

ÖZEL EĞİTİM VE SINIF ÖĞRETMENLERİNİN VARLIKLARIN HAREKET ÖZELLİKLERİ KONUSUNDA TASARLANAN OYUN HAKKINDAKİ GÖRÜŞLERİ

Hicabi DURMAZ¹

Orhan KARAMUSTAFAOĞLU²

ÖZET

Oyun çocuğun hayatındaki en önemli etmenlerden biridir ve çocuğun ilerleyen dönemlerdeki yaşantısını da önemli ölçüde etkilediği düşünülmektedir. Çocuğun hayatında önemli bir role sahip olan oyunlar çocuğun yaşamının vazgeçilmez bir parçasıdır. Çocuk için bu denli öneme sahip olan oyunların, çocuğun eğitiminde olmaması da düşünülemez. Özellikle oyun çağında bulunan ilkökul öğrencileri ve hafif düzey zihinsel engellilere sunulan öğretim etkinliklerinde oyunların önemli bir yeri vardır. Bu çalışmada ilkökullarda görev yapan sınıf öğretmenleri ile hafif düzey zihinsel engelliler için açılmış olan özel eğitim sınıflarında görev yapan özel eğitim öğretmenlerinin eğitsel oyunlar ve *Harekete İsim Ver* oyunu hakkındaki görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Çalışma nitel araştırma desenlerinