerimde kullanmaya gayret ediyorum.

Lale öğretmen, eğitsel oyun yönteminin öğretmenler için sadece eğitim öğretim faaliyetlerinde kullanılan bir yöntem olarak algılandığını, öğrenci içinse bunun çok ötesinde olduğunu aktarmıştır.

Oyun özellikle küçük yaş grubu için çok eğitici bir yöntem. Oyun sadece oyun değil, bizzat eğitim materyali. Bize oyun ama çocuklar için yaşamın kendisi bence. Onların enerjilerini kullanıp dersim için bir şeyler öğretiyorum. Bu bağlamda çok faydasını gördüm.

Hamiyet öğretmen de eğitsel oyunlar sayesinde öğrencilerin dersi sevdiğini ve derste ki motivasyonlarının arttığını şöyle aktarmıştır:

Oyunlar sayesinde çocukların dersi daha istekli, sevgiyle dinlediğini ve derse katıldıklarını gözlemliyorum. Eğitimin klasik yöntemlerden ziyade eğitsel oyun yoluyla verilmesinin çok eğlenceli ve faydalı olduğunu söyleyebilirim.

Şeyda öğretmen, dersi zevkli hale getiren etkinliklerin öğrenmeyi olumlu etkilemekle birlikte kalıcı hale getirdiğini belirtmiştir. Bu nedenle eğitsel oyun yöntemini tercih ettiğini ifade etmiştir.

Öğretim anlamında ortaokul olsun lise olsun çocuklar oyunu seviyorlar. Biz dahi onlarla oynarken keyif alıyoruz. Çocuklarda kalıcı öğrenme sağlaması açısından çok önemli. Hatta en önemli faydasının bu olduğunu düşünüyorum. Daha iyi öğreniyorlar. Mesleğe başladığım ilk yıllarda genellikle ödev vermeyi tercih ediyordum. Fakat öğrenim açısından çok faydalı olmadığı gördüm. Eğitsel oyun yöntemininse çok faydalı olduğunu düşünüyorum ve artık oyun temelli çalışıyorum.

Sınıf öğretmeni iken alan değişikliği yaparak DKAB öğretmenliğini tercih eden Refika öğretmen, özellikle sınıf öğretmenliği tecrübelerinden yola çıkarak, öğretim faaliyetlerinin mutlaka oyunla gerçekleştirilmesi gerektiğini vurgulamıştır.

Benim asıl branşım sınıf öğretmenliği. Alan değişikliği ile DKAB öğretmeni oldum. İsbetli de bir karar verdim. beş yıldır DKAB öğretmenliği yapıyorum. Özelde sınıf öğretmenliğini, genel olarak ise öğretim faaliyetlerini oynusuz düşünmek mümkün değil. Oyunu kesinlikle çok faydalı buluyorum. Çocuk hem dersi öğreniyor hem de keyif alıyor. Dönütleri güzel. Öğrenciler o ders bitmesin istiyorlar. Sonraki ders için kapıda beklediklerini biliyorum.

Neslihan Öğretmen, eğitsel oyunu ders dışında da kullandığını belirtmiş ve bu yöntemin öğrenme faaliyetine etkisine değinmiştir.

Çocuğu eğitmek için oyun çok önemli. Evde kendi çocuklarıma bir şey öğreteceksem de en iyi oyunla öğretiyorum. Okulda da, ders içerisinde de etkili oluyor. Dersi oyunlaştınca ben dahi daha iyi öğreniyorum. Öğrencilerin isimlerini bile öğrenirken oyun kullanınca isimleri daha iyi aklımda kalıyor. Oyunu eğitim için gerekli ve faydalı buluyorum.

Saliha öğretmen de eğitsel oyunları kalıcı oldukları için tercih ettiğini belirterek, ilkökul öğretmenlerinin derste kendileri ile oynadıkları oyunları halen hatırladığını eklemiştir. “Çocuklar oyunla dersi daha iyi anlıyor ve unutmuyorlar. Ben bile ilkökuldayken hocalarımmın oynattığı oyunları hatırlıyorum.”

Araştırmaya katılan tüm öğretmenler eğitsel oyun yöntemini derslerinde kullandıklarını ve verimli bulduklarını ifade etmiş olsalar da, 2 öğretmen (Sevgi, Sümeyye) birtakım çekincelerini dile getirmişlerdir. Sevgi öğretmen bu konudaki kaygılarını şu şekilde ifade etmiştir:

Eğitsel oyunları genel itibarıyla faydalı buluyorum. Fakat sınıfların kalabalık olması gibi büyük bir sorunumuz var. Müfredatın yetişmemesi durumu da benim için çok rahatsız edici. Oyunu çok sık kullanınca müfredatın yetişmemesinden korkuyorum. Bu konuda biraz takıntılıyım. Müfredatın yetişmeme ihtimali beni korkutuyor. Bu durum da oyun yöntemini tercih etme sıklığımla etkiliyor.

Lisede görev yapan Sümeyye öğretmen, Sevgi öğretmene benzer bir çekincesini dile getirerek DKAB dersinin bir ders saati olmasından dolayı, zaman ve müfredat yetiştirme sıkıntısı yaşadığını belirtmiştir. Sümeyye öğretmenin bu konudaki düşünceleri şöyledir:

Eğitsel oyunların etkili olduğunu düşünüyor ve oyunları derslerimde kullanmaya çalışıyorum. Keşke daha fazla vaktimiz olsa da daha yoğun kullansak. En büyük sıkıntım DKAB dersinin tek saat olması. Bazı konular çok yoğun ve çocukların seviyesinin üzerinde. Özellikle kavramlar konusunda iyi bir alt yapıyla gelmedikleri için tek kurtarıcımız oyun oluyor.

### **3.1.2. Öğretmenlerin Eğitsel Oyunlar Konusundaki Eğitim Durumu**

Araştırma grubundaki öğretmenlere eğitsel oyunlarla ilgili herhangi bir eğitim alıp almadıkları, eğitim aldıysalar bu eğitimin pratikte kendilerine ne gibi fayda sağladığı soruları yöneltilmiştir. Araştırmaya katılan 24 öğretmenden 10'u eğitsel oyun tekniğine ilişkin eğitim (seminer, çalıştay, hizmet içi eğitim, atölye çalışması vb.) aldığını, 14'ü bu teknikle ilgili bizzat bir eğitime katılmadığını ifade etmişlerdir. Eğitim alan 10 öğretmenin tamamı, bu eğitimlerin pratikte kendilerine çok faydası olduğunu belirtmişlerdir. Alınan eğitimlerle ilgili olumsuz görüş belirten öğretmen yoktur.

#### **3.1.2.1. Eğitsel Oyunlar Konusunda Eğitim Alanlar**

Bu başlık altında eğitsel oyun tekniği ile ilgili eğitim alan öğretmenlerin aldığı eğitimlerin türü ve bu eğitimin kendilerine sağladığı faydalar konusundaki bulgular incelenecektir. Eğitsel oyun tekniği konusunda eğitim alan 10 öğretmenin tamamı (Sevgi, Türkan, Seda, Şeyda, Dilek, Sümeyye, Narin, Şirin, Şahide, Refika) bu eğitimlerin pratikte kendilerine fayda sağladığını belirtmişler, öğrendikleri oyunları kendi derslerinde uyguladıklarını ifade etmişlerdir. Öğretmenlerden bazıları oyunları birebir uygularken, bazıları öğrenci seviyesine ve dersin içeriğine göre uyarlama yoluna gitmiş ve faydasını gördüklerini aktarmışlardır.

Eğitsel oyun konusunda atölye çalışmalarına katılan Sevgi öğretmen, bu eğitimin sağladığı faydayı şu şekilde ifade etmiştir: “Bu eğitim dersi daha aktif, daha renkli ve bol etkinlikli bir şekilde işlememi sağladı.”

Seda öğretmen de Sevgi öğretmen gibi eğitsel oyun konusunda atölye çalışmalarına katılmış ve göreve başladığı ilk yıllardan itibaren bu tekniğin önemini kavradığını, bundan dolayı derslerinde uygulamaya çalıştığını belirtmiştir.

Öğretmenliğe yeni başladığım yıllarda derste başım sıkıştığında kendim oyun üretiyordum. Oyunun işlevsel olduğunu fark ettiğimde çalışmalara katılmaya karar verdim. Oyun çok işlevsel ve Artık oyun konusunda daha donanımlıyım ve derslerimde sık sık kullanıyorum.

Şeyda öğretmen, bu konuda seminer çalışmalarına ve hizmet içi eğitimlere katıldığını, bu eğitimlerin drama kurslarında bizzat eğitsel oyuna ayrılmış bölümlerinin olduğunu dile getirmiştir. Aldığı eğitimlerin kendi motivasyonuna olan katkısını vurgulamıştır. “Katıldığım programlarda birçok oyun öğrendik. Bu oyunları birebir uyguladığım da oldu, kendi dersime farklı şekillerde uyarladığım da. Bu tarz eğitimler insanı araştırmaya teşvik ediyor.”

Dilek öğretmen de katıldığı beş aylık hizmet içi eğitim seminerlerinde eğitsel oyun eğitimini aldığını belirtmiştir. Bu eğitimin eğitsel oyunun ciddiyeti hakkında kendisine katkı sağladığını, oyun konusundaki yanlış uygulamalarını bu sayede fark ettiğini şu şekilde ifade etmiştir:

Bazı oyunların hazırlık gerektirdiğini bu seminerlerle fark ettim. Oyun kullanırken yanlış uygulamalarım olduğunu idrak ettim. Haftada bir gün bu seminerlere katılıyorduk. Seminerler oldukça faydalı oldu. Burada öğrendiğim oyunları hemen o hafta derste uygulamaya başladım. Bazılarını kendi dersime uyarladım bu durum çok da faydalı oldu.

Şahide öğretmen, pratik öğrenci koçluğu eğitimi aldığını belirtmiş, bu eğitimin bir bölümünün öğrencileri motive etmek adına eğitsel oyunlara ayrıldığını ifade etmiştir. Bu eğitimin kendisinin oyunlara olan bakış açısını etkilediğini de şu cümlelerle dile getirmiştir:

Bu eğitim vizyonumu genişletti. Çocukların hepsi aslında bir cevher taşıyor ama bizler onu nasıl kullanacağımızı bilmiyoruz. Her yaş grubunun dikkatini çekmek farklı özellikler gerektiriyor. Bu bağlamda oyunların çok faydasını gördüm.

Şirin öğretmen, iki yıl önce eğitsel oyun seminerine katıldığını ifade etmiş, bu eğitimin daha çok lise öğrencilerine hitap etmesine rağmen kendisine eğitsel oyunlar konusunda fikir verdiğini ifade etmiştir.

O eğitimdeki tüm etkinlikleri değil ama bazı etkinlikleri değiştirerek uyguladım. Verilen seminer lise düzeyinde olduğu için birebir uyguladığımı söyleyemem ama kendi dersime ve öğrenci seviyesine uyarladığım oyunlar oldu. Bu da yapılmıyormuş, yapılabilmemiş diye düşünmemi sağladı.

### **3.1.2.2. Eğitsel Oyunlar Konusunda Eğitim Almayanlar**

Eğitsel oyunlar konusunda herhangi bir eğitim almamış olan Zeliha öğretmen, göreve başladıktan sonra katıldığı bazı seminerlerde eğitsel oyunlara karşı olan tutumunun tamamen değiştiğini aktarmıştır.

Eğitsel oyunlar konusunda herhangi bir eğitime katılmadım fakat katıldığım bazı seminerler oyun hakkında bana fikir verdi. Etkili öğretmenlik seminerlerine katıldığımda karikatür çizimiyle karşılaşmak beni etkilemişti. Lise öğrencilerine oyun vs. etkinliklerin hafif kalacağını, ilgilerini çekmeyeceğini düşünüyordum ama bizzat kendim karikatür çizip çok eğlenince sınırları aşmak gerektiğini düşündüm.

### **3.1.3. Eğitsel Oyunlar Konusunda Bilimsel Yayın Okuyanlar**

Araştırmaya katılan 24 öğretmenden 19'u eğitsel oyunlar konusunda bilimsel yayın (kitap, dergi, tez vs.) okuduğunu ifade etmiş, 5 öğretmen ise herhangi bir bilimsel yayın okumadığını belirtmişlerdir.

### **3.1.4. Öğrencilerin Eğitsel Oyunlara İlgi Duyma Durumları**

Araştırmaya katılan 24 öğretmenin tamamı öğrencilerinin eğitsel oyuna ilgi duyduklarını aktarmışlardır. Öğrencilerin oyuna ilgi duyma nedenleri sorulduğunda, 13 öğretmen (Rümeysa, Sevgi, Türkan, Nuran, Hamiyet, Dilek, Sümeyye, Narin, Saliha, Neslihan, Şahide, Münevver, Erkan) bu durumun yaş gruplarıyla alakalı olduğunu ifade etmiş ve oyuna ilgi duymalarını oyun çağında olmalarına bağlamışlardır. 15 öğretmen (Rümeysa, Şeyda, Dilek, Kader, Gülseren, Narin, Şirin, Saliha, Tülin, Neslihan, Şahide, Münevver, Refika, Lale, Erkan) eğitsel oyunların dersi zevkli hale getirmesi, monotonluktan çıkarması, bu sayede öğrencilerin eğlenmeleri ve sıkılmamaları sebebiyle ilgilerini çektiğini ifade etmişlerdir. 4 öğretmen de (Türkan, Tülin, Zeliha, Münevver) öğrencileri pasif olmaktan çıkarıp aktif konuma getirmesi, bizzat sürece dahil etmesi sebebiyle ilgi çeken bir etkinlik olduğunu dile getirmişlerdir. 2 öğretmen ise (Sümeyye, Seda) oyun etkinliğinin rahatlatıcı yönüne vurgu yapmış, öğretmen ile

öğrenci arasındaki resmiyeti kırması sebebiyle öğrencilerinin dikkatini çektiğini aktarmışlardır.

Sümeyye öğretmen, öğrencilerinin eğitsel oyunlara ilgi duymasının birçok nedeni olduğunu belirterek bu nedenleri şu şekilde sıralamıştır:

Öğrencilerin oyuna ilgi duyması daha çok yaşları ile ilgili. Oyun, onların öğrenme biçimi aslında. Ben mizaç olarak oyunlara çok uygun değildim ama ister istemez sınıfta bambaşka bir insan oluyorsunuz. Onların seviyesine iniyorsunuz ilginç deneyimler oluyor benim açımdan da. Çocuğun öğrenme yaşı ve çocuk öğrenmeyi oyunla yapıyor. Hayatında bu şekilde kurguluyor. Haliyle oyun onlar için rutinin dışında, aynı zamanda okul- öğretmen algısını yıkan bir etkinlik. Özellikle DKAB öğretmeninin oyun oynatıyor olması öğrenciler için ilginç bir durum. Artık derslerde görsellerin dahi çok etkili olmadığını düşünüyorum. Çocuğa ilginç gelmiyor çünkü. Öğrenciler sürekli video izliyor, görsellik onlar için ilgi çekici olmaktan çıkıyor. Oyun insanın rahatlamasını da sağlayan bir etkinlik. Kendimle ilgili tecrübelerimden de biliyorum, stres altında olmak bir bilgiyi büyük bir ciddiyetle kavramaya çalışmak bazen insan zihnine ket vurabiliyor, öğrenmeyi zorlaştırabiliyor. Bazen en ilgisiz öğrenci bile gelebiliyor oyun talebiyle. Oyunla mutlaka öğreniyorlar çünkü öğrenemeyeceği ve sınıfta başarısız olduğu fikrinden uzaklaşıyorlar. Orada sadece oyuna yoğunlaşıyorlar ama farkında olmadan zihnin önündeki engeller kalktığı için öğreniyorlar da.

Sevgi öğretmen, öğrencilerin kendilerini daha özgür hissettikleri dersleri her zaman daha çok sevdiklerini ifade etmiş, Beden Eğitimi ve Spor dersini hem oyun içermesi hem de öğrencilerin özgürlük alanını genişletmesi sebebiyle öğrencilerin her zaman popüler dersi olduğunu aktarmıştır. Öğrencilerin eğitsel oyun yöntemini sevmelerini ve oyunlara ilgi duymalarını da kendilerini rahat ve özgür hissetmelerine bağlamıştır.

Öğrencilerim oyuna oldukça fazla ilgi duyuyor. Oyun bildikleri ve kolay uygulanabilen, onların yaş grubuna hitap eden bir oyun ise daha çabuk adapte oluyorlar. Eğer bilmedikleri yeni bir oyun ise, o oyunu oturtana kadar bir-iki ders geçmiş oluyor. Bu da müfredatın yetişmemesi problemini beraberinde getiriyor. O yüzden daha çok pratiğimizin olduğu oyunları tercih ediyorum. Çocukların oyuna ilgi duymaları daha çok yaş gruplarıyla alakalı. Zaten çocukların en sevdikleri ders daima Beden Eğitimi olagelmıştır. Bunun sebebi de derse oyun gözüyle bakmaları. Çocuklar özgürlüğü seviyorlar. Oyun sayesinde özgür olarak kendi fiillerine zaman ayırıyorlar. Bu noktada eğitim öğretim faaliyetlerimizi gözden geçirmemiz gerektiğini düşünüyorum.

Refika öğretmen, oyunun öğrenciler için ihtiyaç olduğunu, bu ihtiyacın yaşanılan bölgenin şartları ve velilerin çocuklarıyla iletişiminin iyi olmaması sebebiyle giderilmediğini dile getirmiştir. Bu sebeple eğitim öğretim faaliyetlerinde oyunun kullanılmasının ilgi çekici olduğunu dile getirmiştir.

Oyunun yaşı yok. Bizim bölgede yetişkinlerin çocuklarla çok oyun oynamadığını, hatta oyuna fırsat tanımadıklarını düşünüyorum. Dolayısıyla çocuk bunu daha çok okulda gidermeye çalışıyor. Yaşadıkları bölgede park alanları az. Kapı önüne de aileler güvenip çıkarmıyor. Çocuklar aileleriyle çok



kaliteli zaman geçirmiyorlar. Ama okulda oyunla hem keyif alıyor hem bir şeyler öğreniyor hem kendini ispatlama şansı buluyor oyun içerisinde.

Gülseren öğretmen de öğrencilerin yaş gruplarının oyuna müsait olmasının yanında, oyunun eğlence barındıran yönüyle gerek öğrenci, gerek öğretmeni mutlu eden bir etkinlik olması sebebiyle ilgi çektiğini aktarmıştır.

Oyun, çocuğun dikkatini toplama açısından önemli bir etkinlik. Sadece dinleme ile bir yere kadar öğreniyor öğrenci. Onların enerjisini faydalı bir yönde kullanmaya yöneliktir oyun. Çünkü çocuk o enerjiyi bir şekilde atacak. Kendileri de eğlenme konusuna yatkın oldukları için özellikle dört, beş ve altıncı sınıfların oyunu oynaması gerekiyor. Eğlenerek öğrenmek varken bir şeyi dikte ettiğiniz zaman o görev haline geliyor, bu da öğrenmeyi geciktiriyor. Ben mesela 43 yaşındayım sınıfta çocuklarla oyun oynuyorum. Ben bile oynarken mutlu oluyorum. Dolayısıyla oyunun öğrencilerden esirgenmemesi gerektiğini düşünüyorum.

Şirin öğretmen, Gülseren öğretmen gibi oyunun öğretim faaliyeti için zaruret olduğunu şu şekilde ifade etmiştir:

Oyunun çocuğun ihtiyacı olduğunu düşünüyorum. Oyun nefes almak gibi. İnsan kendini daha iyi hissediyor. Dolayısıyla öğretimde de mutlaka kullanılmalı. Sürekli ders işlendiğinde tekdüze oluyor. Fakat oyunda beyinin farklı bir tarafı çalışıyormuş, farklı bir kapı açılıyormuş gibi insan mutlu oluyor.

Seda öğretmen de oyunun öğrenciyi rahatlatan yönünü vurgulamıştır.

Oyun aracılığıyla öğrenciler kendi dünyalarına bir yol buluyorlar. Öğretmeni daha yakın hissediyorlar. Normalde öğretmen ile öğrenci arasında derste her zaman bir mesafe hissedilirken, oyun sayesinde bu mesafenin azalması öğrencinin kendisini daha rahat hissetmesine sebep oluyor. Böylece de samimi bir ortam oluşuyor. Çocuklar da bu ortamı seviyorlar.

Zeliha öğretmen, oyunun öğrenciye farkındalık kazandıran bir etkinlik olduğunu aktarmıştır.

Öğrenciler katılımcı ve sürece dahil oldukları için oyuna ilgi duyuyorlar. Aksi halde sadece pasif bir dinleyici konumundalar ve bunu derslerde çok sık yapıyorlar zaten. Yani genelde pasif bir dinleyici konumundalar. O yaştaki çocuklarda farkındalık da yok. Yani bu dersler ne işime yarayacak niye gerekli gibi motivasyonları yok. Biz çocuklara bu derdi oyunla verebiliyoruz. Çünkü oyun çocuğun ilgisini çekiyor, eğlendiriyor, motive ediyor ve o dersi gündemlerine almalarını sağlıyor.

Şahide öğretmen ise oyun etkinliğinin fazla dikkat çekici olmasının zaman zaman olumsuz sonuçlar da doğurabileceğini aktarmıştır.

Oyun, çocukların çok fazla ilgisini çekiyor. Çocuk demek oyun demek. Başka türlü çocuğu işleyemiyoruz. Aslında biz de öyleyiz. Bir seminere gittiğimizde oyun oynarken zevk alıyoruz. İnsanın motivasyon süresinin sınırı var. O süre bittiğinde heyecan bekliyoruz. Biraz da eğlence toplumu olduk. O popüler kültürün içerisinde biz de eridik. Çocuklar sizin dersi oyunla işlemenize alıştıklarında da sürekli oyun oynamayı istiyorlar. Böyle de bir kötülüğü var. Rutine dönmeniz motivasyonlarınızı kötü etkileyebiliyor.

### 3.1.5. Eğitsel Oyunların Öğrenci Motivasyon ve Güdülenmesine Etkisi

Araştırmaya katılan 24 öğretmenden 23'ü 'Eğitsel oyunların öğrenci motivasyon ve güdülenmesine etkisi olduğunu düşünüyor musunuz' sorusuna evet cevabını vermişlerdir. Neslihan öğretmen ise zaman zaman etkili olduğunu düşündüğünü belirtmiştir.

11 öğretmen (Rümeysa, Türkan, Seda, Sümeyye, Şahide, Tülin, Refika, Münevver, Lale, Erkan, Ahmet) eğitsel oyunların öğrencilerin ilgi ve dikkatini çektiğini dile getirmiş, 5 öğretmen (Sevgi, Türkan, Kader, Sümeyye, Saliha) oyunların öğrencileri heyecanlandırıldığını ifade etmişlerdir. 3 öğretmen de (Türkan, Narin, Tülin) oyunlar sayesinde öğrencilerin derse karşı daha istekli olduklarını aktarmışlardır.

Sevgi öğretmen, oyunların öğrencileri mutlu ettiğini, bu sayede derse olan ilgi ve sevgilerinin arttığını aktarmıştır.

Eğer bir oyunu oynarken çok mutlu olmuşlarsa diğer dersi heyecanla bekliyorlar. Özellikle sınıf yarışmaları devreye girmişse daha da heyecanlı oluyorlar. Yedi ve sekizinci sınıf öğrencilerinin hayal dünyası çok geniş. Gelişim durumlarına göre her öğrencinin ve sınıfın oyuna bakışı farklı oluyor. Eğer bir derste oyun oynamışsak, sonraki derste de oyun oynamayı mutlaka istiyorlar.

Nuran öğretmen de bu paralelde görüş belirtmiş, oyunların öğrenci motivasyonuna ve dolayısıyla kalıcı öğrenmeye etkisini açıklamıştır.

Oyunlar öğrenciyi motive etmede çok etkili. Çocuklar oyun sayesinde konuyu daha iyi hatırlıyorlar. Sekizinci sınıf öğrencileri beşinci sınıfta iken oynadığımız oyunları ve dolayısıyla dersin içeriğini hatırlıyorlar. Bir filmin fragmanı gibi oluyor oyun. Bir sonraki derste de mutlaka oyun oynamak istiyorlar. Öğrenme hızlı bir şekilde gerçekleşiyor.

Saliha öğretmen de oyun sayesinde öğrencilerinin hazır bulunuşluğunun arttığını ifade etmiştir. Dersin teorik bölümünün iyi bilinmesinin oyunun kalitesini arttıracığının farkında olan öğrenciler oyunda başarılı olmak için dersin her anında motive olmuş ve güdülenmiş bir halde derse adapte olmaktadır.

Öğrencilere oyun oynayacağımızı belirtmişsem heyecanla oyunu bekliyorlar. Hocam kaç dakika kaldı diye beni de sıkboğaz ettikleri de oluyor. Hazır bulunuşlukları artıyor. Konuyu anlayalım ve oyunu daha iyi oynayalım duygusu hakim oluyor. Konuyu anlarsalarsa oyunda başarılı olacaklarının farkındalar.

Hamiyet öğretmen, oyunun öğrenciyi rahatlatıcı yönünün kendisini açmalarını sağladığını aktarmıştır. Derste kendini rahat hisseden öğrencinin kendini yansıttığını, bu durumun da derse olan ilgilerini arttırdığını ifade etmiştir.

Oyun öğrenciyi elbette motive ediyor. Mesela anne baba sevgisini işlerken öğrencinin anne babası arasında problem varsa, çocuğa yansıyan bu olumsuzluğu

çocuk oyun sırasında ortaya dökerek rahatlıyor ve mutlu oluyor. Ben o yolla çocuğu tanıyorum. Oyun yöntemi sayesinde bazen kendimi psikolog gibi hissediyorum. Çünkü birçok şeyi farkında olmadan oyunla yansıtıyorlar. Bu rahatlama da derse karşı olan ilgilerini artırıyor.

Narin öğretmen, oyunların öğrencinin ilgi ve isteğini arttırmasının yanında rekabet içermesi yönüyle bazı öğrencilerin motivasyonlarını düşürebildiği noktasına dikkat çekmiştir.

Çocuk derste oyun oynattığımız zaman daha istekli oluyor ama bazen de yenilmişse derse ve size karşı olumsuz tutum geliştirebiliyor. Yaşları küçük olduğu için küsenler olabiliyor. Bundan dolayı rekabete dayalı oyun yerine beraber oynadıkları rekabetin olmadığı oyunlar tercih edilmeli. Bizler artık çocukerkil aileleriz. Her istediği yapılmış ailelerin çocukları okula geldiklerinde zorlanabiliyorlar. Oyunda herkes aynı şeyi isteyince sorun çıkabiliyor. Fakat bunun yanında oyun için dersi daha dikkatli dinleyip eksiklerini kapatmaya gayret ediyorlar. İlgileri artıyor.

Neslihan öğretmen de Narin öğretmen gibi oyun sırasında yaşanabilen birtakım olumsuzluklara dikkat çekmiş ve oyunun öğrenciyi motive etmesinin yanında, sınıf ortamında sebep olacağı gürültünün tam tersi etki de yapabildiğini vurgulamıştır.

Oyun bazen motive ederken bazen motivasyonu bozabiliyor. Gürültü çok oluyorsa motivasyon bozuluyor mesela. Düz anlatımla akıllı tahta kullanımı arasında dahi öğrenci motivasyonu arasında fark oluşuyor. Bir eşleştirme oyunu çocuğun ilgisini anında topluyor. Derse katılmayan öğrenci parmak kaldırmaya ve oyuna katılmaya çalışıyor. Çok pasif öğrenci dahi daha aktif hale geliyor, algısı açılıyor, dikkatini topluyor.

Dilek öğretmen Neslihan öğretmenle benzer fikirlere sahip olup, oyunun öğrenciyi motive etmesinin yanında, öğrencilerin sadece oyuna odaklanmasına neden olması gibi bir etkisinin olabildiğine vurgu yapmıştır.

Oyun sayesinde derse tepkili olanların dahi ilgisini bu şekilde çekebiliyoruz. Dersle hiç alakası olmayanlar dahi motive olabiliyorlar. Şöyle de bir olumsuz tarafı var, eğer ders sonunda oyun oynatacağımı söylemişsem ders sırasında sık sık saate bakabiliyorlar. Oyunu heyecanla bekledikleri için dersin teorik bölümünün bir an önce bitmesini isteyebiliyorlar.

Münevver öğretmen, oyunun pasif öğrencilerin dahi ilgisini çektiğini ve onları derste aktif hale getirdiğini belirtmiştir.

Öğrenciler genelde oyun oynayalım diye peşimde koşturuyorlar. Konuyu sunuş yoluyla verince sıkılıyorlar. Bir aşamadan sonra dikkatleri dağılıyor. Ama oyun söz konusu olduğunda kendileri de oyuna dahil olduğu ve farklı bir etkinlik devreye girdiği için çocukların hoşuna gidiyor. Ben de çocukların bir şey yapabilme becerisini kullandığım için ilgilerini çekiyor ve derse katılımları daha fazla oluyor. Bir şeyler yapabildiklerini görüyorlar. Özellikle sessiz öğrencileri oyuna dahil ettiğimde onların daha fazla ilgi gösterdiğini ve daha güzel işler çıkardıklarını gördüm. 5. sınıflar yaşlarına uygun olduğu için teneffüslerde yanıma koşarak oyun oynamak istediklerini sık sık belirtiyorlar. Hatta yalvarıyorlar.

### 3.1.6. Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Kişilik Gelişimlerine Etkisi

“Eğitsel oyunların öğrenme faaliyeti dışında öğrencilerin kişilik gelişimlerine etkisi olduğunu düşünüyor musunuz?” sorusuna, araştırmaya katılan 24 öğretmenden 23’ü evet cevabını vermişlerdir. Erkan öğretmen ise öğrencilerin kişilik gelişimlerine dair herhangi bir çalışma ve gözleminin olmadığını, oyunların kişilik gelişiminde etkili olacağını düşünmediğini ifade etmişlerdir.

14 öğretmen (Sevgi, Hamiyet, Dilek, Kader, Zeliha, Şirin, Sümeyye, Gülseren, Saliha, Tülin, Şahide, Refika, Münevver, Lale) Eğitsel oyunların pasif öğrencileri aktif hale getirdiğini dile getirmişlerdir. 9 öğretmen de (Rümeysa, Dilek, Zeliha, Gülseren, Şirin, Saliha, Tülin, Refika, Mustafa) oyunlar sayesinde öğrencilerin sosyalleştiğini ifade etmişlerdir. 9 öğretmen (Rümeysa, Sevgi, Nuran, Sümeyye, Gülseren, Neslihan, Şahide, Narin, Mustafa) oyunlarla öğrencilerin kendilerini daha iyi ifade ettiklerini, oyun sırasındaki davranışlarıyla da kendilerini yansıttıklarını, açtıklarını belirtmişlerdir. 2 öğretmen (Rümeysa, Nuran) oyunların öğrencilerin yaratıcılığının geliştirdiğini aktarmışlardır. 3 öğretmen (Saliha, Rümeysa, Tülin) oyunlar sayesinde öğrencilerin özgüvenlerinin geliştiğini ifade etmişlerdir. 16 öğretmen de (Rümeysa, Türkan, Seda, Şeyda, Kader, Zeliha, Narin, Şirin, Tülin, Sümeyye, Saliha, Şahide, Refika, Münevver, Lale, Ahmet) oyunlarla öğrencilerin birtakım değerleri kazandıklarını söylemişlerdir. 7 Öğretmen (Rümeysa, Seda, Zeliha, Narin, Saliha, Tülin, Refika) oyunların adalet değerinin kazanılmasına etkisini vurgularken, 6 öğretmen (Rümeysa, Seda, Zeliha, Gülseren, Narin, Şirin) oyunlar sayesinde öğrencilerin kurallı davranmayı öğrendiklerini ifade etmişlerdir. 4 öğretmen (Rümeysa, Seda, Münevver, Lale) oyunla gelişen saygı değerine vurgu yaparken, 7 öğretmen (Rümeysa, Lale, Sümeyye, Şirin, Saliha, Tülin, Münevver) oyunun dostluk, sevgi, birlik-beraberlik değerlerine etkisi olduğunu aktarmışlardır. 2 öğretmen (Seda, Şeyda) oyunların öğrencilerin daha sabırlı olmasını sağladığını ifade ederken, 3 öğretmen (Kader, Ahmet, Münevver) oyunlarla paylaşma ve yardımlaşma değerinin geliştiğini belirtmişlerdir.

Rümeysa öğretmen, oyunların öğrencilerin kişiliklerinin birçok yönünü geliştirdiğini söylemiş ve bunları şu şekilde sıralamıştır:

Oyun çekingen çocukların kendilerini ifade etmelerine yardımcı oluyor. Normal şartlarda şunu yaparsam veya söylersem bana gülerler diye düşünen çocuk,

oyunda herkes eğlendiği için daha şeffaf oluyor ve eğleniyor. Hakkında ne düşüneceklerini önemsemeden kendini oyuna kaptırıyor. Bu sayede hem eğleniyor hem öğreniyor hem de sosyalleşiyor. Öğrencilerin hayal güçleri oyunla geliyor, yaratıcılıkları artıyor, çocuklar bu sayede kurallara uymayı, adaletli olmayı öğreniyorlar oyunla. Değerler noktasında hangi değerlere sahip olup olmadıklarını da ortaya koyuyorlar. Saygı ve sevgiyi öğreniyorlar. Kendi yeteneklerini fark ediyorlar, özgüvenleri geliyor, kendilerini tanıyorlar.

Sümeyye öğretmen, bazı öğrencilerin çok hırslı olduğunu belirtmiş ve oyun sayesinde bu öğrencilerin kaybetmenin de yaşamın bir parçası olduğunu öğrendiklerini ifade etmiştir.

Oyun sayesinde birlikte olma duygusu geliyor. Normal şartlarda iletişimi olmayan öğrencilerin beraber oynanan oyunlarda çok da tanımadığı bir arkadaşıyla aynı grupta olmaları iletişimlerine katkı sağlıyor. Çekingen öğrenciler açılıyor. Sınıf içerisi rekabet devreye girmişse daha çok kendi grubunu koruma güdüsüyle hareket ediyorlar. Bazı çocuklarda hırslı gözlemliyorum. Onların karakterleri hakkında fikir sahibi oluyorum. Çok hırslı bir nesil geldiğini düşünüyorum. Öğrencilerin “Ne olursa olsun kazanayım” düşüncesine sahip olduklarını görüyor ve bu durumu kontrol altına almaya çalışıyorum. Kaybetmenin de hayatta olan bir şey olduğunu öğrenciler istiyor. Oyun, çocukların bu yönlerini görmemizi sağlaması açısından da önemli. Çocuğun derste başarısız olması öğretmen tarafından da veli tarafından da istenen bir şey değil ama oyun sırasında yaşanan kayıplar sayesinde hayatta bazı alanlarda başarısız olunabileceğini de öğreniyorlar.

Ergenlik dönemi benmerkezciliği, bazı öğrencilerin sınıf ve derslerde daha baskın olmasına sebep olurken, bu durumu kanıksayan çekingen öğrencilerin sınıf içerisinde ikinci planda kalmalarına sebebiyet vermektedir. Gülseren öğretmen, Sümeyye öğretmen gibi oyunların öğrencileri sosyalleştirdiğini aktarmış, bu sayede pasif ve çekingen öğrencilerin sınıf içerisinde kabul gördüklerini vurgulamıştır.

Oyunlarla parmak kaldırmayan, genellikle soru sorduğumuzda dahi pek sesini duymadığımız öğrenciler sürece dahil oluyor ve o öğrencinin keşfedilmemiş yönlerini keşfediyoruz. Grup içerisine alınmaya başlıyorlar. Oyun genel olarak öğrencilerin ilişkilerini geliştiriyor. Grup dışında bırakılmış, terk edilmiş çocuklar kendi enerjilerini fark ediyorlar. Arkadaşları da onun yeteneklerini fark edebiliyor. Birbirlerine daha önce birbirini tanıma şansı vermemişler. Çocuklar bu konuda biraz acımasız. Enerjisi yüksek, futbol oynayan, çok gezen, kavga sırasında şikayet etmeyecek çocuklarla sosyalleşiyorlar genelde. Sessiz çocuklar kenarda kalıyor. Oyun sayesinde bu durumu biraz da olsa esnetebiliyoruz. Ayrıca oyuna kural koyduğumuzda bu kuralları bozan öğrencilere müdahale ediyorlar. Oyunda görev almaktan, sorumluluk üstlenmekten kaçınıyorlar.

Kader öğretmen, oyunlar sayesinde içine kapanık öğrencilerin daha sosyal hale gelmesinin yanı sıra birtakım davranışların da içselleştiğini ve davranışa dönüştüğünü gözlemlediğini aktarmıştır.

Derste daha sessiz içine kapanık öğrencilerin bile oyunda aktif rol oynadıklarını görüyorum. Bu, sonrasında derse katılımlarını da etkiliyor. Önce oyunla başlıyoruz, sonra derse katılım süreci hızlanıyor. Özellikle dinimizin

sakınılmasını istediđi davranıřlar konusunda mesela gıybet etmeme, hısnı zanda bulunma konularında küçük oyun etkinliklerini kullandıđımda çocukların daha paylařımcı olduđunu gryorum. Ders sresinde iřlediklerimizi kendi hayatlarında da uygulamaya bařlıyorlar.

Narin đretmen, oyunla bencillik duygusunun kırıldıđına vurgu yapmıř, ayrıca adalet deđerinin de geliřtiđini ifade etmiřtir.

Sınıflarda çok uyumlu olup arkadařlarıyla iyi geinenler olduđu gibi, benim dediđim olsun oyunun kurallarını ben koyayım bencilliđine sahip đrenciler de olabilir. Oyun sayesinde đrencilerin kiřiliklerine dair fikir sahibi olabiliriz. đrencilerin istekleri reddedilince kurallı davranmayı đreniyorlar. Ayrıca đrenciler oyundan atılacaklarını bildikleri iin kurallı davranıyorlar. Hakkını savunmayı ve bařkasının hakkını gzetmeyi de đreniyorlar. Karřı taraf oyunun kurallarını uyguluyor mu buna dikkat ediyorlar.

řirin đretmen, oyunun đrenciye sorumluluk yklemesinin đrencinin ie kapanıklılıđını ařmasına yardımcı olduđunu dile getirmiřtir.

Oyunla đrenciler birbirlerini daha iyi tanıyorlar. Sorumluluk duyguları daha ok geliřiyor. Oyunda herkes aynı seviyede ve eřit sorumluluk sahibi. Kimse kimseden nde deđil. Kendilerini olduđu gibi kabul etmenin, birbirlerine saygı duymanın gerekliliđini oyunla kavrıyorlar. Duygusal olarak da birbirlerine yaklařabiliyorlar. Birbirlerini daha iyi tanıyorlar aradan zaman geince arkadařlıkları pekiřiyor. ekingen đrencilerle alakalı bir eđitim almıřtım. Sonrasında oyun oynattıđımda çocukların aktif katılımının olduđunu grdm. Bir sre sonra "Herkes kalkıyor ben de kalkayım" demeye bařlıyorlar ve oyunla sosyalleřiyorlar. Kurallı davranmayı da đreniyorlar.

Tlin đretmen, řirin đretmene benzer kanaatlere sahiptir ve deđer grmenin đrencinin temel ihtiyalarından olduđunu ve oyun sayesinde đrencilerin kendilerini deđerli hissettiklerini belirtmiřtir. Bylece đrencilerin zgven kazandıklarını aktarmıřtır.

Oyun ocuklara birtakım deđerler kazandırıyor. Birbirlerine olan hořgr ve saygıları artıyor. Oyun grup oyunuyla ortak bir karara varma bilinci, birlik beraberlik duygusu geliřiyor. Eđer oyunda hak yeme gndeme geliyorsa itiraz ediyorlar. Adalet duygularının geliřmesine de katkı sađlıyor oyun. Pasif đrencileri de aktif hale getiriyor. Bir kenarda oturan ve derse hi katılmayan đrenciler mutlaka her sınıfta oluyor. Bu đrenciler zamanla sizin dersinizde aktif hale geliyor ve kendilerine gvenleri geliřiyor. Bir ders bile olsa bir şekilde kendilerini ifade etmiř oluyor. Kendisini nemli hissetmeye bařlıyor. 30 kiřilik bir sınıf dřnn, el kaldırmadıđımız srece hibir şekilde adınız anılmıyor, đretmen size isminizle hitap etmiyor hatta isminizi dahi bilmiyor. Oyun bunun da nne gemiř oluyor. ocuđa ismiyle dahi hitap ettiđinizde bu durum ocuđun hořuna gidiyor. zgveni geliřiyor. Oyun buna byk oranda olanak sađlıyor.

řahide đretmen de oyunla đrencilerin kendilerini yansıtmalarından tr hangi deđerlerinin eksik olduđunu ve desteklenmesi gerektiđini gzleme fırsatı bulduđunu ifade etmiřtir.

Oyun kiřilik geliřiminde de ok etkili. Mesela bizim velilerle telefon grubumuz var. Bu grubu kurduđumuzda veliler genellikle řikayet amalı kullanıyorlardı. Ev

içerisinde çocuk eğitiminde birçok davranışı oyuna dönüştürmelerini, eğitimi oyunla vermelerini istedim ve olumlu sonuçlar aldık. Çocuk oyunla çözülüyor. Çözülünce rahat hareket ediyor. Rahat hareket edince oyunla doğal ortamında nasıl davrandığını gözlemleyebiliyorsunuz. Normalde sakın bir çocuk oyunla bambaşka birine dönüşebiliyor. Kendine bir alan verildiğinde böyle bir çocuk olduğunu ve neler yapabileceğini gözlemliyorsunuz. Bu anlamda çok faydası oldu. Değerlerindeki değişikliği de çok çabuk fark ediyorum. Öğretmenliğimin ilk yıllarında çok oyun kullanmıyordum. Şimdi kullanıyorum ve iki durum arasındaki farkı da gözlemliyorum. Oyun kullanmadığımızda bir değeri kazanıp kazanmadığına dair geri dönüş çoğunlukla olmuyordu. Ama değer eğitimi oyunla verdiğinizde ertesi gün bir projeye size gelebiliyor öğrenciler.

Lale öğretmen, oyun yönteminin öğrencilerin sevgi, saygı ve dostluk değerlerini geliştirdiğini ifade ederek Türkçeyi anlamakta zorluk çeken mülteci öğrencileriyle ilgili tecrübesini aktarmıştır.

Ben genellikle grup çalışması yapmaya çalışıyorum. Bireysel çalışma da yaptırıyorum ama aşama aşama grup çalışmasına geçiyorum. Oyunun birbirlerine saygı, ortak fikir bulma gibi etkileri var. Gruplarda baskın karakterler çok öne çıkabiliyor. Herkese sorumluluk verdiğimde bu durumun önüne geçebiliyoruz. Çok pasif çocuklar aktif hale gelebiliyor. Ön planda olanların da liderlik yönünü besliyoruz. Beraber bir ürün ortaya koymayı, birbirlerine saygı duymayı öğreniyorlar. Sevmedikleri arkadaşlarıyla da kaynaşmaya başlıyorlar. Sevgi değeri gelişiyor. Ben Gaziantep'te de görev yaptım. Dil bilmeyen Suriyeli öğrencilerimiz vardı. Bu öğrenciler geri planlardaydılar. Onları grupların içerisine dahil etmeye özellikle dikkat ediyordum ve oyun yönteminin bu noktada çok faydasını gördüm.

Refika öğretmen, oyunla gelişen adalet değerine vurgu yapmış ve kendi kişisel tecrübesini şu ifadelerle aktarmıştır:

Ben oyunda adalet değerine özellikle dikkat ediyorum. Bir öğrencim bana derste bir keresinde "Bu haksızlık değil mi öğretmenim?" diye sormuştu. Çocuk kendisine oyunda fırsat gelmeyişi haksızlık olarak değerlendirdi. Kendime bir daha böyle bir cümle duymama adına söz verdim. Hak, hukuka oyun sırasında çok dikkat ediyorum. Tabi bu tavır öğrencilere de yansıyor. Herkese eşit şans vermeye çalışıyorum. Çocuklar bunu fark edince sıra gözetiyorlar ve 'Öğretmenim şunda kalmıştık' diyorlar. Adalet duyguları çok gelişiyor. Heyecanla kendi sırasının önüne geçilmesini önlüyorlar. Oyunda iş bölümü çok önemli. Gruplar arasında mutlaka bir iş bölümü yapıyorlar ve herkesin görevini yerine getirmesine dikkat ediyorlar. Gruptaki kişi pasifse onu aktive ediyorlar. Bu sayede başarısız öğrenciler de grup içerisinde çalışıyor ve aktif hale geliyorlar.

### **3.1.7. Eğitsel Oyunların Öğretmen-Öğrenci İlişkilerine Etkileri**

Araştırmaya katılan 24 öğretmenin tamamı eğitsel oyunların öğretmen-öğrenci ilişkisini etkilediğini ifade etmişlerdir. Öğretmenlerden 10 tanesi (Rümeysa, Hamiyet, Kader, Sümeyye, Gülseren, Narin, Saliha, Münevver, Lale, Mustafa) eğitsel oyunlarla öğretmen öğrenci arasındaki sevginin güçlendiğini belirtirken, 9 öğretmen (Rümeysa, Sevgi, Dilek, Neslihan, Refika, Münevver,

Erkan, Ahmet, Hamiyet) oyunlarla öğrencilerin öğretmene, dolayısıyla derse olan ilgilerinin arttığını aktarmışlardır. 10 öğretmen (Sevgi, Türkan, Nuran, Seda, Şeyda, Dilek, Zeliha, Tülin, Şahide, Lale) eğitsel oyunlar sayesinde öğretmen ile öğrenci arasındaki samimiyetin arttığını ve öğrencilerle aralarında bir bağ kurulduğunu dile getirmişlerdir. 3 öğretmen ise (Şirin, Saliha, Tülin) oyunlarla öğrencilerin kendilerine değer verildiğini hissettiklerini ve öğretmene verdikleri değer bu sayede arttığını vurgulamışlardır.

Rümeysa öğretmen, oyun sayesinde öğretmen ve öğrenci arasındaki ilişkinin değişiminin seyrini açıklamıştır.

Oyun sayesinde öğrencilerin öğretmene bakışları değişiyor. Oyunu duyunca davranış bozukluğu olan tüm öğrencilerin davranışları değişiyor. Öğretmene sevgi duyuyorlar. Öğrenciler 40 dakika ders dinlemeyi veya yazı yazmayı sevmiyorlar. Oyun devreye girdiğinde eğlendikleri için öğretmene bakışları da farklı oluyor. Öğretmeni sevince dersi seviyorlar. Dersi sevince de derse ilgileri artıyor, motive oluyor ve daha iyi öğreniyorlar.

Sevgi öğretmen de Rümeysa öğretmeni destekler mahiyette görüş belirtmiş, öğrencilerin ilgisini çeken öğretmen profillerine vurgu yaparak oyunun bu noktadaki işlevselliğini şöyle dile getirmiştir:

Biz DKAB öğretmenleri olarak haftada sadece iki saat derse giriyoruz. Çocuklar popüler kültürü fazla önemsiyorlar ve onun etkisinde kalıyorlar. İlgilerini de daha çok bu minvaldeki öğretmenler çekiyor. Oyun sayesinde çocuklara daha çok yakınlaşıyoruz, bazı öğrencilerle birebir iletişim kurabiliyoruz. Oyun, sevgi bağı oluşturmamıza katkı sağlıyor. İki saat rutin ders işlemektense bu iki dersi hareketli ve heyecanlı işlemek çocuğun hafızasında yer ediyor. Oyunun öğretmen öğrenci ilişkisi noktasında da çok olumlu olduğunu düşünüyorum.

Seda öğretmen de Rümeysa ve Sevgi öğretmen gibi oyunların öğrenci-öğretmen ilişkisini olumlu yönde etkilediğini ifade etmiş, oyunun öğrencilerle ortak paydada buluşmalarını sağladığını belirtmiştir.

Oyun kullandığım zaman öğrenciler onları anlamaya çalıştığını düşünüyorlar. Sonrasında ikili iletişimimizde onlar da beni anlamak için çaba harcıyorlar. Ortak bir dil oluşturabiliyoruz. Dersten aldığımız zevk karşılıklı olarak artıyor.

Zeliha öğretmen oyunun öğrencilerle olan ilişkisine etkisinin okul dışına yansıdığını dile getirmiş ve bu konudaki tecrübesini şöyle aktarmıştır:

Oyun, öğrencilerle olan ilişkimize yansıyor. Şöyle bir örnek vereyim: Lisede DKAB dersi bir saat. 10 sınıflar temel dini bilgiler dersinde ben daha fazla zaman bulabiliyordum oyun için. Bu durumun o sınıfla olan ilişkiyi çok etkilediğini gördüm. Veli toplantısında da velilerden dönütlerini aldım. Dersteki bu eğlenceli durumun eve de yansıdığını ve evde de zikredildiğini öğrendim. Oyun oynatınca beni daha samimi, daha eğlenceli görüyorlar. Onları ders konusunda zaman zaman zorlamış olsam da oyunun sempatisiyle bu durumu fark etmediler bile.



Şirin öğretmen, oyunların öğrencilerin öğretmene değer vermesini sağladığını belirtmiş ve bu durumun ilişkilerine etkilerini ifade etmiştir.

Oyun oynattığınızda en çok etkinlik yapan öğretmen olarak gösterilmeye başlıyorsunuz. Önceden sınıf merkezli etkinlik yapıyordum. Sonra etkinliklerimizi koridora ve bahçeye taşımaya başladık. Bu etkinlikleri bizim DKAB öğretmenimiz yapıyor diye gururlanmaya da başlıyorlar. Size bakışları, gözlerindeki değeriniz, size duydukları saygı ve sizi konumlandıkları yer değiştiriyor. Birçok şeyi sizin gözünüzden anlamaya, sizi üzmemeye çalışıyorlar. Bu sayede öğrencilerle ortak bir yerde buluşuyoruz.

Saliha öğretmen de Şirin öğretmene benzer kanaate sahip olup, değer gören öğrencinin, öğretmenle ilişkisinin değiştiğini söylemiş ve oyunun bu duruma katkısını açıklamıştır.

Oyun oynatınca onların seviyesine inince daha çok sevilen öğretmen oluyorsunuz. Ben çocukları sürekli dinleme taraftarıyım. Söyledikleri şey saçma sapan dahi olsa öğrenciyi dinlediğinizde ona değer verdiğinizi anlıyorlar. Oyun için de bu geçerli. Öğrenciler kendilerine değer verildiğini hissettikleri an öğretmene bakışları da farklı oluyor.

Refika öğretmen, eğitsel oyunlar sayesinde öğretmenin popülaritesinin arttığını, dersine girmediği öğrencilerle dahi aralarında bir bağ kurulduğunu aktarmıştır.

Oyunlar sayesinde çocuklarla samimiyetimiz artıyor. Hatta dersine girmediğim öğrenciler de oyun oynattığımı bildikleri için seneye bizim dersimize de girer misiniz diye soruyorlar. Yani sadece dersine girdiğim öğrencilerle değil, girmediklerimle de bir bağ oluşuyor. Ben yaş itibarıyla ve kişilik itibarıyla da çocuklara karşı naif olmaya gayret ederim. Sınıf içerisinde rahat hareket etmelerini sağlıyorum. Birçok role bürünürüm. Bu da çocukların ilgisini çekiyor ve ilişkimizi etkiliyor.

Tülin öğretmen de oyunların öğretmen öğrenci ilişkisini daha samimi bir zemine taşıdığını dile getirmiştir.

Oyunla öğrenciler daha yakın görmeye başlıyorlar bizi. Bu biraz da bizim branşımızla alakalı. DKAB öğretmenlerinin öğrencilerle ilişkisi daha samimimdir zaten. Öğrenciler DKAB öğretmenlerini daha arkadaş gibi görüp diğer öğretmenlerle paylaşmadıkları birçok şeyi paylaşabiliyorlar. Oyun da bu sürece katkı sağlıyor aslında. İlişki daha samimi hale geliyor. Bu durum da derse yansıyor. Derste daha istekli hale geliyorlar. Öğretmeninden değer gören öğrenci onun dersine karşı duyarsız kalmıyor. Çocuk öğretmenin derste ne vereceğini de merak eder hale geliyor bu sayede.

Gülseren öğretmen ise öğrencilerle olan ilişkinin tek bir etkene indirgenemeyeceğini; fakat oyunun bu noktada etkili olduğunu aktarmıştır.

Öğretmen öğrenci ilişkisi biraz öğretmenin karakteri ile ilgili. Ben hem oyun oynayan, hem sınıfta disiplinsizliğe tahammül etmeyen bir öğretmenim. Bunu bağıırıp çağırarak yapmam. Sevgi konusunda öğrenciler göreceliler. Bazen oyun bile onlara yeterli gelmeyebiliyor. Oyun da bir yere kadar. Öğretmene oy vermeye kalksalar dersin verimliliğine göre veriyorlar. Ama oyun sayesinde öğretmene bakışları da değiştiriyor.

### 3.1.8. Eğitsel Oyunların Öğrenci-Öğrenci İlişkilerine Etkileri

Araştırmaya katılan 24 öğretmenin tamamı, eğitsel oyunların öğrencilerin birbirleriyle olan ilişkisini etkilediğini ifade etmişlerdir. 14 öğretmen (Türkan, Nuran, Hamiyet, Şeyda, Kader, Zeliha, Gülseren, Saliha, Şahide, Refika, Münevver, Lale, Erkan, Mustafa) oyunlar sayesinde öğrenciler arasındaki dostluğun geliştiğini belirtmişlerdir. 6 öğretmen de (Sevgi, Seda, Narin, Tülin, Lale, Türkan) oyunların öğrenciler arasındaki birlik ve beraberliği arttırdığını vurgulamışlardır. 3 öğretmen (Şirin, Neslihan, Dilek) oyunların öğrencilerin birbirleriyle iletişime geçmesini sağladığını aktarmış, 6 öğretmen (Rümeysa, Nuran, Seda, Sümeyye, Şirin, Tülin) öğrencilerin oyun vesilesiyle kaynaştığını dile getirmişlerdir. 2 öğretmen (Rümeysa, Dilek) oyunlar sayesinde davranış bozuklukları sebebiyle dışlanan öğrencilerin dahi kabul gördüğünü söylemişlerdir. 2 öğretmen (Tülin, Neslihan) oyunların sağladığı heyecan verici atmosfer sayesinde birbirleriyle küs olan öğrencilerin dahi farkında olmadan barıştığına vurgu yapmışlardır. 2 öğretmen (Münevver, Hamiyet) oyunların öğrencilerin birbirlerine saygı duymayı öğrenmesini sağladığını dile getirmişlerdir.

Rümeysa öğretmen, oldukça ciddi davranış bozuklukları bulunan, topluma kazandırma projesi sebebiyle okul idaresi tarafından çok fazla cezalandırılmayan ve tüm okul tarafından dışlanan öğrencisinin oyun vesilesiyle arkadaşları tarafından nasıl kabul gördüğü ile ilgili tecrübesini şu şekilde aktarmıştır:

Yedinci sınıflarda Y.E. isimli hiçbir kuralı tanımayan bir öğrencimiz var mesela. Normal şartlarda öğretmenlerini çok fazla zorlayan bir öğrenci. Bu öğrenci arkadaşlarına şiddet uygulayan, okul zorbalığı olan, arkadaşlarından zorla para alan, öğretmen ve öğrencilere hakaret eden, ders esnasında sınıfın arkasına geçip yüksek sesle şarkı söyleyen, dersin ortasında izin istemeden çıkıp giden veya sıraların üzerine çıkıp gezen, verilecek hiçbir cezayı önemsemeyen bir öğrenci. Öğrenciyi topluma kazandırma adına okul yönetimi tarafından da herhangi bir disiplin cezası verilmiyor. Aile içinde de şiddet görüyor. Baba uyuşturucu satıcısı ve zaten hapistedir. Bu öğrencimizi sınıftan çıkmadığı bir gün oyuna aldım, başta istemedi ve beceremeyeceğini söyledi. Sonrasında biraz motive edip oyunun yönetmesini sağladım. Oyuna dahil olunca ve arkadaşları tarafından kabul görünce bambaşka bir öğrenciye dönüşüverdi. Çok mutlu oldu ve hiç değilse oyun sırasında olumsuz bir davranış sergilemedi. Oyun öğrenciler arasında sıcak bir ilişki kurulmasına ve birbirlerini kabullenmelerine yardımcı oluyor.

Hamiyet öğretmen de bu minvalde, oyunların öğrencilerin birbirini daha yakından tanımasına fırsat verdiğini dile getirmiştir.

Öğrenciler birbirlerinin yeteneklerini oyun sayesinde keşfediyorlar. Birbirlerinin görmedikleri yönlerini görüyor ve birbirlerini takdir etmeyi öğreniyorlar. Bu da dostluklarını etkiliyor. Bunun yanı sıra oyun daha tahammüllü olmalarını

sağlıyor. Etkinlik sırasında öğrenci arkadaşını beğenmezse parmak kaldırıp kendisi devreye girmek istiyor. Öğretmen burada ilgili müdahaleyi doğru zamanda yaparsa kurallı davranmayı, birbirlerine hoşgörülü ve saygılı olmayı öğreniyorlar. Bu durum da aralarındaki ilişkinin olumlu yönde gelişmesine yardımcı oluyor.

Sümeyye öğretmen, oyunların öğrencilerin kendi aralarındaki ilişkiyi sadece olumlu yönde değil, zaman zaman olumsuz da etkileyebildiğine vurgu yapmıştır.

Oyunlar öğrencilerin birbirlerini tanımalarını sağlıyor. Çekingen öğrencilerin oyunda kendilerini ifade etme fırsatı oluşuyor. Derste aktif olan öğrenciler oyun sırasında da öncelikli olma çabasında olabiliyor. Bu noktada çekingen öğrencileri sürece dahil etmeye dikkat etmek gerek. Oyun sırayla fırsat verilen bir etkinlik olduğu için bu noktada işimizi kolaylaştırıyor. Hiç ortaya çıkmamış bir cevher oyun sayesinde ortaya çıkabiliyor. Hırs noktasında da biraz çekişme devreye girebiliyor. Teneffüse kadar uzanan sen kazandın, ben kazandım çekişmesi de olumsuz yönü olarak zikredilebilir.

Sevgi öğretmen de Sümeyye öğretmenle benzer kanaatlere sahip olup, oyunun öğrenci ilişkilerinde çift boyutlu etkisi olduğunu ifade etmiştir.

Oyunların öğrenci ilişkilerinde etkili olduğunu düşünüyorum fakat rekabetin devreye girdiği oyunlarda dikkatli olunmalı. Öğretmen kontrolü bu noktada çok önemli. Öğrenciler birbirleriyle yarışırken birbirlerini rencide edebiliyorlar. Oyunun olumlu katkıları ise çok daha fazla. Oyun birlik ve beraberlik duygusunu geliştiriyor. Sınıf ruhu oluşuyor. Öğrenciler arasında iletişim artıyor. Bu iletişim öğretmen dersi işlerken öğrencilerin kendi aralarında konuşmaları gibi değil. Derse adapte olmalarını da sağlayan bir iletişim.

Neslihan öğretmen, oyunların iletişimi olmayan öğrenciler arasında dostluklara zemin hazırladığını belirtmiş, ayrıca aralarında problem olan öğrencilerin oyun sayesinde bu sorunları farkında dahi olmadan çözdüklerini fark ettiğini aktarmıştır.

Çocuklar genellikle çok iyi anlaştıkları öğrencilerle bir şeyler yapmak isterler. Hiç alakaları olmayan öğrencilerle oyun sayesinde iletişime geçiyorlar. Oyun sırasında çocuklar kendilerinden geçiyorlar zaten. Ne yaptıklarının farkında değiller. Bir teneffüs önce kavga ettikleri çocukla oyun oynarken bu durumu unutup gidiyorlar.

Şahide öğretmen de benzer bir duruma vurgu yapmış, oyun yöntemini kullandığı sınıflarda öğrencilerin birbirlerine yönelik şikayetlerinde azalma olduğunu aktarmıştır.

Oyunların öğrencilerin kendi aralarındaki ilişkiye etkisi müthiş. Arkadaş oluyorlar birdenbire. Ben öğrencilerin kendi aralarındaki ilişkiyi de çok önemsiyorum. Normalde çok küsüyorlar her teneffüs şikayetle geliyorlardı ama oyun sonrası bu şikayetler oldukça azaldı.

Erkan öğretmen, oyunların öğrencilerin nezaketini arttırdığını belirtmiştir. “Oyunda kaybeden centilmence karşısındakini tebrik edebiliyor. Oyun sonrası da

güzel şeyler oluyor. Yenmenin de yenilmenin de hayatın bir parçası olduğunu görüyorlar. Arkadaşlık duyguları gelişiyor.”

### 3.1.9. Eğitsel Oyunların Öğretmen Motivasyonuna Etkileri

Araştırmaya katılan öğretmenlerden 14’ü (Rümeysa, Sevgi, Nuran, Hamiyet, Kader, Zeliha, Sümeyye, Gülseren, Narin, Tülin, Şahide, Lale, Mustafa, Ahmet) oyunların dersin verimliliğine sağladığı katkı sebebiyle öğretmen motivasyonunda bizzat etkili olduğunu ifade etmişlerdir. 14 öğretmen ise (Türkan, Seda, Şeyda, Dilek, Narin, Şirin, Saliha, Tülin, Neslihan, Refika, Münevver, Erkan, Mustafa, Ahmet) öğrencilerin oyunlar sayesinde eğlenmeleri ve mutlu olmalarının kendilerini mutlu ettiğini, bunun da motive edici olduğunu aktarmışlardır.

Sümeyye öğretmen, oyunların dersin verimliliğine olan katkısının kendi motivasyonuna etkisini şu şekilde dile getirmiştir:

Oyun kullanınca işimin hakkını vermiş hissediyorum hepsinden önemlisi. En kötü veya en iyi sınıfta dahi bir dönüt alamayınca üzülüyorum. En duyarsız öğrenciyi bile oyunla aktif hale getirince dersten mutlu çıkıyorum. Yaptığım işten keyif alıyorum. Sınıfta bir enerji yakalayınca o sınıfa zevkle gidiyorum. Bazen o enerjiyi yakalayamadığımız oluyor. Oyun oynatınca rutinden kurtuluyorum bu da bahsettiğim enerjiyi yakalamama yardımcı oluyor. Sonrasında başka oyun örnekleri için kendimi geliştirme ihtiyacı hissediyorum.

Saliha öğretmen de Saliha öğretmen gibi oyun özelinden yola çıkarak, öğrencilerin kendi mesleki gelişimine olan katkısını şöyle ifade etmiştir:

Çocuklar mutlu olunca ben daha da mutlu oluyorum. Onlar için çalışıyorum sonuçta. Onlar motive olunca ben de motive oluyor, onların heyecanı artınca ben de heyecanlanıyorum. Oyun da buna katkı sağlıyor. Onlar öğrendikçe işimin hakkını verdiğimi hissediyor ve ben de zaman zaman onlardan öğreniyorum. Bizim dersimiz sadece bir şeyler verme değil aynı zamanda onlardan bir şeyler almayı da kapsıyor. Mesela bir gün Fil suresini işlerken bir öğrencim ayağa kalktı ve şöyle bir şey sordu: ‘Hocam kuşun gagasındaki ve pençelerindeki taşlar kuşa zarar vermez iken nasıl insanları darmadağın ediyor?’ Bu hiç benim aklıma gelmemişti örneğin. O taşın kuşa zarar vermediğini düşünmemiştim. Dolayısıyla bizlerin de çocuklardan öğrenecek çok şeyimiz var aslında.

Tülin öğretmen, tükenmemek için öğretmenlerin kendilerini güncellemeleri ve yenilemeleri gerektiğini, oyunun da bunu sağlayacak bir etkinlik olduğunu dile getirmiştir.

Biz vermekle mükellefiz. Öğrenci verdiğimiz şeyi almışsa biz zaten mutlu oluyor ve bir sonraki derse daha istekli geliyoruz. Oyun bunu sağlıyor ve oyun sonrasında kendimi geliştirme ihtiyacı hissediyorum. Çünkü aynı yöntemi veya aynı oyunu tekrar tekrar kullanmak beni de sıkıyor. Zamanla insanın kendini yenilemesi gerekiyor çünkü çocuklar da bir süre sonra sıkılıyor ve yenilik

istiyorlar. Bu yüzden sürekli araştırma, yeni etkinlik veya oyunlar üretme ihtiyacı hissediyorum. Bu da motivasyonumu artırıyor.

Neslihan öğretmen de oyunların sağladığı mesleki doyum sayesinde sorumluluğunu yerine getirmiş olma duygusunun motivasyonuna etkisini dile getirmiştir:

Oyun kullanmak beni motive ediyor, ben de eğleniyorum çünkü. Ben bile vaktin nasıl geçtiğini anlamıyorum. Oyunda karşılıklı etkileşim söz konusu. Onlar mutlu olunca ben de mutlu oluyorum. Bu da mesleki olarak bana doyum sağlıyor. Vicdanen kendimi daha iyi hissediyorum. Ben ders sonraları acaba istediğim şeyi verebildim mi diye sık sık düşünürüm. Bu konuda vicdanım rahat mı en çok buna dikkat ederim. Oyun kullandığım zaman bu konuyu verdiğimi, kazanımın gerçekleştiğini düşünüyorum ve içim daha bir rahat ediyor. Bu da beni motive ediyor.

Münevver öğretmen, oyun yöntemini kullanmanın kendisi için birtakım olumsuz sonuçlar da doğurmasına rağmen motive edici de olduğunu ifade etmiştir.

Oyun kullanmak beni biraz zorluyor. Disiplini sağlamak bazen güç oluyor ama çocukların derse ilgi göstermesi beni mutlu ediyor. Demek ki bir şeyler verebilirim diye düşünüyorum. Bu yolla ne kadar verimli olabilirim o kadar olmaya çalışıyorum. Oyun sonrasında küçük hediyelerim, çikolatalarım oluyor. Aferin mührüm var onu çok seviyorlar. Mührü verdikten sonra hafta sonunda en fazla mührü alana hediye alıyoruz. Bu da çocukları mutlu ediyor. Ben de mutlu oluyorum, hevesim artıyor. Çocuklara daha fazla ne verebilirim diye düşünmeye başlıyorum. Bu oyuna nasıl ilaveler yapabilir veya oyunu nasıl zenginleştirebilirim, yeni nasıl oyun üretebilirim diye düşünmeye başlıyorum. Çocukların ve dolayısıyla benim mutlu olmamız araştırmaya yönlendiriyor beni.

Şirin öğretmen de Münevver öğretmen gibi artan motivasyonun kendini geliştirme ihtiyacı doğurduğunu aktarmıştır.

Oyun sayesinde dersin hakkını verdiğimi düşünüyorum. “Ben Harikayım” diyecek kadar motive ettiği zamanlar oluyor oyunun. Benim etkinlik defterim var, yaptığım etkinlikleri not alıyorum. Bazen gece uyumuyor, dersi nasıl işlesem hangi oyunu oynatsam diye düşünmeye çalışıyorum. DKAB dersinde bazı konuların içeriği çok zayıf. 10 dakikada konuyu veriyorsunuz. Kalan zamanı verimli geçirmek zorundasınız. Çok fazla akıllı tahtaya bağlı kalmak istemiyor ve öğrenci merkezli etkinlikler yapmaya çalışıyorum. Burada oyun devreye giriyor. Eski oyunları güncelliyor, oyunu değiştiriyorum. Sürekli kendimi yenileme ihtiyacı hissediyorum. Diğer ders materyallerini dahi oyunda kullanabiliyorum.

### **Tema Değerlendirmesi**

Eğitsel oyunlar hakkındaki öğretmen görüşlerinin irdelendiği bu ana temada, çalışma grubundaki öğretmenlerin eğitsel oyunlar hakkında birçok açıdan olumlu görüşlere sahip olduğu görülmüştür. Oyunlarla derslerin daha zevkli, eğlenceli ve heyecan verici hale geldiği, öğrencilerin kendilerini derste özgür

hissettiği, öğrencileri motive ettiği ve bu sayede öğrenmelerin kalıcı olmasının sağlandığı aktarılmıştır.

Oyunla öğretim yönteminin başarı ve kalıcılık üzerindeki etkilerine dair yapılan bazı araştırmalar da çalışma grubunun görüşlerini destekleyici mahiyettedir. Ortaokulda oyunla öğretimin, anlatım yöntemine göre öğrenci başarılarına ve öğrenmenin kalıcılığına etkisinin irdelendiği bir diğer çalışmada, oyunla öğretimin yapıldığı grubun başarısının anlatım yöntemiyle eğitim yapılan gruptan daha yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca oyun yönteminin uygulandığı grupta öğrenilenler unutulmamıştır. Dolayısıyla öğrenilenlerin kalıcı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Oyun yönteminin kullanıldığı gruptaki öğrenci görüşleri incelendiğinde de öğrencilerin oyun oynarken çok eğlendiklerini, mutlu olduklarını ve yine oyun oynamak istediklerini aktardıkları görülmüştür.<sup>138</sup> Ayrıca eğitsel oyun uygulamalarıyla alakalı yapılan bir başka deneysel çalışmada öğrenciler iki gruba ayrılmış deney grubunda ders oyun yöntemiyle işlenmiştir. Çalışmanın sonuçlarına göre deney grubundaki öğrencilere dersin oyunla işleneceği söylendiğinde öğrencilerin heyecanlandığı ve sevindiği gözlemlenmiştir. Oyun sırasında deney grubundaki öğrencilerin kontrol grubundaki öğrencilere oranla derse çok daha ilgili oldukları saptanmıştır. Deney grubundaki öğrenciler oyun sırasında eğlenmiş, mutlu olmuş ve dersten hoşnut kalmışlardır.<sup>139</sup> Yaygın olarak kullanılan yaklaşımlar çerçevesinde eğitim alan öğrencilerle eğitsel oyun kullanımıyla geliştirilen yaklaşım doğrultusunda eğitim alan öğrencilerin bilişsel başarılarının karşılaştırıldığı bir başka çalışmada ise, deney ve kontrol grubuna uygulanan bilişsel başarı testlerinin sonucunda anlamlı bir farklılık ortaya çıkmıştır.<sup>140</sup> Dolayısıyla oyun yönteminin eğitsel değerinin sadece bu yöntemi kullanan öğretmen görüşleriyle değil, bizzat öğrenciler üzerinde yapılan deneysel çalışmalarla da ispatlanmıştır.

Okullarda çocuklar, ilgi duymadıkları, merak etmedikleri, gelişim aşamalarına uymayan içerikleri öğrenmek zorunda kalmaktadırlar. Bu yüzden öğrenmeye zorlandıkları içerikler kendilerine anlamsız gelebilmektedir.

---

<sup>138</sup> Bkz. Savaş, “Oyunla Öğretim Yöntemi”, 104-105.

<sup>139</sup> Bkz. Ece Yurt, “Eğitsel Oyun Tekniği ile Fen Öğretimi ve Yeni İlköğretim Müfredatındaki Yeri ve Önemi” (Yüksek Lisans Tezi, Muğla Üniversitesi, 2007), 160-161.

<sup>140</sup> Bkz. Değer, “Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Müziksel Erişi Düzeylerine Etkisi” 210.

Öğrencinin içeriğe ilgi duymaması sebebiyle de öğrenme arzusu göstermediğine ve kapasitesinin yetersiz olduğuna hükmedilmektedir. Okulun öğrenci için bir anlam taşıması isteniyorsa, öğretmen çocukların gelişim düzeylerine uygun bir öğretim ortamı hazırlamalı, bilgiyi öğrencilerin ilgisini çekecek ve ihtiyacını karşılayacak şekilde sunmalıdır. Bu sayede okul, öğrenci için bir anlam taşımaya başlar ve öğrencilerin okula uyumu da kolaylaşmaktadır.<sup>141</sup> Bu araştırmada çalışma grubundaki öğretmenler, eğitsel oyun uygulamalarıyla beraber ders içeriğinin öğrencilerinin dikkatini çektiğini, oyunun öğrencileri motive ettiğini ve güdülediğini, pasif öğrencileri dahi derste aktif hale getirdiğini ifade etmişlerdir. Dolayısıyla eğitsel oyunların okulu ve dersi öğrenciler için anlamlı kılmaya etkisi olduğu muhakkaktır.

Çalışma grubundan elde edilen veriler, oyun yönteminin öğrencilerin kişilik gelişimleri üzerinde de oldukça etkili olduğunu ortaya koymaktadır. Öğretmenler oyunlarla öğrencilerinin sosyalleştiklerini, kendilerini daha iyi ifade ettiklerini, yaratıcılıklarının arttığını, yeteneklerinin farkına vardıklarını, birtakım değerler kazandıklarını, kurallı davranışlarda bulunmayı öğrendiklerini, empatilerinin geliştiğini, özgüven kazandıklarını ifade etmişlerdir.

Oyun, çocuğun gerçek kişiliğini ortaya koyma aracıdır. Oyun sırasında çocuğun iç dünyası açılır ve çocuk serbest hareket eder. Böylece çocuğun hataları, zayıf yönleri, yetenek ve eğilimleri ortaya dökülür ve eğitimciye çocuğun kişiliği hakkında fikir vermektedir.<sup>142</sup> Çalışma grubundaki öğretmenler de öğrencilerinin oyun sırasında şeffaf olduklarından hareketle, kişiliklerini yansıttıklarını belirtmişlerdir.

Çeşitli yazarlar oyunu yeteneklerin doğmasında etkili, eğitici bir araç olarak görmüşlerdir.<sup>143</sup> Öğrencilerin yaratıcı düşünceye ve farklı bakış açılarına sahip olmasına yardımcı olacak, rehberlik edecek kişi öğretmendir. Öğretmen, farklı cevapları anlayışla karşılamalı ve yaratıcı fikirlere saygı duymalıdır.<sup>144</sup> Oyun yönteminin de farklı cevaplara açık olduğu, bu yönüyle öğrencilerin yaratıcılıklarını beslediği ortadadır. Lieberman da oyun ve yaratıcılık arasındaki

---

<sup>141</sup> Haluk Yavuzer, *Eğitim ve Gelişim Özellikleriyle Okul Çağı Çocukluğu* (İstanbul: Remzi Kitabevi, 2000), 84.

<sup>142</sup> Güneş, *Okullarda Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi*, 49.

<sup>143</sup> Ormanoğlu, *Çocuğun Gelişiminde ve Çocuğu Tanımada Oyunun Önemi*, 140.

<sup>144</sup> Yavuzer, *Eğitim ve Gelişim Özellikleriyle Okul Çağı Çocukluğu*, 110-111.

ilişkiyi deneysel bir çalışmayla araştırmış ve oyunun yaratıcılığa etkisini ortaya koymaya çalışmıştır. Kullanılan üç ayrı testin sonucunda oyundan zevk alan çocukların yaratıcılıklarının yüksek olduğu ve yaratıcı düşüncenin oyun ortamında daha iyi ortaya çıktığı görülmüştür.<sup>145</sup>

Araştırmada elde edilen bir diğer veri ise çocukların oyun sayesinde kurallı davranmayı öğrendikleridir. Oyun sırasında çocukların haklarını korumayı, bir başkasının hakkına saygı duymayı, dürüstlük, adalet, sorumluluk başta olmak üzere birçok değeri kazandıkları eğitimciler tarafından belirtilmiştir. Konuyla alakalı benzer bir çalışma da 10-12 yaş aralığındaki çocuklarla yapılmıştır. Uygulanan sosyometride, sevilen çocukların oyunda dürüst davranan çocuklar olduğu, dürüst davranmayan çocukların ise sevilmediği tespit edilmiştir. Bu durum da bir çocuğun grup tarafından sevilbilmesi için oyunda kurallara uyması gerektiğini öğrendiğini göstermektedir. Bu farkındalığın oluşmasıyla çocuk, oyun dışında da ahlaki değerleri benimsemiş olmaktadır.<sup>146</sup>

Çalışma grubundaki öğretmenler, oyun sırasında öğrencilerinin empati kurmayı öğrendiklerini de ifade etmişlerdir. Çocukların oyun sırasında empati kurma ve saldırganlık düzeyini ölçen bir diğer çalışmada da, bu araştırmanın verilerini destekleyici sonuçlar elde edilmiştir. Yapılan araştırmada çocukların evde ve açık alanda oynadıkları oyunlar ve empati düzeyleri arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Ayrıca çocukların açık alanda oynadıkları oyunlarla saldırganlık düzeyleri arasında da negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğu araştırmacı tarafından ifade edilmiştir.<sup>147</sup> Bu çalışma da göstermiştir ki düzenli oyun oynayan çocukların saldırganlık düzeyleri düşmekte, empati kurmalarında ise artış olmaktadır.

Öğrencilerin dersi sevip sevmemeleri, büyük oranda dersin öğretmeni ile olan ilişkilerine ve yakınlıklarına bağlıdır.<sup>148</sup> Araştırmaya katılan öğretmenler, derslerde eğitsel oyun kullanımının öğretmen öğrenci ilişkisini etkilediğini aktarmışlardır. Oyunlar sayesinde öğretmenle öğrenci arasındaki sevgi ve

---

<sup>145</sup> Detaylar İçin Bkz. Özdoğan, *Çocuk ve Oyun*, 125-126.

<sup>146</sup> Bkz. Özdoğan, *Çocuk ve Oyun*, 136.

<sup>147</sup> Bkz. Gamze Çankaya, “Çocukların Oynadıkları Oyunlara Göre Empati ve Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi” (Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, 2014), 124.

<sup>148</sup> Alfred Adler, *Çocuk Eğitimi*, çev. Kamuran Şipal (İstanbul: Say Yayınları, 2016), 140.



samimiyetin arttığını, öğrencilerin kendilerini değerli ve önemsenmiş hissettiklerini, bu durumun da ikili ilişkiye yansıdığını ifade etmişlerdir.

İyi bir öğretmen öğrencileriyle dost olabilen öğretmendir. Bu öğretmen öğrencileriyle olumlu duygusal ilişkiler kurar, öğrencilerini severek sınıfta sağlıklı bir etkileşim ortamı oluşturur. Bu durum da öğrenmeyi kolaylaştırır. Öğrencilerin beğenildiği, onaylandığı, toplumsal etkinliklerinin desteklendiği ortamlarda öğretim çok daha kaliteli bir şekilde gerçekleştirilmektedir. Öğrencileriyle birlikte gülmeyi bilen, onlara sıcak davranan, öğrencisine adil ve saygılı davranan, belirli sınırlar içerisinde olsa da özgürlük sağlayan öğretmenleri, öğrenciler ‘iyi öğretmen’ olarak tanımlamaktadırlar.<sup>149</sup> Bu araştırmaya katılan öğretmenlerin aktardığına göre de eğitsel oyun yöntemi öğrencilere özgürlük sağlamakta, onlara kendilerini iyi hissettirmekte, öğretmenlerinin kendilerini anladığını, kendilerine değer verdiğini düşünmelerine yol açmaktadır. Oyun kullanımının öğretmen ve öğrenci ilişkisini birçok açıdan olumlu yönde etkilediği ortadadır. Dolayısıyla bu yöntemi etkin bir şekilde kullanabilen öğretmenlerin öğrencileri tarafından iyi öğretmen olarak algılandığı söylenilebilir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin aktardığı verilere göre eğitsel oyunlar öğrencilerin kendi aralarındaki iletişimlerini de etkilemektedir. Oyunlarla öğrenciler arasındaki dostluk gelişmekte, birlik beraberlik artmakta, dışlanan öğrenciler kabul görmekte, iletişim bozukluklarının önüne geçilmektedir. Oyunların öğrenci ve dersin verimi üzerindeki etkileri öğretmen motivasyonuna da yansımaktadır. Tüm bu değişimler öğretmeni mutlu etmekte ve kendini geliştirmeye itmektir. Tüm bunlardan hareketle birçok alanda etkili, işlevsel ve verimli olan bu yöntemin öğretmenler tarafından daha fazla tercih edilmesinin, eğitim öğretim faaliyetlerini önemli ölçüde etkilemesi kaçınılmazdır.

### **3.2. DKAB DERSİ KAVRAMLARININ ÖĞRETİMİNDE EĞİTSEL OYUNLAR**

Bu ana tema;

- Öğretmenlerin DKAB dersi kavramlarını öğretirken karşılaştığı zorluklar,

---

<sup>149</sup> Yavuzer, *Eğitim ve Gelişim Özellikleriyle Okul Çağı Çocukluğu*, 124-125

- Öğretmenlerin kavram öğretimi sırasında eğitsel oyunu kullanma durumları,
- DKAB dersi kavramlarının eğitsel oyunla öğretimi sırasında karşılaşılan zorluklar ve çözüm önerileri,
- Kavram öğretiminde eğitsel oyunların öğrenci seviyelerine uygunluğu,
- Kavram öğretiminin verimliliğini arttırmaya yönelik öneriler olmak üzere beş alt temada incelenmiştir.

### 3.2.1. Kavramları Öğretirken Karşılaşılan Temel Zorluklar

Araştırmaya katılan öğretmenlerden 3'ü (Ahmet, Refika, Şahide) kavram öğretimi sırasında herhangi bir zorluk yaşamadıklarını ifade etmişlerdir. 9 öğretmen, (Rümeysa, Türkan, Seda, Sümeyye, Şirin, Saliha, Tülin, Neslihan, Lale) DKAB dersi kavramlarından bazılarının öğrencilerin dünyasında olmadığını, bu kavramların ilk defa karşılaşılan kavramlar olmaları sebebiyle öğrencilerin kavramlara yabancı olduklarını, bu sebeple kavramların öğretimlerinin zor olduğunu ifade etmişlerdir. 7 öğretmen, (Hamiyet, Kader, Gülseren, Tülin, Neslihan, Lale, Erkan) DKAB kavramlarının büyük oranda soyut olmaları sebebiyle öğretimlerinin güçleştiğini belirtmişlerdir. 3 öğretmen de (Münevver, Sevgi, Seda) öğrencilerin derste öğrendiklerini evde tekrar etme alışkanlıkları olmadığından kavramların unutulduğunu aktarmışlardır. 5 öğretmen ise (Rümeysa, Nuran, Şeyda, Dilek, Şirin) DKAB kavramlarının yoğun olarak Arapça olmaları sebebiyle öğrencilerin bu kavramları telaffuz etmekte yaşadıkları zorlukların öğretimi güçleştirdiğini dile getirmişlerdir. Zeliha öğretmen lisede DKAB dersinin bir saat olması sebebiyle kavram öğretiminin istenilen düzeyde gerçekleşemediğini, çünkü kavram öğretimine yeterli zaman ayıramadığını aktarmıştır.

Türkan öğretmen, aynı konuya ait kavramlardan bir kısmının öğrenciler tarafından bilinmesine rağmen ilgili diğer kavramların öğrencilere yabancı olmasının söz konusu olabildiğini söylemiştir.

Çocuklar bazı kavramlara hakim değiller. Hiç duymadıkları kavramlar olabiliyor. Mesela oruç-zekat hakkında birtakım ön öğrenmeleri varken nifak kavramını ilk kez karşılaşmış olabiliyorlar. İftar-sahur bilinirken fitre ve fidye ilk defa duyulmuş oluyor. Bazı kavramlara çok yabancı olmaları sorun olabiliyor.

Bunun için dersin girişinde ilk önce ve mutlaka kavram öğretimi üzerinde duruyorum.

Nuran öğretmen, merkezi sınav sorularının yoruma dayalı olmasının kavram öğrenimine verilen önemi azalttığına vurgu yapmıştır. Sınav sisteminin değişmesiyle birlikte öğrenciler DKAB dersinden de sorumlu tutulmuşlar ve bu durum öğrencilerin dersi daha fazla önemsemesini sağlamıştır. Ancak DKAB soruları geneli itibarıyla Türkçe dersinin cümlede anlam konusu ile yakın alakalıdır. Sorular büyük oranda yoruma dayalıdır. Bu sayede ezberci eğitimden kısmen de olsa uzaklaşırken, soruların bilgiye gerek olmadan çözülebileceği algısına da sebebiyet verebilmektedir. Bu durum da kavramların öğretimine etki etmektedir. Nuran öğretmen de bu konu hakkındaki düşüncelerini şu şekilde ifade etmiştir:

Öğrenciler Arapça kökenli kavramları akıllarında tutma konusunda sıkıntı yaşayabiliyorlar. Öğrenilenler kalıcı olmayabiliyor. Bazen kavramları karıştırılabiliyorlar. TEOG gibi bir sınavımız var ve içeriği genelde yoruma dayalı sorular. Bundan dolayı kavramlara çok ağırlık veremeyebiliyorum. Sekizinci sınıflarda hac ve zekat konusunda yoğun olan kavramlar var fakat sınav da yorum üzerine kurulu.

Seda öğretmen, ön öğrenmelerin olduğu kavramların öğretiminin, ön öğrenme olmayan kavramlara oranla daha kolay gerçekleştiğini ifade etmiştir.

Pratik hayatlarında var olan kavramları işlerken çok zorlanmıyorum. Özellikle yedinci sınıflar mezhepler ünitesi aşına oldukları bir konu değil. Mezhep kavramı, Hanefi, Şafi gibi kavramlara dair hayatlarında bir yaşanmışlık yok. İstedğim verimi aldığımı düşünmüyorum. İHO olduğumuz için kelimenin kökeninin çağrışım yapması kolaylık sağlayabiliyor.

Sümeyye öğretmen, kavramların eğitim-öğretimdeki önemine vurgu yapmış ve Seda öğretmenin aksine, İHO'da dahi kelimeler ve kavramlar noktasında tahribatların olduğunu vurgulamıştır.

Ben kavramların ısrarla kullanılması gerektiğini düşünenlerdenim. Çünkü kavramlarla düşünürüz. Kavramlarla ifade ederiz kendimizi. Çocuklara kavramları mutlaka öğretmeye çalışıyorum. Bazen konumuzla alakası olmayan kavramları dahi öğrensinler istiyorum. Kabe'ye Beytullah da denildiğini ortaokul öğrencisinin bilmesi gerektiğini düşünüyorum ama böyle bir kültür oluşturamadığımız için bu noktada sıkıntı yaşıyoruz. Burada da etkinlikler devreye giriyor. Birçok kavram kendi dünyalarında olmadığı için kalıcı olmuyor. Bu Türkçenin tahrip edilmesiyle de alakalı bir durum. 10 yıl öncesinin dil kullanımıyla günümüzünki arasında ciddi farklar var. Çocuklar bizim günlük hayatta kullandığımız kavramları dahi anlamayabiliyorlar. İHO öğrencisinin belli bir alt yapıdan geldiğini düşünüyoruz ama öyle değil. Aileler ve sosyal medya dil konusunda fazla tahripkar olabiliyor.

Saliha öğretmen, çeşitli sebeplerle kendini öğrenmeye kapayan öğrencilerin kavram öğreniminin de güç olduğunu dile getirmiştir.

Çocukların kavramlara yabancı olması sebebiyle zorluk yaşayabiliyoruz. Farklı aile profillerinden gelip bu okulda istemeden bulunan ve öğrenmeye kapalı olan öğrencilerimizin öğretimi daha zor gerçekleşiyor ama onlar da öğreniyorlar.

Tülin öğretmen, DKAB kavramların soyut oluşu sebebiyle öğretimlerinin zorluğuna vurgu yapmıştır.

DKAB kavramları büyük oranda soyut. Çocuklar mesela Zekat, Nis'ab gibi kavramları bilmiyorlar. Önce kavramları ve alt kavramları vermemiz gerekiyor. Bazı kavramlar yaşayarak, drama yöntemiyle de öğretilabiliyor. Kavramlar soyut olduğu için somutlaştırmak gerekiyor. Aynı zamanda birçok kavram kendi dünyalarında olmadığı için akıllarında da kalmıyor. Çocuk belki namaz veya cami kavramlarını biliyor ama hac ve kavramlarından habersiz çünkü dünyasında yok. Bu yüzden zorlanıyorum.

Neslihan öğretmen, yanlış ön öğrenmeler sebebiyle kavramların öğretimının güçleştiğini dile getirmiştir. Neslihan öğretmenin yaşadığı bu problem, araştırmacının alandaki birçok öğretmenle iletişim halinde olması sebebiyle gözlemlendiği genel bir problemdir. Birçok öğrenci DKAB dersi kavramları hakkında yanlış ön öğrenmelere sahiptir ve bu durum öğrenmeye ket vurmakta, yeni öğrenmeleri güçleştirebilmektedir. Ayrıca kavramlardan bir kısmı sınıf seviyeleri için idealken, bir kısmı o seviyeye kolay ya da zor gelebilmektedir.

Mesela sekizinci sınıflarda hac konusunda anlayabilmeleri için resmen sınıfta tavaf yaptık. Çocuk tavafın ne olduğunu bilmiyor, Kabe diyorum Kabe'nin içinde peygamberimizin kabri var zannediyor. İster istemez zorlanıyoruz. Bir de branşımız gereği kavramlarımız soyut. Çocuklar soyut kavramları anlamakta daha çok zorlanıyorlar. Örneğin, beşinci sınıflarda Allah'ın sıfatları konusunda çok zorlanıyorum. Çocuk bunları algılamakta zorlanıyorlar. Yedinci sınıflarda oruç konusu basit geliyor çünkü uyguluyorlar ama sekizinci sınıflardaki hac konusuna çok yabancılar. Dünyalarından uzak kavramları öğretmekte de zorlanabiliyorum.

Gülseren öğretmen de özellikle beşinci sınıflarda kavram öğretiminde zorlandığını ifade etmiştir. Beşinci sınıf öğrencilerinin okula bir yıl erken alındıklarını ve bu durumun soyut kavramları öğrenmelerini zorlaştırdığını dile getirmiştir.

Mesela beşinci sınıflarda kavram öğretiminde İHO olarak çok sorun yaşadık. O jenerasyon okula bir yaş küçük alındı ve dördüncü sınıf seviyesinde geldi. Hacla ilgili kavramları anlamada sıkıntı yaşadılar. Ders saati bir saat ve TDB dersinde bu kavramlar çok yüklü. Ben biraz daha sosyal hayata yönelik anlattım. Ama ciddi anlamda kavramlar görsel olarak sunulmadığında anlayamıyorlar. Özellikle soyut kavramların beşinci sınıfta öğretimi çok zor.

### 3.2.2. Kavram Öğretimi Sırasında Eğitsel Oyun Kullanma Durumu

Araştırmaya katılan 24 öğretmenden 23'ü kavram öğretimi sırasında eğitsel oyun yöntemini tercih ettiğini söylemişlerdir. Mustafa öğretmen ise bizzat kavram öğretimine yönelik herhangi bir oyun çalışması olmadığını ifade etmiştir.

15 öğretmen (Rümeysa, Türkan, Nuran, Hamiyet, Şeyda, Dilek, Kader, Zeliha, Sümeyye, Gülseren, Narin, Şirin, Saliha, Tülin, Neslihan) eğitsel oyun yöntemini kalıcı öğrenme sağlaması sebebiyle tercih ettiklerini belirtmişlerdir. 3 öğretmen (Saliha, Gülseren, Şahide) bu yöntemi öğrencilerin anı oluşturmasını sağlaması ve kavramların öğrencilerin dünyasında yer bulmasına sebep olması nedeniyle tercih ettiklerini ifade etmişlerdir. 3 öğretmen (Rümeysa, Münevver, Ahmet) bu yöntemin öğrenmeyi daha etkili hale getirdiğini ifade etmişlerdir. 2 öğretmen (Dilek, Lale) soyut kavramların somutlaştırılmasında eğitsel oyun yönteminin etkili olması sebebiyle bu yöntemi kullandıklarını dile getirmişlerdir. 2 öğretmen (Şirin, Rümeysa) bu yöntemi dersin sıkıcılıktan kurtarması ve öğrencilerin eğlenerek öğrenmesinden dolayı kullandıklarını belirtmişlerdir. 2 öğretmen (Türkan, Neslihan) bu yöntemi yaparak yaşayarak öğrenmeyi sağlaması nedeniyle kullandıklarını ve öğrencilerin aktif oldukları dersleri unutmadıklarını aktarmışlardır. 2 öğretmen (Rümeysa, Nuran) kavram öğretiminin zorluğuna dikkat çekerek oyunlar sayesinde öğrencilerin motivasyonlarının arttığını vurgulamışlardır.

Rümeysa öğretmen, bazı konularda kavram yoğunluğu olduğunu dile getirerek oyunların işini kolaylaştırdığını vurgulamıştır.

Kavramları oyunla öğretmek işimi kolaylaştırıyor. Dersimizin içeriğinde birçok kavramı içeren konular var ve öğrencilerin bir anda bu kavramları öğrenmeleri zor olabiliyor. Bu kavramlar içerisinde aşırı bilgi içerenleri de mevcut. Oyun etkinliklerini, işimi kolaylaştırdığı ve öğrenme faaliyetinin gerçekleşmesine katkı sağladığı için tercih ediyorum. Çünkü oyun kalıcı ve etkili öğrenme sağlıyor. Öğrencileri derste daha aktif hale getiriyor. Dikkatlerini topluyor. Eğlenerek öğrenmelerine neden oluyor. Motivasyonlarını artırıyor.

Nuran öğretmen, kavramların ezberlenmesi gereken bilgiler olarak algılanmasının öğrenci tarafından antipatik bulunduğunu ve bu bakış açısını kırmak için kavram öğretimi sırasında eğitsel oyun yöntemini kullandığını dile getirmiştir.

Bizler ders işlerken aslında zamanla yarışıyoruz. Kavramı sunuş yoluyla verdiğimizde öğrenciler ezberlemeleri gereken bir bilgi olarak görüyorlar. Bu da öğrenci açısından itici oluyor ve öğrenme kalıcı olarak gerçekleşmiyor. Çoklu

zekaya ne kadar hitap edersek öğrenme o denli kalıcı oluyor. Bu nedenle kavram öğretiminde oyunu tercih ediyorum. Oyun öğrencilerin derse sempati duymasını sağlıyor ve çocuklar bir sonraki derse heyecanla bekliyorlar. Oyun yöntemi derse kısa sürede ve verimli işleme açısından çok işlevsel.

Gülseren öğretmen, oyunun barındırdığı sempati sebebiyle öğrencilerin hafızasında yer bulduğunu, bu sebeple kavramlar için de kalıcı öğrenme sağladığını aktarmıştır.

Oyunu dersin öğrencilerin akıllarında kalması ve anı oluşturması için kullanıyorum. Biz bile birisini hatırlarken onunla yaşadığımız özel bir an bize onu hatırlatır. Oyun anı oluşturuyor. Derste biz şunu yapmıştık dediklerinde o sayfa açılıyor. Aklının bir köşesinde bir şekle büründürüyor. Bu sayede kavramların anılarla eşleşmesiyle öğretimlerinin kalıcı hale geldiğini düşünüyorum.

Şahide öğretmen de Gülseren öğretmen gibi oyun yönteminin anı oluşturucu yönüne vurgu yapmıştır.

Oyun yöntemini özellikle kavram öğretiminde kullanmak gibi bir çabam olmadı ama bir oyunu oynarken konu kavramlara gelmişse kavramları da işin içine dahil ettiğimiz oldu. Çocuğun hafızasında, hatırasında iyi hatırlayacağı anılar sönse de unutulsa da bir gün mutlaka açığa çıkıyor. Buna inandığım için oyunu tercih ediyorum. Dini olayları hep iyi hatırlasınlar istiyorum. Bir konuda sıkıntı çekip namazı bırakan hatta dini reddeden insanlar duyuyoruz ve bu beni çok üzüyor. Kavram öğretiminde veya dersin genelinde bir konu tam yerleşmese bile iyi hatırlansın istiyorum. O anı mutlaka bir gün bir şekilde açığa çıkacaktır diye düşünüyorum.

Refika öğretmen, oyun sayesinde kavramların yerleşmesiyle beraber öğrenilenlerin davranışa dönüşmesinin de sağlandığını dile getirmiştir.

Benim tabanım sınıf öğretmenliği olduğu için benim için oyun vazgeçilmez. Kavramların akılda kalması için mutlaka oyunu tercih ediyorum. Mesela zekat konusunu öğrendiğimizde çocuk o kavramı öğrenmekle beraber eve gittiğinde ne kadar malları olduğunu sormuş ve zekat oranlarını babasına söylemiş. Oyun derse sempati kazandırdığı gibi öğrendiklerine de sempatik bakmalarını ve öğrenilenleri aile içerisinde, kendi hayatlarında uygulamalarına zemin hazırlıyor.

### **3.2.3. Kavramların Eğitsel Oyunlarla Öğretimi Sırasında Karşılaşılan Zorluklar ve Çözüm Önerileri**

Araştırmaya katılan öğretmenlerden 3'ü (Zeliha, Şirin, Saliha) DKAB dersinde kavram öğretimi sırasında eğitsel oyun kullandıklarında herhangi bir sorun yaşamadıklarını ifade etmişlerdir. Diğer öğretmenler ise bazı zorluklarla karşılaştıklarını dile getirmişlerdir.

### 3.2.3.1. Zorluklar

Araştırmaya katılan öğretmenlerden 14'ü (Türkan, Hamiyet, Şeyda, Kader, Gülseren, Narin, Tülin, Neslihan, Şahide, Refika, Münevver, Lale, Erkan, Ahmet) kavram öğretimi sırasında eğitsel oyun kullanımının en büyük zorluğunun sınıf içerisinde ortaya çıkan disiplin sorunu olduğunu belirterek, oyunlar sırasında sınıf yönetiminin güçleştiğine vurgu yapmışlardır. 4 öğretmen (Sevgi, Nuran, Seda, Şahide) öğrencilerin oyunu kavrama ve oyuna adapte olma sırasında sıkıntı yaşadıklarını dile getirmişlerdir. 4 öğretmen (Lale, Şeyda, Erkan, Narin) oyunda rekabetin devreye girmesiyle derslerde aktif ve dışadönük olan öğrencilerin pasif öğrencileri rencide edebildiğini, bundan dolayı zaman zaman pasif öğrencilerin oyuna katılma konusunda çekincelerinin olduğunu aktarmışlardır. 3 öğretmen (Rümeysa, Hamiyet, Dilek) sınıfların fiziki şartlarının oyuna uygun olmadığını ifade etmişlerdir. 2 öğretmen de (Hamiyet, Refika) sınıf mevcutlarının kalabalık olması sebebiyle oyun kullanımının güçleştiğini belirtmişlerdir. 2 öğretmen ise (Sümeyye, Dilek) öğrencilerin kavramlara çok yabancı olmaları ve kavramları telaffuz noktasında sıkıntı yaşamaları sebebiyle oyuna adaptasyonlarının güçleşebildiğini vurgulamışlardır.

### 3.2.3.2. Karşılaşılan Zorluklara Dair Çözüm Önerileri

Araştırmaya katılan öğretmenlerden 8'i (Hamiyet, Şeyda, Dilek, Kader, Narin, Neslihan, Münevver, Lale) oyun sırasında özellikle disiplin sorunu ile karşılaştıklarında ödül ceza sistemini kullandıklarını ifade etmişlerdir. Oyun sırasında alkış, aferin, çikolata gibi küçük ödüllerin yanı sıra sınıf düzeni fazla bozulmuşsa puan eksiltme, oyundan diskalifiye etme veya oyunu bitirme gibi uygulamaların etkili olduğunu dile getirmişlerdir. 5 öğretmen (Tülin, Narin, Hamiyet, Türkan, Dilek) oyuna kurallar koyduklarını, oyun sırasında herhangi bir sorun yaşanmışsa bizzat müdahale ettiklerini aktarmışlardır. 5 öğretmen (Nuran, Sevgi, Şahide, Refika, Münevver) öğrencilerin oyunu kavrayamaması ve oyuna adapte olamaması sorununun önüne geçmek için öğrencilerin yaş ve seviyelerine uygun oyun seçtiklerini ifade etmişlerdir. 2 öğretmen de (Rümeysa, Dilek) sınıfın oyun için uygun fiziki şartlara sahip olmaması durumunda mekan değişikliği yaptıklarını söylemişlerdir. 2 öğretmen ise (Gülseren, Narin) oyun sırasında

motivasyonun düşmemesi veya herhangi bir sıkıntıyla karşılaşılması için mutlaka yeterli bilgi ve donanımına sahip oldukları oyunu tercih ettiklerini belirtmişlerdir.

Nuran öğretmen, oyunun ilgili kazanımı gerçekleştirmeye yönelik olmasına ve sınıfın seviyesine uygunluğuna vurgu yapmıştır.

Öğrencilerin oyunu kavramaları bazen zor olabiliyor. Öğrenciler oyunu kavradıktan sonra zaten sorun yaşanmıyor. Oyunun başlangıcında biraz acemilik oluyor o kadar. Oyun sırasında herhangi bir zorlukla karşılaşmışsam sabırlı davranıyorum. Öğrencilerin yaş seviyelerine uygun oyunlar tercih etmeye çalışıyorum. Küçük sınıflarda hedefi küçük tutuyorum. Oyun birkaç kez oynadığında zaten istediğimiz noktaya gelmiş oluyor.

Şeyda öğretmen, oyun sırasında rekabetin devreye girmesinin yarattığı olumsuz sonuçlara dikkat çekerek bu konuda aldığı önlemi aktarmıştır.

Öğrenciler oyun sırasında sabırsız ve acımasız olabiliyorlar. Eskiden oyun esnasında artı veriyordum ve rekabet ortaya çıkıyordu. Rekabetin doğurduğu olumsuzluğu ortadan kaldırmak için önemli olanın öğrenme olduğu vurgulanmalı. Rekabet içeren oyunlar yerine birlikte oynanan oyunlar tercih edilmeli. Eğer oyun sırasında disiplin sorunu yaşıyorsam 3 uyarı haklarının olduğunu söylüyorum ve üçüncü uyarıda oyunu sonlandıracağımı biliyorlar. Bu onlar için çok etkili çünkü oyunu seviyorlar. Disiplin sorunlarının üstesinden de böyle geliyorum.

Dilek öğretmen, disiplin sorununa mukabil aldığı önlemlerin yanı sıra, fiziki şartların oyuna uygun olmaması durumunda oyunun içeriğine müdahale ettiğini dile getirmiştir.

Oyun sırasında disiplin sorunu yaşıyorsak oyunu bırakabiliyoruz veya kuralları bozma olursa puan eksiltiyoruz. Eğer sınıflar o oyunu oynamaya müsait değilse mekan değiştiriyoruz. Bazı oyunların şartlarına ve içeriğine müdahale ediyoruz. Mesela ayakta oynanan bir oyunu oturarak oynayabiliyoruz.

Gülseren öğretmen, öğrencilere oyun oynatacağını söylediğinde dersin teorik kısmına yönelik motivasyonun düştüğünü ifade ederek oyunun zamanlamasının dikkatli yapılması gerektiğini vurgulamıştır.

Eğer o gün başka işleyeceğimiz bir konu yoksa bir dersin tamamını oyuna ayırabilirsiniz. İşleyeceğimiz bir konunuz varsa önceliği konuya verip oyunu başka derse bırakmakta fayda var. Çünkü oyunun kendi içinde bir enerjisi var. Önce oyun oynatıp konuyu sonra halledeyim dersiniz dersin tadı kaçabiliyor. Güzel anı biriktireyim derken disiplin sorunu ile günü bitirebiliyorsunuz. Karşılıklı kırıncı olunca oyunun tadı kaçıyor. Ya oyun ders sonuna bırakılmalı ya da bir ders müstakil olarak oyuna ayrılmalı. Oyuna mutlaka hazırlıklı gelinmeli, oyun hakkında çocuklara ön bilgi verilmeli. Disiplin sorunu olunca oyunun sonlandırılması da söz konusu olabilir.



Tülin öğretmen, okul yönetiminin disiplin anlayışının kendisine etkilerini dile getirmiş ve oluşan disiplin sorunlarının zamanla öğrenci tutumlarıyla ortadan kalktığını söylemiştir.

En önemli sorunumuz disiplin. Oyun sırasında sınıfta çok gürültü çıkması, sınıf düzeninin bozulması. Bizim okulumuzda en iyi sınıf en sessiz sınıftır algısı hakim maalesef. İdareye yakın sınıflarda özellikle daha sessiz oynamaya gayret ediyoruz çünkü sınıfta gürültünün olması idare tarafından tepkiyle karşılanabiliyor. İster istemez bu durum bizi baskı altına alıyor. Bunun için oyunu daha kontrollü oynamamız gerekiyor. Zamanla çocuklar bizi, biz çocukları tanıyınca oyunun kurallarına riayet etmeye başlıyorlar. Çocuklar ne yapmalarını bilir hale geliyorlar. Çok ciddi bir problem yaşarsak sınıfı oyundan men ediyoruz. İstedığımız kıvama gelince de oyuna devam ediyoruz.

Neslihan öğretmen ise Tülin öğretmenin aksine gürültünün hakim olmadığı sınıfların en iyi sınıf olduğu algısını kabul etmeyip bu konuda belli seviyeye kadar müsamahakar olduğunu ifade etmiştir.

Oyun sırasında sınıf yönetiminde biraz dağılma olabiliyor. Ben sınıf içerisinde hiç ses çıkarmasınlar, otursunlar taraftarı bir öğretmen değilim. Oyun oynarken de bu durum çok gözüme batmıyor tolerans gösterebiliyorum ama iş çıkırından çıkarsa oyunu kesebiliyorum.

Münevver öğretmen, oyun seçiminin sınıfların fiziki şartlarına, öğrenci sayılarına, mevcut durumlarına göre seçmenin oyun sırasında doğacak sorunların önüne geçeceğini dile getirmiştir.

Kavram öğretiminde oyunu tercih etmişsem kavramların telaffuzu noktasında bazen sıkıntı olabiliyor. Kısmen disiplin sorunu da oluyor. Oyunu ona göre seçmeye ona göre oyuna eklemeler veya çıkarmalar yapmaya çalışıyorum. Kalabalık sınıfa göre oyunu tercih ediyorum. Sınıfların düzeyine dikkat ediyorum. Disiplin sorunu çıkarabilecek sınıflarda oyunların arasına fıkralar da yazıyorum. Hadi şimdi bunu okuyalım deyip değişiklik yoluna gidiyorum. Oyun sırasında çok sorun olmuyor açıkçası. Kazanan takımın çikolata kazanacağını bildikleri için zaten soruna çok fazla meydan vermiyorlar. Sınıfta ciddi disiplin sorunu varsa anında oyunu durduruyorum. Çocuklar anlayıp hemen toparlanıyorlar. Ortam sakileşiyor. Oyun gruplarını seçerken de dikkatli oluyorum.

Erkan öğretmen, branş itibarıyla öğrencilere karşı olan içten ve samimi yaklaşımlarının zaman zaman suistimal edilebildiğini vurgulayarak oyun kullanımını sırasında dikkatli olunması gerektiğini belirtmiştir.

Oyun sırasında sınıf hakimiyeti zorlaşabiliyor. Bireysel oyun oynanıyorsa diğer öğrencilerin dikkati dağılabilir. Bazen öğrenciler birbirini rencide edebiliyorlar. Bizim branş bu konuda çok hassasiyet istiyor. Aşırı derecede toleranslı olmamızı ve kırıcı olmamaya gayret etmemizi çocuklar kullanabiliyorlar. Ben yine de toleranslı olmak taraftarıyım. Bu noktada dersin hakimiyetini sağlamak için bazen oyunu durdurmak zorunda kaldığımız da oluyor.

### 3.2.4. Eğitsel Oyunların Kavram Öğretiminde Öğrenci Seviyelerine Uygunluğu

Araştırmaya katılan öğretmenlere kavram öğretiminde eğitsel oyunları hangi seviyeye kadar uygun buldukları sorulmuştur. 11 öğretmen (Rümeysa, Sevgi, Türkan, Hamiyet, Şeyda, Dilek, Narin, Münevver, Lale, Ahmet) kavram öğretiminde eğitsel oyun uygulamalarının lise seviyesinde dahi kullanılabileceğini ifade ederken, 7 öğretmen (Nuran, Zeliha, Sümeyye, Gülseren, Şirin, Tülin, Neslihan) uygun oyun seçimiyle eğitsel oyunların üniversitede de kullanılabileceğini söylemişlerdir. 3 öğretmen (Seda, Saliha, Şahide) kavram öğretiminde eğitsel oyun uygulamalarının ilk ve orta dereceli okullarda kullanılabileceğini belirtmişlerdir. 2 öğretmen ise (Erkan, Mustafa) eğitsel oyun uygulamalarının yedinci sınıfa kadar etkili olduğunu, yedinci sınıfta öğrencilerin ergenliğe girmesiyle beraber eğitsel oyun uygulamalarına olan ilgilerinin azaldığını dile getirmişlerdir. Refika öğretmen ise eğitsel oyun uygulamalarının 8. sınıfa kadar kullanılabileceğini ifade etmiştir.

Dilek öğretmen, oyun uygulamalarının yetişkinlere de hitap eden bir uygulama olduğunu belirtmiştir ve örgün eğitime hapsedilmemesi gerektiğini düşünmektedir.

Oyun kullanımının seviyesi oyunun türüne göre değişir. Küçük yaşlarda daha çok bedensel oyunlar oynatıyorum. Beş ve altıncı sınıflarda yoğun olarak oyun yöntemini kullanıyorum. Uygun oyun tercih edildiğinde oyun yönteminin yedi ve sekizinci sınıflarda da etkili olduğunu düşünüyorum. Hatta lisede de. Her yaşa uygun oyun üretilebileceği kanaatindeyim. Dil kursumda hocam yetişkinlere oyun oynatıyordu, biz de zevkle oynuyorduk. Demek ki oyun bizlere de hitap eden bir etkinlik.

Sümeyye öğretmen de hizmet içi eğitimler dahil olmak üzere eğitsel oyun uygulamalarının pek çok seviyede işlevsel olduğunu ifade etmiştir.

Oyun yönteminin her seviyeye uygun olduğunu düşünüyorum. Doğru oyunu bulabilmek önemli. Öğrenciler oyunun tadını aldıklarında işin rengi değişiyor. Kendimden biliyorum, öğretmen seminerlerine katıldığımda oyunlarda ben dahi çok eğleniyorum. Önce kendimde çekingenliği hissediyorum çünkü oyun mizacıma çok uygun değil. Başlangıçta sıkılıyorum ama sonrasında açıldığımı görüyorum. Dolayısıyla oyunu yaş ve seviyeye indirgemek doğru değil kanaatimce.

Şirin öğretmen de Sümeyye öğretmeni destekler mahiyette eğlencenin fitri bir ihtiyaç olduğunu dile getirerek eğitimi eğlenceli hale getirmenin önemine değinmiştir.

Oyunun uygun seçimle birlikte tüm kademelerde kullanılabilceğini düşünüyorum. Ben ortaokul kademesinde kullanıyorum ama liseye ve üniversiteye dahi hitap edeceği kanaatindeyim. Üniversitede bahar şenliklerini düşünün. Eğlence her yaş grubunun ihtiyacı. Dolayısıyla neden eğitimde araç olarak kullanılmasın?

Bu paralelde görüş bildiren Tülin öğretmen de mesleki eğitimi sırasında oyun kullanılan derslerin kendisi için unutulmaz olduğunu aktarmıştır.

Eğitsel oyunların ortaokulda tüm seviyeye uygun olduğunu düşünüyorum. Lise ve üniversitede yaşa uygun oyun hazırlanırsa bu seviyelerde de kullanılabilir. Biz üniversitede kullanmış ve eğlenmiştik. Ben o dersleri çok iyi hatırlıyorum mesela. Çünkü en çok eğlendiğimiz derslerdi.

Şahide öğretmen ise eğitsel oyunların ortaokul seviyesi için uygun olduğunu ifade etmiş fakat her oyunun her seviyede kullanılamayacağını vurgulamış, öğrenci seviyelerine göre oyun uygulamaları konusunda alanda yapılmış bir çalışma olmadığını hatırlatmıştır. “Keşke bir öğretmenimiz seviyelere göre çalışma yapsa da biz de istifade etsek. Oyunlar konusunda esnek olmak da gerek her oyun her sınıfta oynanmıyor. Erkek çocuklarının oyunu daha çok sevdiğini gözlemliyorum.”

### **3.2.5. Kavram Öğretiminin Verimliliğini Arttırmaya Yönelik Öneriler**

Araştırmaya katılan öğretmenlerden 8’i (Dilek, Münevver, Narin, Saliha, Tülin, Neslihan, Refika, Erkan) kavram öğretiminin verimliliğini arttırmak için gerek görsel unsurlarla, gerek oyun-etkinlik kullanımıyla kavramların somutlaştırılması gerektiğini ifade etmişlerdir. 8 öğretmen de (Rümeysa, Dilek, Şahide, Nuran, Münevver, Mustafa, Ahmet, Gülseren) öğretmenlerin günceli takip etmelerinin, çağa ayak uydurmalarının, kendilerini sürekli geliştirmelerinin, yeniliklerden haberdar olmalarının kavram öğretiminin verimliliğini de etkileyeceğini aktarmışlardır. 5 öğretmen (Rümeysa, Türkan, Lale, Hamiyet, Şirin) kavram öğretiminin bilişsel ve zor bir süreç olması sebebiyle klasik yöntemlerden uzak durulması ve öğrenci merkezli bir yöntem takip edilmesi hususunu vurgulamışlardır. 4 öğretmen (Seda, Zeliha, Dilek, Kader) DKAB öğretmenlerinin sosyal ağlarda ve sivil toplum kuruluşları bağlamında aktif olduklarını ve bu kurumlarda alanda örneklik teşkil edecek çalışmalar yapıldığını belirtmişlerdir. Bu çalışmaların takibinin kavram öğretimi sürecine faydası olacağını dile getirmişlerdir. 3 öğretmen (Sevgi, Sümeyye, Münevver)

kavramların öğrencilerin dünyalarında olmadığı hususunu hatırlatarak öğretmenlerin kavramları sık sık kullanmalarının bu kavramların onların dünyalarına girmesini sağlayacağını söylemişlerdir. 4 öğretmen (Narin, Gülseren, Şahide, Neslihan) öğretmenin öğrenciye yaklaşımının öğrenmeler üzerindeki etkisine dikkat çekerek öğretmenlerin öncelikli tutumun dersi sevdirmek olması gerektiğini aktarmışlardır.

Seda öğretmen, kavram öğretiminde oyunun önemine vurgu yaparak ders kitaplarının bu konudaki yetersizliğini dile getirmiştir.

Kitaplarımızın içeriği oyun destekli olarak zenginleştirilebilir. Açıkçası kitaplarımızı öğrenciler beğenmiyor, sık ve sıkıcı bulabiliyor. Eğitsel oyunlarla alakalı piyasada zengin ve doyurucu bir kaynak da yok. Bu noktada çalışmalar yapılabilirse kavram öğretimi de daha verimli hale gelebilir.

Dilek öğretmen, öğrencilerin ilgisini çekecek etkinliklerin kavram öğretimini de etkileyeceğini ifade etmiş ve sivil toplum kuruluşlarındaki çalışmalara genç öğretmenlerin ilgisini vurgulamıştır.

Kavramların somutlaştırılması ve mutlaka öğrencinin anlayacağı seviye ve şekle getirilmesi gerektiğini düşünüyorum. Son yıllarda özellikle genç arkadaşları bu konuda daha aktif görüyorum. Çünkü şartlar bunu gerektiriyor. Öğrenci diğer derslerde eğleniyorsa benim dersimde kesinlikle sıkılmamalı. Böyle düşünen eğitmeni sayısı arttı. Özellikle son dönemlerde STK, vakıf ve eğitim dernekleri çok güzel çalışmalar yapıyorlar. Bu konuda öğretmeni teşvik eden birçok kurum var. Bunların takibi mesleki gelişimimize katkı sağlayacaktır. Eskiye nazaran daha iyiyiz ama daha da iyi olabiliriz diye düşünüyorum.

Sümeyye öğretmen, din dilinin önemine vurgu yaparak kavramların ısrarla kullanılmasının o kavramın öğrenilmesine etkisini dile getirmiştir.

Kavramları ısrarla kullanmak gerektiğini düşünüyorum. Din diline dikkat etmemiz gerekiyor. Sıyer yerine Hz Muhammed'in hayatı diye bir ısrarımız olmamalı. Ailede kullanılmıyor çünkü. Bu kelimelerin bizim kelimelerimiz olduğunu, bunlarla bir medeniyet inşa ettiğimizi ve bu kavramları kullanmamız gerektiğini ısrarla belirtiyorum. Çocuklar yeni kelimeler kullanmayı çok seviyor aslında. Bazı kavramları çocuklar bilmeden de kullanabiliyorlar çünkü ilgileri, merak duyguları var. Sonrasında o kavram çocukların dünyasına giriyor zaten. Yeter ki kavramla bir şekilde muhatap olsun.

Gülseren öğretmen, öğretmenlerin rol-model, nitelikli olmasının öğrencilerin dersi ve öğretmeni değerlendirmelerinde belirleyici olduğunu aktarmıştır.

Derslerde daha enerjik olunmalı. Sadece kitabın tamamlanması hedef olmamalı. Öğretmenin enerjisi sınıfa mutlaka yansıyor. Öğretmen bir kenara oturup kitap okuttuğunda o dersin öğrencide bir karşılığı olmuyor. Ama enerjik bir şekilde işlenen ders kalıcı oluyor. Öğrencilere takılan, ismiyle hitap eden, günceli takip eden enerjik öğretmenlerin dersi çok daha verimli oluyor. Bilgisayarı dahi kullanamayan öğretmenin öğrencinin gözündeki değeri düşüyor. Güncel meselelere duyarlı, zeki ve etkin öğretmenler öğrenci için değerli. Öğretmen

öğrenciden birkaç adım önde olmalı. Bu sayede her alanda olduğu gibi kavram öğretiminde de etkili olunacağını düşünüyorum.

Narin öğretmen, üniversitede aldığı eğitimin kavram öğretimi ve eğitsel oyunlar konusunda çok donanımlı olmadığını ifade etmiştir. Ayrıca DKAB öğretmenlerinin sevgi dili ile öğrenciye yaklaşmasının öncelik olduğunu aktarmıştır.

Bizlere üniversitede eğitim bilimleri dersi çok etkin olarak verilmedi. Ben mezun olalı çok oldu gerçi ama günümüzde öğretmenlerin ve adayların bu konuda çok aktif olduğu kanaatindeyim. Oyunlar konusu da dahil. Kendim ders işlerken çok kitabi değilim. İlkokul öğrencisine çok ağır kavramlar kullanamazsınız. Daha çok somutlaştırma, örnek olay yöntemleri tercih edilmeli. Biz din dersi anlatıyoruz. Öğretmenin kendini sevdirmek gibi bir zaruretinin olduğunu düşünüyorum. Sevgi sayesinde kazanılmayacak öğrenci olmadığını düşünüyorum. Önyargısız gönüllerine dokunmak gerek.

Şirin öğretmen, öğrencilerin derslerde aktif olmasının öğrenmeyi kolaylaştırdığını belirtmiştir.

Ben kavramlar konusunda bizzat araştırma ödevi veriyorum bazen ama verilen ödevi teknoloji olmadan, sınırlı zaman diliminde mesela 10 dakikada öğretmenlere ya da arkadaşlarına sorarak araştırmalarını istiyorum. Etkinliklerin sınıf bazlı olmaması önemli. Dersimizin öğrenciyi sosyalleştirmesi gerektiği kanısındayım. Etkinlik yapınca ve bir şeylerle uğraşınca özgüven kazanıyor çocuklar. Etkinliklerimizin sergisini yaptığımızda, yaparak yaşayarak öğrendiklerinde motivasyonları artıyor, doyum sağlıyor ve öğrenme gerçekleşiyor. Öğrencilerle ölçülerine dikkat ederek yakın bir ilişki içerisinde olunması gerektiği kanaatindeyim. Önemsendiğini hisseden öğrencinin derse yaklaşımı çok farklı oluyor. Bu da öğrenmeyi olumlu yönde etkiliyor.

Neslihan öğretmen, öğrencilerin derste kendisini rahat hissetmesinin derse karşı olan tutumlarında etken olduğunu aktarmış ve kendi öğrencilik tecrübelerinin öğretmenlik anlayışına etkisini dile getirmiştir.

Birçok kavram soyut olduğu için öğrencilerin bu kavramları algılamaları zor olabiliyor. Mümkün merteye kavramları somutlaştırmamız gerek. Büyüdükçe soyut kavramlar zihinlerinde oturuyor. Kendimden de örnek vermek istiyorum. Ben İHL mezunuyum. Benim dönemimde İHL'lerde çok despot bir eğitim vardı. Soru sormaya, kendimizi ifade etmeye çekinirdik. Öğretmenlerimize tavsiyem çocukların sorularını cevaplamaktan çekinmesinler. Çocuklara fırsat versinler. Çocukların sorgulamasına izin versinler. "O sorulmaz, bu günah, çocuğum sus!" gibi bir yaklaşımdan uzak dursunlar. Çünkü bu yaklaşım oldukça antipatik ve çocukların dersten soğumasına sebep oluyor. Öğrenci bir dersten soğumuşsa o dersle alakalı öğrenmelere de kapalı oluyor.

Şahide öğretmen, eğitim öğretime daha genel bir bakış açısıyla yaklaşmış ve eğitim sistemine yönelik birtakım eleştirilerde bulunmuştur.

Günümüzde çocuklar çok fazla okulda kalıyor. Bunun çok doğru olmadığını düşünüyorum. Çocukların hayatla iç içe olmaları gerekiyor. Öğrenciden önce sistemi ele almak gerekiyor. Sistem çocukları bilgiden, okuldan soğutuyor. Öğrenciler okula karşı iştahsızlar, okulu sevmiyorlar. Şimdiki çocuklar bize benzemiyorlar. Onlara hitap etmek için yenilik ve gelişmelerden haberdar

olunmalı. Öğretmen ne yaparsa yapsın bu sistemin içerisinde çok başarılı olamıyor. Bir öğretmenin iyi olması derste etkin olmasının yanında merhametli olması da gerekiyor. Derste her bakımdan donanımlı ve güçlü olmanın yanında merhametli öğretmenin öğrencileri daha başarılı. Herkesin öğretmen olmaması gerek. Bu iş gönül işi. Öğretmenlik biraz farklı bir meslek. Bu bakımdan öğretmen seçiminde biraz daha seçici olunmalı.

Münevver öğretmen, öğretmenin dersine bakışının öğrenciye yansıdığını belirterek öncelikle öğretmenin işini ciddiye alması gerektiğini dile getirmiştir.

Öncelikle öğretmenlerin kavramları çok iyi bilmeleri gerekiyor. Aynı zamanda bu kavramları öğrencilerin kendi hayatlarında kullanmaları için de onları teşvik etmeleri lazım. Bizim müfredatımızda kavramlar çok yoğun. Öğrenciler sadece sunuş yoluyla değil görsel olarak da kavramlarla muhatap edilmeli. Hac konusunu işlerken sınıfta tavaf yapmıştık mesela. Öğretmenler olarak bizler “Zaten ben bunları biliyorum” algısından çıkmalı ve sürekli kendimizi geliştirmeliyiz. Bunlar çocukların hayatını etkileyecek şeyler. Biz hafife alırsak çocuklar da hafife alıyor. ‘Zaten benim din dersi notum hep yüksek geliyor, o yüzden önemli değil’ şeklinde bir anlayış hakim genel olarak öğrenciler arasında. Din dersi kolaydır algısı öğrenmeyle olan iştahlarını azaltabiliyor zaman zaman. Bunun önüne geçilmeli ve öğrencilerin derse gereken önemi vermeleri sağlanmalı. Bizim problemimiz de bu. Öğrencilerin kalıcı öğrenmelerini sağlamak için dersimize gereken önemi önce biz vermeli, sonra da öğrencilerimize bu işin önemini hissettirmeliyiz.

### **Tema Değerlendirmesi**

Dini kavramların öğreniminin din eğitime etkisi oldukça fazladır. Din konusunda bilinçlenmeye ilk olarak dini kavramların öğrenimiyle başlanmaktadır. Ülkemizde de dini konulardaki bilgi boşluğunun giderilmesinde ve din anlayışının sağlıklı bir biçimde gelişmesinde kavram öğretiminin etkisi oldukça fazladır. Dini kavramların doğru bir biçimde öğretilmesi, din konusunda doğru bilgi edinmenin de temelidir. Anlamlı öğrenmeler için kavramların doğru öğrenilmiş olması gereklidir. Ayrıca dini problemleri çözmek için de öncelikle dini kavramların bilinmesi gerekmektedir.<sup>150</sup> Buradan hareketle din eğitiminin temelinin öncelikle dini kavramların doğru bir şekilde öğretilmesine dayandığı söylenilebilir. Dolayısıyla doğru bir din eğitimi için öncelik dini kavramların öğretimidir.

Din eğitiminde kavram öğretiminin birtakım güçlükleri vardır. Bu güçlükler bizzat kavramın kendisinden kaynaklanabildiği gibi, din alanının kendine has özellikleriyle, öğretim hizmetinin niteliğiyle ve öğrencilerin gelişim özellikleriyle yakından ilişkilidir. Dini kavramlar büyük oranda soyuttur. Bu soyut

---

<sup>150</sup> Akyürek, *Din Öğretiminde Kavram Öğretimi*, 323.

kavramların örneklerini ve örnek olmayanlarını ayırt etmek, tanımını yapmak, genel özelliklerini belirlemek zordur.<sup>151</sup>

Araştırmaya katılan öğretmenlerden elde edilen bulgulara göre de, DKAB dersi kavramları öğrencilere kazandırılmaya çalışılırken birtakım zorluklarla karşılaşmaktadır. Dersin kavramlarının büyük oranda soyut olması, bu kavramların öğretiminin güçleştirmektedir. Ayrıca öğrenciler, Arapça olan bazı kavramlarla ilk kez karşılaşmaktadırlar. Dolayısıyla hem telaffuz güçlüğü yaşamakta, hem de bu kavramların yeterli miktarda tekrar edilmemesinden dolayı kalıcılıkları olmamaktadır. Yanlış ön öğrenmeler de kavram öğretiminin güçleşmesine sebep olan bir diğer faktör olarak ifade edilmiştir.

Çalışma grubundaki öğretmenler, kavramları öğretirken eğitsel oyun yöntemine başvurduklarını ifade etmişlerdir. Öğretmenler, oyun yönteminin kavramların kalıcı öğrenilmesinde etkili olduğunu, soyut kavramları somutlaştırdığını, yaparak yaşayarak öğrenmeye katkı sunduğunu belirtmişlerdir. Ayrıca öğrencileri motive ederek kavram öğretiminin önündeki güçlükleri ortadan kaldırmaya katkı sağladığı öğretmenler tarafından dile getirilmiştir. Soyut kavramların oldukça yoğun olduğu matematik dersi için yapılan bir araştırmada da benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre oyunla eğitim tüm konularda geleneksel öğretime göre çok daha başarılı olmuştur. Oyun ve etkinliklerde somut materyaller kullanılmış, öğrenciler oyun sırasında birbiriyle etkileşim içerisinde olmuş ve derse karşı ilgilerini oyun boyunca korumuşlardır. Oyun sırasında konuların birçok duyu organına hitap edecek şekilde somutlaştırılması ve mümkün olduğunca basite indirgenmesi, öğretimin kolaylaşmasında etkili olmuştur.<sup>152</sup> Ayrıca oyunların temel kavramları öğretmeye etkisinin araştırıldığı bir başka çalışmanın sonuçları da dikkat çekicidir. Çalışma, okul öncesi kurumlarda görev yapan öğretmenlerle gerçekleştirilmiştir. Araştırmada temel kavramları öğretici oyunlar geliştirilmiş ve oyunların etkili olup olmadığı öğretmen görüşleriyle değerlendirilmiştir. Öğretmen görüşlerinden hareketle oyunların temel kavramları öğretici nitelikte olduğu sonucuna

---

<sup>151</sup> Akyürek, *Din Öğretiminde Kavram Öğretimi*, 324.

<sup>152</sup> Bkz. Hüseyin Tural, "İlköğretim Matematik Öğretiminde Oyun ve Etkinliklerle Öğretimin Erişi ve Tutuma Etkisi" (Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, 2005), 183.

varılmıştır.<sup>153</sup> Oyunların gerek temel, gerek soyut kavramların öğretimine etkisi, sahada yapılan çalışmalarla bu şekilde ortaya konmuştur.

Araştırmaya katılan öğretmenler tarafından kavramların kendine has özelliklerinden ötürü öğretimlerinin zor olduğuna dikkat çekilmiştir. Fakat öğretmenlerin kavramların oyunla öğretimi sırasında karşılaştıkları sorunların daha çok sınıf yönetimiyle alakalı olduğu görülmüştür. Öğretmenler oyun sırasında bazı disiplin sorunlarının ortaya çıkabildiğini, sınıf mevcutlarının kalabalık olmasından ötürü oyun kontrolünün güçleşebildiğini ifade etmişlerdir. Oluşan sorunların ortadan kaldırılmasında çalışma grubunun başvurduğu en sık yöntem ödül-cezadır. Ceza, öğrenciye istenilmeyen davranışın ortadan kalkması için uygulanan önleyiciler ve istenilmeyen davranışın yinelenmemesi için konulan yasaklayıcılardır. Alıkoymak da bir ceza çeşididir. Öğrencileri teneffüsten veya oyundan alıkoymak şeklinde yapılabilmektedir. Belirgin özelliği ise öğrenciler tarafından sevilmemesidir.<sup>154</sup> Oluşan disiplin sorunlarının üstesinden gelmek için öğrencileri oyundan mahrum bırakmanın oldukça etkili bir yöntem olduğu, araştırmaya katılan birçok öğretmen tarafından dile getirilmiştir. Oyun sırasında herhangi bir problem çıktığında oyunun sona ereceğinin öğrenciler tarafından bilinmesi, oyun sırasında öğrenci davranışlarını ve kurallara gösterilen uyumu etkilemektedir. Bu çerçevede bir öğretmenin yapması gerekenin de öğrencilerin kendi kendilerini yönetebilmelerini desteklemek olduğu söylenebilir.<sup>155</sup> Kaldı ki öğretmenler de oyun sırasında öğrencilere bu fırsatı verdiklerini ifade etmişlerdir. Oyunla öğrencilerin güçlü yanları desteklenmiş ve olumlu özellikleri pekiştirilmiştir.

Araştırmaya katılan öğretmenlerin kavram öğretimi sırasında eğitsel oyun kullanımının öğrenci seviyelerine uygunluğu konusundaki görüşleri ise muhtelifdir. Genel kanaat öğrencilerin gelişim özelliklerine göre seçildiği takdirde, üniversite eğitimi dahil her seviyede oyun kullanılabiliridir. Fakat ergenlik dönemiyle birlikte eğitsel oyun faaliyetlerinin artık öğrencilerin dikkatini çekmediğini belirten öğretmenler de mevcuttur.

---

<sup>153</sup> Bkz. Ebru Yılmaz, “İlk ve Ortaöğretim Öğretmenlerinin Eğitsel Bilgisayar Oyunları Hakkındaki Görüşleri: Demografik Özelliklere Göre Karşılaştırma” (Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi, 2011), 52.

<sup>154</sup> Yavuzer, *Okul Çağı Çocukluğu*, 139-140.

<sup>155</sup> Yavuzer, *Okul Çağı Çocukluğu*, 134.



Etkili bir kavram öğretimi için kavramın belirgin ve anlaşılır bir şekilde tanımı yapılmalı veya öğrencilerle birlikte oluşturulmalıdır. Kavramlarla ilgili somut ve soyut örnekleri içeren uygun bir liste hazırlanmalıdır. Kavramı başarılı bir şekilde öğretebilmek için tür ve düzeye uygun öğretim yaklaşımları kullanılmalıdır. Bu yapılırken de öğrencilerin aktif olduğu yaklaşımlar öncelikli olmalıdır. Dolayısıyla keşfetmeye yönelik olan buluş stratejisi kavram öğretimi için önemlidir. Kavram öğretimi uygulamalı bir biçimde gerçekleştirilmelidir. Kavramları sadece sözel olarak açıklamak, öğretimleri için yeterli değildir. Görsel ve sözel verilerin yanında kodlama sistemleri kullanılmalıdır. Öğrencilerin yaptığı uygulamalar dikkatlice takip edilmeli ve öğrencilere geribildirimde bulunulmalıdır. Kavram öğretimi ile ilgili çalışmalar tamamlandıktan sonra, öğrenilen kavramın farklı bağlam ve durumlara transferiyle öğrenmede kalıcılık sağlanmış olur.<sup>156</sup> Tüm bunlardan hareketle kavram öğretiminde oyun kullanılmasının öğretim faaliyeti açısından oldukça etkili olduğu söylenilebilir.

Araştırmaya katılan öğretmenler, kavram öğretiminin verimliliğini arttırmaya yönelik önerilerde de bulunmuşlardır. Öğretmenler, kavram öğretimi sırasında öğrenci merkezli ders işlemenin önemini vurgulamış, oyun başta olmak üzere çeşitli etkinliklerle kavramların somutlaştırılması gerektiğini aktarmışlardır. Ders kitaplarının oyun etkinliği bakımından yetersiz olduğu da çalışma grubundaki katılımcılar tarafından problem olarak görülmüş ve bu konuda zenginleştirilmeye gidilmesi gerektiği belirtilmiştir. Öğretmenlerin öğrencilere karşı tutum ve yaklaşımlarına dair önerilerin yanı sıra eğitim sistemindeki aksaklıkların giderilmesinin tüm öğretimi etkileyeceğini vurgulayan öğretiler de olmuştur.

### **3.3. KAVRAM ÖĞRETİMİNDE KULLANILAN EĞİTSEL OYUN ÖRNEKLERİ**

Üçüncü ana temada ise araştırmaya katılan öğretmenlerin DKAB dersi kavramlarını öğretirken kullandıkları eğitsel oyun örnekleri sıralanmıştır. Bu oyunların detayları öğretmenlerin aktardığı bilgiler doğrultusunda açıklanarak sahada çalışan öğretmenlerin istifadesine sunulmuştur.

<sup>156</sup> Ali Şimşek, "Kavramların Öğretimi", *İçerik Türlerine Dayalı Öğretim* içinde, ed. Ali Şimşek (Ankara: Nobel Yayıncılık, 2006), 63-66.

Araştırmaya katılan öğretmenlerden 8'i (Sevgi, Nuran, Şeyda, Zeliha, Narin, Tülin, Münevver, Lale) kavram öğretiminde sıklıkla tabu oyununa başvurduklarını ifade etmişlerdir. 8 öğretmen (Rümeysa, Kader, Saliha, Tülin, Neslihan, Münevver, Erkan, Ahmet) dijital dünyanın etkilerinin herkes üzerinde olduğu gibi çocuklar üzerinde de oldukça yoğun olduğunu dile getirmiş ve interaktif oyunların öğrencilerin çok fazla ilgisini çekmesinden ötürü bu oyunları kavram öğretiminde kullandıklarını aktarmışlardır. DKAB branşı ile alakalı birçok sitede kavram öğretimi için kullanılan penaltı, basketbol, pasaparola vb. oyunların bulunduğunu eklemişlerdir. 7 öğretmen (Dilek, Kader, Gülseren, Narin, Şirin, Neslihan, Refika) ilk harf son harf oyunu ile kavramları pekiştirdiklerini söylemişlerdir. 4 öğretmen (Rümeysa, Nuran, Seda, Şeyda) kavram öğretiminde nesi var (Ben kimim ben neyim?) oyununu tercih ettiklerini belirtmişlerdir. 3 öğretmen (Rümeysa, Dilek, Şahide) Bom oyununun öğrencilerin ilgisini çektiğini dile getirmişlerdir. 3 öğretmen de (Hamiyet, Şahide, Münevver) hadi anlat bakalım oyununu sıklıkla kullandıklarını söylemişlerdir. 5 öğretmen (Türkan, Seda, Sümeyye, Tülin, Neslihan) kavramları öğretirken eşleştirme oyunlarına başvurduklarını aktarırken, 3 öğretmen (Seda, Dilek, Kader) sıralama oyunları oynadıklarını belirtmişlerdir. 2 öğretmen (Narin, Saliha) özellikle ünite sonlarında bilse bilse oyunu ile kavramları tekrar ettiklerini ifade etmişlerdir. 2 öğretmen de (Şeyda, Dilek) meyve sepeti oyununu tekrar ve pekiştirme amaçlı kullandıklarını dile getirmişlerdir. 3 öğretmen (Türkan, Şeyda, Tülin) kavram öğretiminde kabak oyununa başvururken, 2 öğretmen (Sümeyye, Şahide) istop oyununu öğrencilerin severek oynadığını ve eğlenerek öğrendiklerini aktarmışlardır. 4 öğretmen (Şahide, Şirin, Gülseren, Rümeysa) ders esnasında bizzat kendilerinin oyun ürettiklerini, çeşitli çocuk oyunlarını kavram öğretimine uyarladıklarını dile getirmişlerdir. 2 öğretmen (Tülin, Şahide) alt sınıflarda gece gündüz, deve cüce gibi oyunları kavram öğretimine uyarladıklarını söylemişlerdir. Araştırmaya katılan öğretmenlerden Rümeysa, yanlış kaybettirir; Dilek, sen seç, balon patlatmaca, zarf; Sümeyye, dart; Şirin, mendil kapmaca; Neslihan, kavram arttır; Münevver ve Yakup, dedi ki; Şeyda, sırta yazı yazma; Lale, avcı; Refika, tren; Hamiyet, bilmece ve tekerleme üretme oyunları oynadıklarını aktarmıştır.

## Tema Değerlendirmesi

Araştırmaya katılan öğretmenler, kavram öğretiminde etkili olduğunu ifade ettikleri ve derslerde kullandıkları oyun örneklerini sıralamışlardır. Ayrıca bu oyunların meslektaşları tarafından kullanılmasının da faydalı olacağını belirtmişlerdir.

Öğrenilen pek çok bilginin kaynağı okul dışıdır. Öğrenciler, öğrendiklerinin önemli bir bölümünü öğretmenin yardımı olmadan kendi kendilerine öğrenirler. Öğrenme eylemi çoğunlukla rastgele, ya da eğlendiren birtakım etkinliklerin yan ürünü olarak ortaya çıkmaktadır. Öğrenmelerin çoğu, öğrenciler için tasarlanan eğitim sürecinin dışında gerçekleşmektedir. Dolayısıyla öğrenmenin ve öğretmenin yeni yollarını bulmak elzemdir.<sup>157</sup> Öğretmen verimli bir öğretme gerçekleştirmek istiyorsa öğrenme ortamını rahat, eğlenceli, farklı çözüm yolları bulmayı özendirir, korku ve kaygıdan uzak bir şekilde düzenlemelidir.<sup>158</sup> Bunu sağlaması bakımından oyun yöntemi oldukça etkili bir araçtır. Çalışma grubundan elde edilen bulgular da bu durumu destekleyici mahiyettedir.

Eğitsel oyun uygulamalarının eğitim öğretim faaliyetlerinin istendik düzeyde gerçekleştirilmesine sağladığı katkı alan araştırmalarıyla ortaya konulmuş olmasına rağmen bu yöntemin öğretmenler tarafından çok fazla tercih edilmediğine dair veriler de mevcuttur. İstanbul ili Tuzla ilçesinde görev yapan öğretmenlerin DKAB dersinde eğitsel oyunu kullanım uygulamalarını konu alan bir araştırmaya katılan öğrencilerin %62,2'lik bölümü, öğretmenlerinin derste eğitsel oyun kullanmadıklarını ifade etmiştir. %20,8'lik bölüm ise öğretmenlerinin bazen oyun kullandığını belirtmiştir. İlçede oyun yöntemini birçok kez tercih etmiş öğretmenlerin oranı ise öğrencilerden elde edilen verilere göre %5,9 olarak tespit edilmiştir. Öğretmenlere uygulanan ankette de bu verilere yakın oranlar elde edilmiştir. Yöntemin öğretmenler tarafından tercih edilmeme sebepleri ise muhtelifdir. Uygulama zorluğu öğretmenlerin yöntemi kullanmamalarının en önemli sebebidir. Çalışma sonuçlarına göre eğitsel oyun yönteminin uygulanmasında (bazen dahil) zorluklar olduğuna inanıyorum diyen öğretmenlerin oranı %90'dır. Ayrıca öğretmenlerin %90'ı uygulamayı yorucu

<sup>157</sup> Ivan Illich, *Okulsuz Toplum*, çev. Celal Öner (İstanbul: Roman Yayınları, 2010), 27,39,46.

<sup>158</sup> Yavuzer, *Eğitim ve Gelişim Özellikleriyle Okul Çağı Çocukluğu*, 111.

bulmaktadır. Araştırmaya katılan öğretmenlerin oyun yöntemini tercih etmelerinin sebepleri arasında ise yöntemin yeterli düzeyde bir öğrenmeye imkân tanınması ilk sırayı almaktadır. Yöntemi uygulayan öğretmenlerin büyük çoğunluğu (%70) tekrar uygulamak istediklerini belirtmişlerdir.<sup>159</sup> DKAB derslerinde eğitsel oyun kullanımının öğrenci başarısına ve öğrencilerin derse karşı tutumuna etkisini inceleyen bir başka araştırmada da İstanbul ili Ümraniye ilçesindeki bir okulda, 4. sınıf öğrencileri deney ve kontrol grubu olarak seçilmiştir. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre oyun ile öğrencilerin bilgiyi araştırma isteklerinin arttığı, daha iyi öğrendikleri, oyuna katılmaya hevesli oldukları, kazanma hırsını kontrol ettikleri, kaybetme korkusu taşımadıkları, dini bilgileri daha iyi öğrendikleri, oyunda başarılı olmak için derse hazırlıklı geldikleri sonuçlarına ulaşılmıştır. Ayrıca DKAB derslerinde eğitsel oyun kullanılması ile öğrenci başarısı ve öğrencilerin derse karşı tutumları arasında pozitif bir ilişki olduğu tespit edilmiştir.<sup>160</sup> Oyun yöntemine ders müfredatlarında ve öğretimlerinde yer verilmesi pek çok açıdan olumlu sonuçlandırdığı ortadadır. İngiltere’deki müfredat kurumu, öğretimin nitelikli gerçekleştirilmesi için oyunlarla zenginleştirilmiş bir müfredat planlaması yapılması gerektiğini savunmaktadır.<sup>161</sup> Bu araştırmada da görüşme yapmak üzere dini kavramların öğretiminde oyun yöntemini tercih eden öğretmenler tercih edilmiş ve çalışma grubunun görüşlerinin olumlu olduğu görülmüştür. Buradan hareketle DKAB öğretmenlerinin, kavram öğretimi de dahil olmak üzere, derslerinde eğitsel oyun yöntemini tercih etmelerinin DKAB dersleri hedeflerine ulaşılmasına katkı sağlayacağı söylenilebilir.

---

<sup>159</sup> Bkz. Çangır, “İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunun Uygulanma Durumu”, 104.

<sup>160</sup> Bkz. Gürer – Arslan, “Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimin Öğrenci Başarısına ve Derse Tutumuna Etkisi”, 110,112. Erişim 23 Nisan 2019, <http://ded.dem.org.tr/gorsel/pdf/ded-34-makale-4.pdf>

<sup>161</sup> Önder – Çiftçi, “Oyun Nedir?”, 17.

## SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde İstanbul ili Eyüp ilçesinde görev yapan ve derslerinde eğitsel oyun yöntemini tercih eden DKAB öğretmenlerinin eğitsel oyun uygulamaları hakkındaki genel görüşleri, eğitsel oyunların DKAB dersi kavram öğretimine etkisi, kavram öğretimi sırasında kullanılan eğitsel oyun örnekleri, uygulama sırasında karşılaşılan sorunlarla ilgili elde edilen sonuçlara ve bu sonuçlardan hareketle bazı önerilere yer verilecektir.

### Araştırmanın Sonuçları

Araştırmaya katılan DKAB öğretmenlerinin eğitsel oyun yöntemini dini kavramların öğretiminde etkili gördükleri anlaşılmıştır.

Gerek hizmet içinde, gerek çeşitli sivil toplum kuruluşları tarafından verilen eğitsel oyun eğitimleri, öğretmenler tarafından verimli bulunmaktadır. Bu eğitimler, öğretmenlerin oyun yöntemine bakışını etkilemekte ve yöntemi kavram öğretiminde kullanmalarına katkı sağlamaktadır.

Eğitsel oyunlar, öğrencilerin birbirleriyle ve öğretmenleriyle olan ilişkilerini etkilemektedir. Ayrıca araştırmaya katılan öğretmenlere göre oyun uygulamaları değerler eğitimine katkı sağlamakta, çok boyutlu işlevselliği sebebiyle öğretmen motivasyonlarını arttırmaktadır.

Dini kavramların nasıl öğretildiğine ve kavram öğretiminde kullanılan eğitsel oyunların neler olduğuna dair yapılan araştırmalar yetersizdir. Kavram öğretiminde eğitsel oyun yöntemini tercih eden öğretmenlerin, araştırmacılar tarafından öğretmenlerin kullandıkları oyun örneklerinin derlenmesi ve böylelikle alanın zenginleştirilmesi yönünde beklentileri mevcuttur.

Oyun uygulamaları kavram öğretimini birçok yönden etkilemektedir. Oyunlarla soyut kavramlar somutlaştırılmakta, ders monotonluktan ve sıkıcılıktan çıkmakta, öğrenciler motive olmakta ve eğlendirmektedir. Bu sayede anlamlı öğrenme gerçekleşmekte ve kavram öğretimi de kalıcı hale gelmektedir.

Dini kavramların öğretiminde birtakım zorluklar ve sınırlılıklar mevcuttur. Bu zorluklar, dini kavramların yapısından, öğrencilerin gelişim özelliklerinden,

din alanının kendine has özelliklerinden kaynaklanmaktadır. Kavram öğretiminin oyun uygulamalarıyla gerçekleştirilmesinde ise, disiplin sorunu, zaman yetersizliği, mekanın oyuna uygun olmayışı, karşılaşılan problemler olarak dikkat çekmektedir.

Öğrencilerin gelişim özellikleri dikkate alınarak gerçekleştirilen oyun uygulamaları, dini kavramların öğretimine katkı sağlamaktadır.

Dini kavramların öğretiminde kullanılacak oyun uygulamalarının, uygun seçimler yapıldığı takdirde, eğitim öğretimin tüm kademelerinde etkili olabilecek etkinlikler olduğu görüşü ağır basmaktadır.

### **Araştırmanın Önerileri**

Araştırmada elde edilen bulgular ve sonuçlardan hareketle karar alıcı, uygulayıcı ve araştırmacılara yönelik şu öneriler sıralanabilir:

### **Karar Alıcı ve Uygulayıcılara Yönelik Öneriler**

Özgün eğitsel oyun uygulamalarının eğitimcilere tanıtılması, bu amaçla hizmet öncesi veya hizmet içi uygulamalı seminerler, atölye çalışmaları düzenlenmesi önerilir.

DKAB öğretmeni yetiştiren kurumlardaki Özel Öğretim Yöntem ve Teknikleri ile Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı dersleri eğitsel oyunlar konusunda doyurucu hale getirilmelidir. Bu derslere “Dini Kavramların Eğitsel Oyunla Öğretimi” adlı bir ders veya içerik eklenebilir.

Öğretmenler günceli takip etmeli, yeniliklerden haberdar olmalı, kendini sürekli geliştirmelidir. Özellikle STK’ların oyun ve eğlenceli etkinlikler noktasında yaptıkları çalışmalar oldukça etkilidir. Bu etkinliklerin takibi öğretmenlerin mesleki gelişimlerine katkı sağlayacaktır.

Öğrenmenin gerçekleşmesi, büyük oranda öğretmen yaklaşımlarıyla alakalıdır. Öğrenciler dersi öğretmen için sevmektedirler. Bunun için kullanılan din diline dikkat edilmeli, öğrencilere dersi sevdirmeye gayreti içerisinde olunmalıdır. Bu yaklaşım genelde din, özelde ise kavram öğretimini kolaylaştıracaktır.

DKAB kavramları mümkün olduğunca somutlaştırılarak etkili, verimli ve kalıcı bir şekilde kazandırılmaya çalışılmalıdır. Öğretimi gerçekleştirilen kavramların ve bu süreçte kullanılan oyunların öğrenci seviyesine uygunluğuna dikkat edilmelidir. Somut işlemler dönemindeki öğrencilerde kavramlar basit düzeyde tercih edilmeli, soyut işlemler dönemiyle beraber öğretilecek kavramlar ve kullanılan oyunlar daha üst düzey ve karmaşık olmalıdır.

Kavram öğretimi oyunla gerçekleştirilirken, oyunun dozu ve miktarı öğretmen tarafından iyi ayarlanmalıdır. Aksi takdirde öğrenciler derste sadece oyun oynadığını, dolayısıyla dersin boş geçtiğini düşünebilmektedirler. Bu açıdan gerek öğrencilerde gerek velilerde olumsuz bir algı oluşmaması adına, oyunun etkili öğrenme için bir araç olduğu, dersin amacının oyun oynamak olmadığı öğrencilere hissettirilmelidir.

DKAB dersi konusundaki genel intiba dersin akademik açıdan kolay olduğudur. Bu durum genel itibarıyla bir sorun teşkil etmese de öğretimin ve dersin ciddiyetini azaltıcı etkiye sahip olabilmektedir. Öğretmenin dersine verdiği önem ile öğrencinin vereceği önem birbiriyle orantılıdır. Yeniliklere açık olan eğitimcilerin farklı yöntem ve tekniklerle dersi zenginleştirme ihtiyacı hissetmeleri, öğrencilerin de derse bakışını etkileyecek, dersi önemsemelerine katkı sağlayacaktır. Bundan dolayı DKAB öğretmenleri her şeyden önce kendi derslerini ciddiye almalı ve kavram öğretimini kitaptan okutma veya kavramın tanımını yazdırma uygulamalarına ilave yöntemlerle desteklemelidirler.

### **Araştırmacılara Yönelik Öneriler**

DKAB öğretmenlerinin derslerinde hangi yöntem ve teknikleri kullandıkları, eğitsel oyun kullanım oranları, bu konudaki yeterlikleri, bilgi ve becerileri tespit edilmeye çalışılabilir.

DKAB kavramlarının eğitsel oyunla öğretimi konusunda yapılmış özel bir çalışma yoktur. Eğitsel oyunlar hakkında yapılan çalışmalar ise oldukça sınırlıdır. Farklı eğitsel oyunların kavram öğretiminde nasıl kullanılacağına dair çalışmalar yapılabilir.

Çocukların dini kavramları nasıl öğrendiklerine, dini kavramların öğretiminde oyun yönteminin etkililiğine dair çalışmalar devam ettirilmeli ve desteklenmelidir.

Bu arařtırmada eğitsel oyun yöntemini, kavram öğretiminde kullanan 24 öğretmenle görüşülmüřtür. DKAB dersi öğretmenlerinin kavramların eğitsel oyunlarla öğretimi konusundaki görüşleri gözlem, görüşme ve doküman analizi yapılarak daha kapsamlı şekilde incelenebilir. Böylelikle bu arařtırmada elde edilen bulguların genellenebilirliđi test edilebilir.

Oyun ve etkinliklerle öğretimin öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve ahlaki gelişimi ile değerler eğitimi üzerindeki etkilerini inceleyen kapsamlı alan arařtırmaları yapılabilir.

DKAB öğretmenlerinin oyunla ilgili hizmet içi eğitimlere katılmaya olan istek ve ihtiyaçları, hizmet içi eğitimlerin işlevselliđi ve verimi üzerine arařtırma yapılabilir.



## KAYNAKÇA

- Adler, Alfred. *Çocuk Eğitimi*, çev. Kamuran Şipal. İstanbul: Say Yayınları, 2016.
- Akandere, Mehibe. *Eğitici Okul Oyunları*. Ankara: Nobel Yayınları, 2013.
- Akşin Yavuz, Ezgi. “Oyunda Anne-Babanın ve Öğretmenin Rolü”, *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* içinde, ed. Alev Önder – Hande Arslan Çiftçi. 355-379. Ankara: Nobel Yayıncılık, 2017.
- Akyürek, Süleyman. *Din Öğretiminde Kavram Öğretimi*. İstanbul: Değerler Eğitimi Merkezi Yayınları, 2004.
- Altun, Meryem. “Düzenli Eğitsel Oyun Oynayan 11-12 Yaş Grubu Çocuklarda Problem Çözme Becerisinin İncelenmesi”. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, 2013.
- Aristoteles. *Eğitim Üzerine*, çev. Ahmet Aydoğan, haz. John Burnet. İstanbul: Say Yayınları, 2008.
- Atasayar, Ayşe. “Kavram Öğretimi Sürecine Yönelik İçerik Geliştirme Aracının Tasarlanması ve Kullanışlılığı”. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi, 2008.
- B. Merriam, Sharan. “Nitel Araştırma Desen ve Uygulama İçin Bir Rehber”, ed. Selahattin Turan. 13-256. Ankara: Nobel Yayınları, 2015.
- Bayraktaroğlu, Begüm - Arzu Büke, “Çocuk Oyun Alanlarının Evrensellik Ölçütleri Açısından İncelenmesi: Fenerbahçe-Pendik Sahil Şeridi Örneği”, *Süleyman Demirel Üniversitesi Mühendislik Bilimleri ve Tasarım Dergisi* 3/3 (2015): 372-378.
- Berg, Bruce L. - Howard Lune, *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, çev. ed. Hasan Aydın. 70-71. Konya: Eğitim Yayıncılık, 2015.
- Bozoğlu, Ufuk. “Ortaokul 7. Sınıf Matematik Dersi Alan Çevre İlişkisi Konusunda Oyun Temelli Öğretimin Öğrenci Başarısına Etkisi”. Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, 2013.
- Çağdaş Değer, Atilla. “Çocuk Korolarının Eğitiminde Bir Yaklaşım Olarak Eğitsel Oyun Kullanımının Öğrencilerin Müziksel Erişi Düzeylerine Etkisi”. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, 2012.

- Çangır, Metin. “İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyunun Uygulanma Durumu (Tuzla Örneği)”. Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi, 2008.
- Çankaya, Gamze. “Çocukların Oynadıkları Oyunlara Göre Empati ve Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi”. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, 2014.
- Çelik, Semiha. “Zihinsel Yetersizlik Gösteren Çocuklara kavram Öğretiminde Doğrudan Öğretim ve Eşzamanlı İpucuyla Öğretimin Etkililik ve Verimliliklerinin Karşılaştırılması”. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, 2007.
- Çetin, İbrahim. “Nitel İçerik Analizi”, *Eğitimde Üretim Tabanlı Çalışmalar İçin Nitel Araştırma Yöntemleri* içinde, ed. Yaşar Özden ve Levent Durdu. 125-148. Ankara: Anı Yayınları, 2016.
- Çetinkaya, Bünyamin. *Çocuk Ruh Sağlığı*. Ankara: Pegem Yayıncılık, 2016.
- Çoban, Bilal ve Eyüp Nacar. *Ortaokullarda Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Nobel Yayınları, 2015.
- Dibek, Esin. “Oyun ve Yaratıcılık”, *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* içinde, ed. Alev Önder – Hande Arslan Çiftçi. 215-235. Ankara: Nobel Yayıncılık, 2017.
- Dumlu Güler, Tuba. “6. Sınıf Fen ve Teknoloji Dersindeki ‘Hücre ve Organelleri’ Konusunun Eğitsel Oyun Yöntemiyle Öğretilmesinin Öğrencilerin Akademik Başarısına Etkisi”. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, 2011.
- Durdu, Levent. “Veri Toplama Yöntemleri”, *Eğitimde Üretim Tabanlı Çalışmalar İçin Nitel Araştırma Yöntemleri* içinde, ed. Yaşar Özden ve Levent Durdu. 93-124. Ankara: Anı Yayınları, 2016.
- Ekiz, Durmuş. *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık, 2017.
- Erduran, Nurdan – Mahmut Yılmaz. *Okul Öncesi Eğitimde Oyun Dünyam Dünyam Oyun Çocuk Oyunlarıyla El Kitabı*. Ankara: Eğiten Kitap Yayıncılık, 2015.
- Erkal, A. Lale. *Unutturduğumuz Çocuk Oyunları*. İstanbul: Özyürek Yayınları, 2011.

- Eryılmaz, Selami. “Web Ortamında Öge Gösterim Kuramına Göre Tasarlanan Kavram Öğretiminin, Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Tutumlarına ve Öğrenmenin Kalıcılığına Etkisi”. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, 2009.
- Gazali, *İhyau Ulumi'd-Din*, çev. Ahmet A. Müftüoğlu. 4 cilt. İstanbul: Bilmen Yayınevi, 1992.
- Gözalın, Emine. “Oyun Temelli Dikkat Eğitim Programının 5-6 Yaş Çocuklarının Dikkat ve Dil Becerilerine Etkisinin İncelenmesi”. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, 2013.
- Güneş, Adem. *Din Öğretimi Materyalleri* İstanbul: Dem Yayınları, 2017.
- Güneş, Ahmet. *Okullarda Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi*. Ankara: Pegem Yayıncılık, 2004.
- Gürer, Banu – Nursel Arslan. “Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimin Öğrenci Başarısına ve Derse Tutumuna Etkisi”, *Değerler Eğitimi Dergisi* 15/34 (2017): 87-127. Erişim 23.04.2019 <http://ded.dem.org.tr/gorsel/pdf/ded-34-makale-4.pdf>
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2006.
- Illich, Ivan. *Okulsuz Toplum*, çev. Celal Öner. İstanbul: Oda Yayınları, 2010.
- Kardeniz, Gülşah. “Fizik Dersi Öğretiminde Geleneksel ve Bilgisayar Destekli Öğretim Yaklaşımlarının Rule Space Modeli ile Değerlendirilmesi”. Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, 2010.
- Karataş Coşkun, Mahinur. *Kavram Öğretimi*. Adana: Karahan Kitabevi, 2011.
- Kılıç, Aylin. “İlköğretim 1. Sınıf Matematik Dersindeki İşlem Becerilerinin Kazandırılmasında Oyunla Öğretimin Başarıya Etkisi”. Yüksek Lisans Tezi, Celal Bayar Üniversitesi, 2010.
- Kısa, Figen. “İlköğretim 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Beyin Fırtınası Tekniğiyle Kavram Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarı Düzeylerine Etkisi”. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, 2007.
- Koç, Engin. “Nitel Araştırmalarda Geçerlik ve Güvenirlik”, *Eğitimde Üretim Tabanlı Çalışmalar İçin Nitel Araştırma Yöntemleri* içinde, ed. Yaşar Özden ve Levent Durdu. 149-165. Ankara: Anı Yayınları, 2016.

- Kuru, Oğuzhan. “Dokuz Yaş Çocuklarının Psikomotor Gelişimlerinde Oyunun Etkisi”. Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi, 2009.
- Metin, Hakan. “Zihinsel Engelli Bireylere Kavram Öğretiminde Kullanılan Etkili Öğretim Yöntemlerinin Karşılaştırılmalı Olarak İncelenmesi”. Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, 2015.
- Montessori, Maria. *Çocuğun Keşfi*, çev. Okhan Gündüz. İstanbul: Kaknüs Yayınları, 2016.
- Ormanoğlu, Mücella Uluğ. *Niçin Oyun? Çocuğun Gelişiminde ve Çocuğu Tanımada Oyunun Önemi*. İstanbul: İdeal Kültür Yayıncılık, 2013.
- Ormrod, Jeanne Ellis. *Öğrenme Psikolojisi*, çev. Mustafa Baloğlu. Ankara: Nobel Yayıncılık, 2016.
- Önder, Alev. “Drama Oyunları”, *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* içinde, ed. Alev Önder – Hande Arslan Çiftçi. 239-258. Ankara: Nobel Yayıncılık, 2017.
- Önder, Alev. “Oyun Kuramları”, *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* içinde, ed. Alev Önder – Hande Arslan Çiftçi. 27-46. Ankara: Nobel Yayıncılık, 2017.
- Önder, Alev. *Yaşayarak Öğrenme İçin Eğitici Drama Kurumsal Temellerle Uygulama Teknikleri ve Örnekleri*. Ankara: Nobel Yayıncılık, 2016.
- Önder, Alev – Hande Arslan Çiftçi. “Oyun Nedir?”, *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* içinde, ed. Alev Önder – Hande Arslan Çiftçi. 1-20. Ankara: Nobel Yayıncılık, 2017.
- Özbey, Çetin. *Özel Eğitimde Kavram ve Beceri Öğretimi*. İstanbul: YA-PA Yayınları, 2007.
- Özdoğan, Berka. *Çocuk ve Oyun, Çocuğa Oyunla Yardım*. Ankara: Anı Yayıncılık, 2014.
- Savaş, Esra. “Oyunla Öğretim Yöntemi Uygulamasının Başarı ve Kalıcılık Üzerindeki Etkisi”. Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi, 2014.
- Saygılı, Sefa. *Çocuk Psikolojisi*. Ankara: Nesil Yayınları, 2018.
- Sevim, Bahar. *Değerler Eğitiminde Oyun Örnekleri*. Ankara: Nobel Yayınları, 2014.

- Şimşek, Ali. “Kavramların Öğretimi”, *İçerik Türlerine Dayalı Öğretim* içinde, ed. Ali Şimşek. 27-70. Ankara: Nobel Yayınları, 2006.
- Tekin, Seher. “Kimya Öğretmenleri İçin Kavramsal Anlama ve Kavram Öğretimi Amaçlı Bir Hizmet İçi Eğitim Kurs Programı Geliştirilmesi ve Etkililiğinin Araştırılması”. Doktora Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, 2004.
- Tosun, Cemal - Recai Doğan. *Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Öğretiminde Kavram Haritaları*. Ankara: Pegem Yayıncılık, 2005.
- Tural, Ayşegül. “Sosyal Bilgilerde Yapılandırmacı Yaklaşımla Kavram Öğretimine Yönelik Model Geliştirme”. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi, 2011.
- Tural, Hüseyin. “İlköğretim Matematik Öğretiminde Oyun ve Etkinliklerle Öğretimin Erişi ve Tutuma Etkisi”. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, 2005
- Türktan, Rabia. “Yapılandırılmış Grid Test Tekniğinin Türkçe Eğitiminde Kavram Öğretimine Katkısı”. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, 2011.
- Ulutaş Avcu, Ayşegül. Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun Etkinliklerini Gerçekleştirmeye İlişkin Görüşlerinin İncelenmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi* 8/41 (2015): 1052-1058.
- UNICEF, “Çocuk Haklarına Dair Sözleşme”, [https://www.unicefturk.org/public/uploads/files/UNICEF\\_CocukHaklarınaDairSozlesme.pdf](https://www.unicefturk.org/public/uploads/files/UNICEF_CocukHaklarınaDairSozlesme.pdf), Erişim 23.09.2018.
- Ülgen, Gülten. *Kavram Öğretimi*. Ankara: Nobel Yayınları, 2004.
- Ünsal, Fatma Özge. “Oyun Türleri ve Alanları”, *Erken Çocuklukta Oyun ve Oyun Yoluyla Öğrenme* içinde, ed. Alev Önder – Hande Arslan Çiftçi. 73-92. Ankara: Nobel Yayıncılık, 2017.
- Yavuzer, Haluk. *Eğitim ve Gelişim Özellikleriyle Okul Çağı Çocukluğu*. İstanbul: Remzi Kitabevi, 2018.
- Yıldırım, Ali - Hasan Şimşek. *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık, 2016.

- Yılmaz, Ebru. “İlk ve Ortaöğretim Öğretmenlerinin Eğitsel Bilgisayar Oyunları Hakkındaki Görüşleri: Demografik Özelliklere Göre Karşılaştırma”. Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi, 2011.
- Yorulmaz, Bilal. *Oynayalım Öğrenelim*. İstanbul: Rağbet Yayınları, 2015.
- Yörükoğlu, Atalay. *Çocuk Ruh Sağlığı*. İstanbul: Özgür Yayınları, 2016.
- Yurt, Ece. “Eğitsel Oyun Tekniği ile Fen Öğretimi ve Yeni İlköğretim Müfredatındaki Yeri ve Önemi”. Yüksek Lisans Tezi, Muğla Üniversitesi, 2007.



## **EKLER**

### **Ek-1: Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu**

#### **Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları**

#### **Eğitsel Oyunlar Yöntemi ile İlgili Öğretmen ve Öğrenci Tutumları**

**(1-10)**

1- Eğitsel oyunlar hakkındaki genel düşünceleriniz nelerdir?

Sonda: Eğitsel oyun uygulamalarını faydalı buluyor musunuz?

2- Eğitsel oyunlar konusunda eğitim aldınız veya herhangi bir çalışmaya katıldınız mı?

Sonda: Ders, seminer, kurs, hizmet içi eğitim, atölye çalışması, çalıştay

3- Bu eğitimler size ne gibi katkılar sağladı, sağlıyor?

( Eğitim aldıysa )

4- Eğitsel oyunlar konusunda herhangi bir bilimsel yayın okudunuz mu?

5- Öğrencileriniz eğitsel oyunlara ilgi duyuyor mu?

Sonda: Bunu neye bağlıyorsunuz?

6- Eğitsel oyunların öğrenci motivasyonuna ve güdülenmesine etkisi olduğunu düşünüyor musunuz?

(Cevap evetse) Sonda: Nasıl?

7- Eğitsel oyunların öğrencilerin öğrenme faaliyetlerinin dışında, kişilik gelişimlerine etkisi olduğunu düşünüyor musunuz?

( Cevap evetse ) Sonda: Nasıl?

8- Eğitsel oyunların öğretmen-öğrenci ilişkisine etkileri nelerdir?

9- Eğitsel oyunların öğrenci-öğrenci ilişkisine etkileri nelerdir?

10- Eğitsel oyunların öğretmen motivasyonuna etkisi var mıdır, varsa nelerdir?

#### **DKAB Dersi Kavramlarının Öğretimi (11-15)**

11- DKAB dersi kavramlarını öğretirken ne tür zorluklarla karşılaşıyorsunuz?

12- Kavram öğretimi sırasında eğitsel oyun yöntemini tercih ediyor musunuz?

Sonda: (Tercih ediyorsa) Oyunu tercih etme nedenleriniz nelerdir?

(Tercih etmiyorsa) Oyunun tercih etmeme nedenleriniz nelerdir?

13- DKAB dersi kavram öğretiminde oyun yöntemini kullanırken herhangi bir zorlukla karşılaşılıyor musunuz?

Sonda: (Karşılaşıyor ise) zorlukların üstesinden gelmek için ne gibi çözümler üretiyorsunuz?

14- Kavram öğretiminde eğitsel oyun yönteminin hangi seviyeye kadar uygun olduğunu düşünüyorsunuz?

Sonda: -5-6-7-8-9-10-11-12

15- DKAB dersi kavram öğretiminin verimliliği için öğretmenlere ne gibi önerilerde bulunursunuz?

### **DKAB Dersi Kavram Öğretiminde Kullanılan Eğitsel Oyun Örnekleri**

**(16)**

16- DKAB dersi kavram öğretiminde kullandığınız oyunlara örnekler verir misiniz?



## Ek-2: Demografik Bilgi Formu

**Görüşme Yeri** :..... **Rumuz: .....**  
**Görüşme Tarihi ve Saati** :.....  
**Cinsiyet** : Kadın ( ) Erkek ( )  
**Yaşı** : 20-30( ) 31-40 ( ) 41-50( )  
51-60 ( ) 61 ve üstü ( )  
**Öğrenim Durumu** :  
**Görev Yaptığı Okul** :  
**Mezun Olduğu Üniversite** :  
**Mezun Olduğu Bölüm** :  
**Öğretmenlik Yaptığı Süre** :

### **Ek-3: Görüşme Metni Örneği**

#### **11 NOLU GÖRÜŞME**

**Hocam Eğitsel oyunlar hakkındaki genel düşüncelerinizi öğrenebilir miyim? Eğitsel oyun uygulamalarını faydalı buluyor musunuz?**

Eğitsel oyunların etkili olduğunu düşünüyorum ve oyunları derslerimde kullanmaya çalışıyorum. Keşke daha fazla vaktimiz olsa da daha yoğun kullansak. En büyük sıkıntım DKAB dersinin tek saat olması. Bazı konular çok yoğun ve çocukların seviyesinin üzerinde. Özellikle kavramlar konusunda iyi bir alt yapıyla gelmedikleri için tek kurtarıcımız oyun oluyor.

**Peki hocam Eğitsel oyunlar konusunda eğitim aldınız veya herhangi bir çalışmaya katıldınız mı?**

Öncü eğitimciler derneğinde oyun atölyesine katıldım. Ders içi etkinlik merkezli bir atölye çalışması idi.

**Katıldığınız bu eğitim size herhangi bir katkı sağladı mı?**

Evet. Bazı seminerlerde de hocalar örnek oyunlar gösteriyorlar. Ben de bu oyunları kullanmaya çalışıyorum. Faydası oluyor mutlaka. Yeni bir fikir, yeni bir çalışma demek.

**Aldığınız bu eğitimin dışında Eğitsel oyunlar konusunda herhangi bir bilimsel yayın okudunuz mu?**

Evet. Denk geldikçe öğretmenler sayfasını da takip ediyorum. Kitapları takip etmeye çalışıyorum.

**Hocam öğrencileriniz eğitsel oyunlara ilgi duyuyor mu? Duyuyorsa sizce bunun nedeni nedir?**

Öğrencilerin oyuna ilgi duyması daha çok yaşları ile ilgili. Oyun, onların öğrenme biçimi aslında. Ben mizaç olarak oyunlara çok uygun değilim ama ister istemez sınıfta bambaşka bir insan oluyorsunuz. Onların seviyesine iniyorsunuz ilginç deneyimler oluyor benim açımdan da. Çocuğun öğrenme yaşı ve çocuk öğrenmeyi oyunla yapıyor. Hayatında bu şekilde kurguluyor. Haliyle oyun onlar için rutinin dışında, aynı zamanda okul- öğretmen algısını yıkan bir etkinlik. Özellikle DKAB öğretmenin oyun oynatıyor olması öğrenciler için ilginç bir durum. Artık derslerde görsellerin dahi çok etkili olmadığını düşünüyorum. Çocuğa ilginç gelmiyor çünkü. Öğrenciler sürekli video izliyor, görsellik onlar

için ilgi çekici olmaktan çıkıyor. Oyun insanın rahatlamasını da sağlayan bir etkinlik. Kendimle ilgili tecrübelerimden de biliyorum, stres altında olmak bir bilgiyi büyük bir ciddiyetle kavramaya çalışmak bazen insan zihnine ket vurabiliyor, öğrenmeyi zorlaştırabiliyor. Bazen en ilgisiz öğrenci bile gelebiliyor oyun talebiyle. Oyunla mutlaka öğreniyorlar çünkü artık öğrenemeyeceği ve sınıfta başarısız olduğu fikrinden uzaklaşıyorlar. Orada sadece oyuna yoğunlaşıyorlar ama farkında olmadan zihnin önündeki engeller kalktığı için öğreniyorlar da.

**Peki hocam sizce Eğitsel oyunlar öğrenci motivasyon ve güdülenmesinde etkili midir? Etkiliyse ne gibi etkileri vardır?**

Tabiki. Oyun oynayacağımızı biliyorlarsa heyecanla oyunu beklemeye başlıyorlar. Oyun konuyla alakalı olacağı için konuya olan ilgileri de artıyor, konuyu dinlemelerini sağlıyor çünkü oyuna katılmak için konuyu bilmeleri gerekiyor. Bu da dersi aktif hale getiriyor.

**Hocam Eğitsel oyunların öğrencilerin öğrenme faaliyetlerinin dışında, kişilik gelişimlerine etkisi olduğunu düşünüyor musunuz?**

Evet. Oyun sayesinde birlikte olma duygusu geliyor. Normal şartlarda iletişimi olmayan öğrencilerin beraber oynanan oyunlarda çok da tanımadığı bir arkadaşıyla aynı grupta olmaları iletişimlerine katkı sağlıyor. Çekingen öğrenciler açılıyor. Sınıf içerisi rekabet devreye girmişse daha çok kendi grubunu koruma güdüsüyle hareket ediyorlar. Bazı çocuklarda hırsı gözlemliyorum. Onların karakterleri hakkında fikir sahibi oluyorum. Çok hırslı bir nesil geldiğini düşünüyorum. Öğrencilerin “Ne olursa olsun kazanayım” düşüncesine sahip olduklarını görüyor ve bu durumu kontrol altına almaya çalışıyorum. Kaybetmenin de hayatta olan bir şey olduğunu öğrensinler istiyorum. Oyun, çocukların bu yönlerini görmemizi sağlaması açısından da önemli. Çocuğun derste başarısız olması öğretmen tarafından da veli tarafından da istenen bir şey değil ama oyun sırasında yaşanan kayıplar sayesinde hayatta bazı alanlarda başarısız olunabileceğini de öğreniyorlar.

**Hocam sizce Eğitsel oyunların öğretmen-öğrenci ilişkisine etkileri var mıdır, varsa nelerdir?**

Kesinlikle. Daha fazla sevilen öğretmen oluyorsunuz. Genel olarak tanınıyorsunuz da. Derste beklenen öğretmen olmak, o enerjiyi hissetmek güzel. Dışarıda gördüklerinde de ‘Acaba derste oyun oynayacak mıyız?’ sorularına da muhatap oluyorsunuz.

**Hocam bunun dışında Eğitsel oyunların öğrenci-öğrenci ilişkisine etkileri sizce nelerdir?**

Oyunlar öğrencilerin birbirlerini tanımalarını sağlıyor. Çekingen öğrencilerin oyunda kendilerini ifade etme fırsatı oluşuyor. Derste aktif olan öğrenciler oyun sırasında da öncelikli olma çabasında olabiliyor. Bu noktada çekingen öğrencileri sürece dahil etmeye dikkat etmek gerek. Oyun sırayla fırsat verilen bir etkinlik olduğu için bu noktada işimizi kolaylaştırıyor. Hiç ortaya çıkmamış bir cevher oyun sayesinde ortaya çıkabiliyor. Hırs noktasında da biraz çekişme devreye girebiliyor. Teneffüse kadar uzanan sen kazandın, ben kazandım çekişmesi de olumsuz yönü olarak zikredilebilir.

**Hocam sizce bu yöntemi kullanmanın öğretmen motivasyonuna etkileri var mıdır, varsa nelerdir?**

Oyun kullanınca işimin hakkını vermiş hissediyorum hepsinden önemlisi. En kötü veya en iyi sınıfta dahi bir dönüt alamayınca üzülüyorum. En duyarsız öğrenciyi dahi oyunla aktif hale getirince dersten keyifle çıkıyorum. Yaptığım işten keyif alıyorum. Sınıfta bir enerji yakalayınca o sınıfa zevkle gidiyorum. Bazen o enerjiyi yakalayamadığımız oluyor. Oyun oynatınca rutinden kurtuluyorum bu da enerjiyi yakalamama yardımcı oluyor. Sonrasında başka oyun örnekleri için kendimi geliştirme ihtiyacı hissediyorum.

**Hocam DKAB dersi kavramlarını öğretirken ne tür zorluklarla karşılaşıyorsunuz?** Ben kavramların ısrarla kullanılması gerektiğini düşünenlerdenim. Çünkü kavramlarla düşünürüz. Kavramlarla ifade ederiz kendimizi. Çocuklara kavramları mutlaka öğretmeye çalışıyorum. Bazen konumuzla alakası olmayan kavramları dahi öğretmeye çalışıyorum. Kabe’ye Beytullah da denildiğini ortaokul öğrencisinin bilmesi gerektiğini düşünüyorum ama böyle bir kültür oluşturamadığımız için bu noktada sıkıntı yaşıyoruz. Burada da etkinlikler devreye giriyor. Birçok kavram kendi dünyalarında olmadığı için kalıcı olmuyor. Bu Türkçenin tahrip edilmesiyle de alakalı bir durum. 10 yıl

öncesinin dil kullanımıyla günümüzünki arasında ciddi farklar var. Çocuklar bizim günlük hayatta kullandığımız kavramları dahi anlamayabiliyorlar. İHO öğrencisinin belli bir alt yapıdan geldiğini düşünüyoruz ama öyle değil. Aileler ve sosyal medya dil konusunda fazla tahripkar olabiliyor.

**Peki kavram öğretimi sırasında eğitsel oyun yöntemini tercih ediyormusunuz? Ediyorsanız nedeni nedir?**

Evet. Öğrenmenin kalıcı olmasını sağlıyorum. Dünyalarına yeni bir kavram girdiği için ve yeni bir şeyi çocukta kalıcı hale getirmenin en etkili yolu oyun olduğu için bu yöntemi tercih ediyorum.

**Hocam DKAB dersi kavram öğretiminde kullandığımız oyunlara örnekler verir misiniz?**

6. sınıflarda namaz konusunda farz vacip sünneti öğretirken farklı oyunları birleştirdim. 3 bardak koyup kavramları küçük kağıtlara yazıyoruz. Gelen öğrenci kağıt çekiyor. Kıyam çekirse farz deyip farz bardağına atıyor. Bu oyunu uzun süre uyguladık ve öğrenciler sevdiler. Geri dönütler umduğumun üzerinde oldu.

Yılsonu her seviye için tabu kartları hazırlıyoruz. Bazen o kadar sessiz sınıflarım oluyor ki “Dinliyorsunuz değil mi?” diye sorma ihtiyacı hissediyordum. Tabu ile bu sakin sınıflarda bile çılginlar gibi eğlendiğimiz oluyordu.

5. sınıflarda çocukları bahçede etrafımda topluyor soru soruyordum. Bilene topu fırlatıyordum. Bilen öğrenci arkadaşlarına aynısını yapıyordu. Bir nevi istop. Tarihler, önemli isimler önemli mekanları öğretirken faydası oldu.

Dart da hazırladım. 7 ve 8. sınıflar için iyi oldu. Meleklerle iman ve oruç konularında bu oyunu kullandım. Dartı atabilen soruyu cevaplama hakkı kazanıyordu. Dart 5 puan soru 10 puan değerindeydi. Özellikle erkek sınıflarında çok ilgilerini çekti. Biraz tedirgin olduğum ve duvarlara da zarar verebildiklerini düşündüğüm için çok fazla uygulamadım.

**Hocam kavram öğretiminde oyun yöntemini kullanırken herhangi bir zorlukla karşılaşılıyor musunuz?**

Kavramlara çok yabancı olmaları noktasında sıkıntı yaşıyorum. Bunun dışında çok bir sıkıntı yaşamıyorum.

**Peki bu zorluğun üstesinden gelmek için ne gibi çözümler üretiyorsunuz?**

Video izlettirerek kavramları görmelerini sağlıyorum.

**Hocam kavram öğretiminde eğitsel oyun yönteminin hangi seviyeye kadar uygun olduğunu düşünüyorsunuz? 5-6-7-8-9-10-11-12**

Oyun yönteminin her seviyeye uygun olduğunu düşünüyorum. Doğru oyunu bulabilmek önemli. Öğrenciler oyunun tadını aldıklarında işin rengi değişiyor. Kendimden biliyorum, öğretmen seminerlerine katıldığımda oyunlarda ben dahi çok eğleniyorum. Önce kendimde çekingenliği hissediyorum çünkü oyun mizacıma çok uygun değil. Başlangıçta sıkılıyorum ama sonrasında açıldığımı görüyorum. Dolayısıyla oyunu yaş ve seviyeye indirmek doğru değil kanaatimce.

**Hocam DKAB dersi kavram öğretiminin verimliliği için biz öğretmenlere ne gibi önerilerde bulunursunuz?**

Kavramları ısrarla kullanmak gerektiğini düşünüyorum. Din diline dikkat etmemiz gerekiyor. Siyer yerine Hz. Muhammed'in hayatı diye bir ısrarımız olmamalı. Ailede kavramlar asli halleriyle kullanılmıyor çünkü. Bu kelimelerin bizim kelimelerimiz olduğunu, bunlarla bir medeniyet inşa ettiğimizi ve bu kavramları kullanmamız gerektiğini ısrarla belirtiyorum. Çocuklar yeni kelimeler kullanmayı çok seviyor aslında. Bazı kavramları çocuklar bilmeden de kullanabiliyorlar çünkü ilgileri var. Sonrasında o kavram çocukların dünyasına giriyor zaten. Yeter ki kavramla bir şekilde muhatap olsun.

## **Ek-4: Araştırma Grubundaki Öğretmenlerin Kullandıkları Eğitsel Oyun Örnekleri**

### **1. Meyve Sepeti**

Kavram öğretiminde oldukça etkili olan bu oyun genelde izciler tarafından ve isminden de anlaşılacağı üzere meyve isimleri ile oynanmaktadır. Bizzat araştırmacının kendisi tarafından da uzun yıllar kavram öğretiminde kullanılmış ve bu oyunun kullanıldığı sınıflar ile kullanılmadığı sınıflar arasında kavram öğrenmeleri arasında bariz farklar olduğu gözlemlenmiştir. Alt sınıflarda öğretilecek kavram sayıları sınırlı tutulurken üst sınıflarda kavram sayıları arttırılabilir. Sınıf içerisinde oyun için uygun alan yoksa bahçe, spor salonu gibi mekanlarda da oyunu oynatmak mümkündür.

Dersin kavramlarından her biri ikişer tane A dört kağıdına yazılır. Aynı kavramlar karşılıklı gelecek şekilde daire şeklinde yere dizilir. Örneğin hac konusu işlenmişse iki İhram, iki Tavaf, iki Vakfe, iki Arafat, iki Sa'y, iki Mina vs. olacak şekilde karşılıklı dizilir. Her kağıdın arkasına bir öğrenci yerleştirilir. Dairenin ortasında da bir ebe olmalıdır. Öğretmen komutuyla oyun başlar. Öğretmen ihram demişse ihram kağıtlarının arkasında bulunan öğrenciler hızlıca yer değiştirmeye çalışırken ebe olan öğrenci de bu yer değiştirme sırasında boşalan yerlerden birine koşarak yerleşmeye çalışır. Bir öğrenci otomatik olarak yer alamaz ve ortada ebe kalır. Ebe kalan öğrenci hızlıca o kavramı açıklar. Sonrasında öğretmen bir başka kavram söyler. O kavramın yazılı olduğu kağıdın arkasındaki öğrenciler yer değiştirmeye çalışırken yeni ebe hızlıca boşalan kağıtların arkasına koşar. Oyun böyle bir süre oynanır. Öğrencilerin sadece kendi önlerinde bulunan kavramları öğrenmemeleri, oyundaki tüm kavramlara hakim olmaları için belirli bir süre sonra öğretmen 'meyve sepeti' komutunu verir. Oyundaki tüm öğrenciler hızlı bir şekilde kağıtlardan oluşan dairenin içine girerler. Öğretmenin 'dağılın' komutuyla birlikte her öğrenci bir kağıdın arkasına koşar. Buradaki kritik nokta öğrencilerin bir önceki turda arkalarında buldukları kağıda geçmelerinin yasak olmasıdır. Oyunun bir ders saati boyunca bu şekilde oynandığında tüm kavramların öğrenciler tarafından öğrenildiği görülmüştür.

## **2. Bilse Bilse**

Özellikle ünite sonrasında pekiştirme ve genel tekrar amaçlı kullanılan oyundur. Alt sınıflarda etkilidir. Oyun öncesinde ders öğretmeni tarafından küçük kağıtlara ünite de geçmiş olan tüm kavram/isimler yazılır ve bir sepet ya da benzeri materyale koyulur. Sepetten ilk olarak öğretmen tarafından bir kağıt seçilir ve “Bu soruyu bilse bilse ..... bilir” şeklinde bir öğrenci ismi söylenerek kağıttaki kavram o öğrenciye okunur. Öğrenci o kavramın ne olduğunu açıklarsa sepetten kağıt seçme hakkı kazanır. Öğrenci kağıt seçerek bir başka öğrenciye aynı komutla sorar. Kavramı açıklayamayan öğrenci soru sorma hakkı kazanamaz.

## **3. Hadi Anlat Bakalım**

Kavramların konuşmadan, sadece bedensel hareketler kullanılarak öğretildiği oyundur. Halk arasında sessiz sinema olarak bilinen oyunun kavram öğretimine uyarlanmasıdır. Konu ve ünite sonrasında etkilidir. Sınıfın iki veya daha fazla gruba ayrılması oyuna heyecan katarken, rekabetin devreye girmesinin doğuracağı olumsuz sonuçlara da dikkat edilmelidir. Her gruptan bir öğrenci seçilir. Öğrenci, öğretmenin kendisine göstermiş olduğu kavramı belirli bir süre içerisinde kendi grubuna konuşmadan anlatmalıdır. Puan ve süre tercihi ise öğretmen tarafından yapılır.

## **4. İlk Harf Son Harf**

Ünite ve dönem sonrasında oldukça etkili bir oyundur. Öğretmen tarafından tahtaya bir kavram yazılır. Yazılan kavramın son harfi ile bir öğrenci yeni bir kavram söyler. Söylenilen kavramın son harfiyle bir başka öğrenci bir başka kavram söyler. HAC, CAMİ, İRADE, EMİN... gibi. Söylenilen her kavram öğretmen tarafından tahtaya yazılır ve bir kavram bir kez söylendiğinde tekrar söylenilemez. Tahta dolana kadar öğrencilerin kavram söylemesi istenir. Bu oyunla öğrencilerin yoğun olarak zihinsel faaliyet içerisine girmesi sağlanmakta ve unutulmuş kavramları dahi hatırladıkları görülmektedir. Tercihe binaen söylenilen her kavramın açıklanması da öğretmen tarafından istenebilir. Oyun ilk



harf ve son harfle oynanabileceği gibi iki harfle de oynanabilir. **NAMAZ, AZİM, İMSAK...** gibi.

## 5. Tabu

Kavram öğretiminde oldukça etkili olan bu oyun, seçilen kavramlara göre tüm öğretim kademelerinde kullanılabilir. Çeşitli materyal sitelerinde öğretmenler tarafından hazırlanmış örnekleri bulunduğu gibi amatör bir çabayla bizzat ders öğretmeni tarafından da hazırlanabilir. Küçük kağıtlara bir kavram ve onun hemen altına üstteki kavram anlatılmaya çalışılırken kullanılması yasak olan kavramlar yazılır. Eğer yasak (tabu) olan kelimeler anlatılan grubun öğrencileri tarafından bir kez kullanılmışsa artık o kelime anlatıcı tarafından kullanılabilir. Anlatıcı tarafından yasak kelime kullanılmışsa o kavramdan puan alınmaz. Kavramı anlatan öğrencinin yanında yasak kelimeleri kullanıp kullanmadığını tespit edebilmek için karşı gruptan bir gözetmen bulundurulur. Sınıf gruplara ayrılarak oynanabileceği gibi öğrencilere süre verilerek en kısa sürede en fazla kavramı anlatan öğrencinin belirlendiği yarışma şeklinde de yapılabilir.



## **6. Bom Oyunu**

Bu oyunu iki farklı şekilde oynamak mümkündür. Araştırmaya katılan öğretmenlerin oyunu açıklarken farklı iki oyun anlattıkları gözlemlenmiştir.

### **Bom Oyunu 1**

Öğrencilere belirli bir süre verilir ve o süre içerisinde bir kavram hakkında konuşmaları istenir. Fakat o kavram hakkında konuşurken ilgili kavramı kullanmayıp yerine ‘bom’ demeleri gerekmektedir. Örneğin Oruç hakkında konuşulacaksa oruç kavramı kullanılmayıp yerine ‘bom’ denecektir. Kavramı kullanan öğrenci yanar ve kendi grubuna puan kazandıramaz. Tercihe binaen ‘bom’ kelimesinin yerine dini bir ifade de kullanılabilir.

### **Bom Oyunu 2**

Daha çok kavramların ya da isimlerin kategorize edilmesi için kullanılan oyundur. Örneğin namazın farzları konusu işlendikten sonra namaza hazırlık şartları ve namazın kılınışı şartları yan yana tahtaya yazılır. Hazırlık şartları ve kılınışı şartları bittikten sonra birer çizgi çekilir. Öğrencilerden sırayla birer kavramı söylemeleri istenir. Fakat hazırlık veya kılınışı şartları bitince kendisine sıra gelen öğrenci, diğer grubun ilk kavramını değil, ‘bom’ diyecektir. Yani tahtada çizgi ile belirtilen yerlerde ‘bom’ ifadesi kullanılacaktır. Sırasını şaşırın veya ‘bom’ demek yerine bir diğer kavramı söyleyen öğrenci yanar. Oyun seri bir şekilde oynanmaya devam eder. Oyun sonunda tüm öğrenciler yanar ve oyunu birincilikle bitiren öğrenci ödüllendirilebilir.

## **7. Doğru Yanlış**

Ders sırasında öğrenilmiş olan kavramlar, yanlarına belirli puanlarla yazılır. Örneğin kavram akılda kalması zor veya öğrenciler tarafından unutulmuş bir kavramsa puan değeri yüksek tutulabilir. Sınıf gruplarına ayrılır. Her gruptan sırayla bir öğrenci seçilir. Öğrenci tahtadan bir kavram seçer, seçtiği kavramın puan değerini de bizzat görmektedir. Eğer seçtiği kavramı açıklayabilirse o kavramın yanında yazan puanı kendi grubuna kazandırır. Bir kavram sadece bir kez seçilebilir. Söylenilen kavramlar tahtadan silinir. Oyunun ilgi çekiciliğini arttıran

kısmı ise üst üste beş kez doğru cevap veren grubun artı 50 puan kazanması, üst üste iki kez yanlış cevap veren grubun bir önceki puanlarının silinmesi, üst üste üç kez yanlış cevap veren grubun tüm puanlarının silinmesidir. Oyunun dengeleri sürekli değiştiğinden öğrencilerin ilgilerini kaybetmeden oynamaları sağlanmaktadır. Oyunda kurallar esnek olup öğretmen inisiyatifiyle değiştirilebilir.

### **8. Kabak**

Tahtaya birden 30'a kadar rakam yazılır. Her rakamın öğretmen tarafından daha önceden hazırlanmış bir karşılığı vardır; fakat bu karşılık öğrenciler tarafından bilinmez. Tahtada sadece rakamlar varken öğrencinin elindeki bir kağıtta bu rakamların denk geldiği soru ya da eylemler bulunmaktadır. Birçok rakamın karşılığı derste işlenmiş olan kavram iken, dersi ve oyunu eğlenceli hale getirmek adına bazı rakamlara sürprizler gizlenmiştir. Örneğin beş rakamında 'Soğuk bir espri yap', 10 rakamında 'fıkra anlat', 15 rakamında 'şarkı söyle', 'Joker artı 30 puan', 'Bir başka arkadaşını seç' gibi eğlenceli seçenekler de eklenir. Kavramı açıklayabilen veya rakamına karşılık gelen eylemi gerçekleştirebilen öğrenci puan alır.

### **9. Nesi var? (Ben Kimim, Ben Neyim?)**

Tahtaya sınıfın seviyesine göre 15, 20 veya 30 kavram yazılır. Sınıf iki gruba ayrılır. Gruplardan öğrenci seçilir. Seçilen öğrenci tahtaya gelerek öğretmene öğrencilerin duymayacağı şekilde hangi kavramı anlatacağını söyler. Örneğin tahtada Hanif kavramı varsa, bu kavramı hatırlatacak tek kelime bir ipucu verir. Dahil olduğu grup bir ipucuyla kavramı bilirse 50 puan kazanılır, bilemezlerse ikinci ipucu verilir, bu sefer bilinirse 40 puan kazanılır. Her grubun beş ipucu hakkı vardır. Beş ipucuna rağmen kavram bulunamazsa grup puan alamaz.

### **10. Sen Seç**

Sınıf üç gruba ayrılır. Her grubun temsilcisine üç adet kavram verilir. Bu kavramlardan birini konuşmadan, sadece hareketleriyle; diğerini hareket etmeden,

sadece konuşarak; sonuncusunu ise resmini çizerek anlatacaktır. Hangi kavramı hangi yöntem ile anlatacağı ise öğrencinin kendi inisiyatifindedir. Anlatabildiği her kavram için öğrencinin dahil olduğu grup puan kazanır. Anlatım için belli süre verilmesi oyunun heyecanının kaybedilmesinin önüne geçer.

### **11. Balon patlatmaca**

Daha çok alt sınıflara hitap eden bir oyundur. Balonların içerisine bir kavram ve onun açıklanmış hali kesilerek koyulur. Balon şişirilerek müzik eşliğinde derste bir süre oynanır. Daha sonra balon öğretmen tarafından patlatılır. Yere düşen kavram ve açıklaması anlamlı bir cümle olarak öğrenciler tarafından tahtaya yazılır. Bu sırada öğretmen süre tutar. Her grubun balonu ve kavramı farklıdır. En kısa sürede bitiren grup kazanır. Aynı oyun balonla değil de zarfla da oynanabilir. Öğrenciler gruplara ayrıldıktan sonra gruplara içerisinde kavramların ve kesilmiş açıklamalarının olduğu zarflar dağıtılır. Kavramları ve açıklamalarını en hızlı sürede kağıda yazan grup birinci olur.

### **12. İstop**

Çocuk oyunu olarak bilinen ve topla oynanan istop oyunu kavram öğretimi için uyarlanabilecek muhtevaya sahiptir. Şartları gereği okul bahçesi veya spor salonunda oynanması uygundur. Her öğrenciye bir kavram ismi verilir. Öğretmen topu eline alarak bir kavram ismi söyler ve topu havaya fırlatır. O kavramın verildiği öğrenci topu yakalamaya çalışır. Eğer yere düşmeden yakalarsa O da bir başka kavram ismi söyler ve topu havaya fırlatır. Oyun bu şekilde devam eder. Eğer ismi söylendiğinde topu yakalayamayan öğrenci olursa, öğrenciler ondan kaçmaya başlarlar. Topu yakaladığında ise topla birlikte bir öğrenciyi ebeler. Ebelenen öğrenci kendi kavramının açıklamasını yaparsa eksi puan almaz. Eğer kavramı açıklayamazsa eksi puan alır. Beş kez eksi puan alan öğrenci oyundan çıkar. Oyunun şartları ve kuralları sınıfın durumuna göre esnetilebilir.

### **13. Dart**

Öğretmen tarafından sınıfa dart getirilir. Öğrenciler gruplara ayrılır. Dartta isabetli atış yapana beş, öğretmenin sorduğu kavramı açıklayana 10 puan verilir.

Her ne kadar öğrenciler açısından tehlike arz eden ve sınıfın fiziksel yapısına zarar verme ihtimali olan bir oyun olsa da, araştırmaya katılan Zeliha öğretmen başlangıçta bu çekinceleri kendisinin de yaşadığını, fakat özellikle erkek öğrencilerin oyundan çok fazla zevk aldığını, sınıf yönetimine hakim olan bir öğretmenin kolaylıkla uygulayabileceği ve kavram öğretiminde etkili bir oyun olduğunu ifade etmiştir.

#### **14. Mendil Kapmaca**

Çocuk oyunu olarak bilinen mendil kapmaca oyunu, kavram öğretiminde alt seviyelerde kullanılabilir. Her öğrenciye bir kavram ismi verilir. Kendine özgün şarkısıyla başlayan oyunda, mendil hangi öğrencinin arkasına bırakılırsa, O öğrenci kavramı açıklar.

#### **15. Kavram Arttırmaca**

Öğrencilerin kendilerinden önceki öğrencilerin söylediği her kavramı tekrarlamalarına ve zincire yeni bir kavram eklemelerine dayanan oyundur. Sınıf gruplara ayrılır ve şaşırmadan en fazla kavramı söyleyebilen grup kazanır.

1. öğrenci: Cami
2. Öğrenci: Cami, minare,
3. Öğrenci: Cami, minare, minber, mihrap,
4. Öğrenci: Cami, minare, minber, mihrap, kürsü... gibi.

#### **16. Yakup Dedi ki**

Oyun öğretmenin kavramları açıklaması ve öğrencilerin onaylayıp onaylamaması üzerine kuruludur. Bahçede öğrenciler öğretmenden belli bir mesafede dururlar. Öğretmen “Yakup dedi ki:” diye cümleye başlar ve herhangi bir kavramın açıklamasını yapar. Eğer öğretmen kavramı doğru açıklamışsa öğrenciler bir adım ilerlerler. Eğer kavramı yanlış açıklamışsa öğrenciler yerlerinde kalırlar. Yanan öğrenci oyun dışı kalır. Öğretmen “Yakup dedi ki” komutunu vermeden kavram açıklamışsa, kavram açıklaması doğru da olsa öğrenciler yerlerinden kıpırdamazlar. Öğretmene en fazla yaklaşan öğrenciler yarışmayı kazanır.

### **17. Sırta Yazı Yazma/Resim Çizme**

Öğrenciler dört ya da beş kişi olacak şekilde arka arkaya ve ayakta dizilir. Öğretmen grupların en önüne geçer ve her grubun en arkasındaki öğrenciyi yanına çağırır. Bir kağıda konu ile alakalı kavram yazarak öğrencilere gösterir. Öğrencilerin kavramı görmesinin ardından onları tekrar grubun en arkasına gönderir. Öğretmenin 'başlayın' komutuyla birlikte her öğrenci önündeki arkadaşının sırtına harf harf öğretmenin göstermiş olduğu kavramı yazmaya başlar. Öndeki öğrenci kavramı anladığını düşünüyorsa arkadaşını durdurur ve bir öndeki arkadaşının sırtına anladığı kavramı yazmaya başlar. Yarışma bu şekilde en öndeki öğrencinin kavramı anlamasına kadar devam eder. İlk önce bitiren grup eğer kavramı doğru anlamışsa ve açıklamasını doğru yaparsa puan kazanır. Sırta yazılan bizzat kavram harfleri olabileceği gibi, kavramın resmi çizilerek de oynanabilir. Ayrıca kavramların sırta yazılmasına alternatif olarak, ele resmedilmesi, harflerin havaya çizilmesi şeklinde de alternatif üretilebilir.

### **18. Eşleştirme**

Öğrenciler karşı karşıya gelecek şekilde ayakta sıralanır. Bir gruptaki öğrencilere kavramların olduğu, karşı gruptaki öğrencilere ise bu kavramların büyük harflerle açıklanmış olduğu kartonlar verilir. Öğrenciler ellerindeki kartonları havaya kaldırır. Alt kademelerde kavram sayıları azken üst kademelerde kavramlar arttırılabilir. Elinde karton bulunmayan öğrencilerden bu kavramları eşleştirmeleri istenir. Eşleştirmeyi en kısa sürede yapan öğrenci kazanır. Elinde karton bulunan öğrenciler de eşleştirme yapmak istediğinden zaman zaman oyunda öğrenci değişikliğine yer verilmesi uygundur.

### **19. Sıralama**

Sınıf gruplara ayrılır. Öğretmen tarafından tahtaya birçok kavram yazılır ve bu kavramların öğrenciler tarafından alfabetik bir şekilde sıralanması istenir. Eğer ilk harfleri aynı olan kavramlar varsa ikinci harflerin alfabetik sırasına göre sıralama yapılır. Bu oyunla öğrencilerin kavramlara aşinalığı artarken, telaffuz

noktasında yaşanan sıkıntuların ve kavramları yanlış öğrenmelerinin önüne geçilmiş olunur.

### **20. Avcı**

Sınıf gruplara ayrılır. Her gruptan tahtaya sırayla bir öğrenci çıkarılır. Tahtaya çıkarılan öğrenci kavram avcısıdır. Öğretmenin kendisine söylediği konuyu yüksek sesle söyler ve kendi grubundan bir öğrenciye dokunur. Dokunduğu öğrenci söylenen konu ile alakalı bir kavram söylemek ve o kavramı açıklamak zorundadır. En çok kavram söyleyen ve bu kavramları açıklayan grup yarışmayı kazanır. Daha çok birinci kademede etkili bir oyundur.

### **21. Tren**

Özellikle dördüncü sınıfların sevdiği bir oyundur. Birkaç öğrenci trenin lokomotifleri gibi ardı ardına dizilir. Her lokomotif bir kavramı temsil eder. O kavram öğrencilere sorulur. Kavramı açıklayan öğrenci gelir ve o lokomotive tutunur. Mevcudu az olan sınıflarda tüm öğrencilerin lokomotiflere tutunması sağlanır.

## ÖZGEÇMİŞ

Adı, Soyadı	Ülve ATASOY		
Doğum Yeri ve Yılı	Trabzon 02/09/1983		
Medeni Durumu	Bekar		
Öğrenim Durumu	Başlama – Bitirme Yılı	Kurum Adı	
Lisans	2005	2009	KTÜ Rize İlahiyat Fakültesi
Yüksek Lisans	2011	2019	RTEÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü
Doktora			
Çalıştığı Kurum (/lar)		Başlama – Ayrılma Yılı	
Ali Rıza Yılmaz Ortaokulu		2011	2014
Mehmet Akif Ersoy Ortaokulu		2014	2017
Şehit Murat Taş Ortaokulu		2017	-
Katıldığı Proje ve Toplantılar	1. DÖGM Mersin Materyal Geliştirme Çalıştayı 2. DÖGM Afyon Kazanım Değerlendirme Çalıştayı		
Yayımlar			
İletişim (eposta)	<a href="mailto:atasoy22@hotmail.com">atasoy22@hotmail.com</a>		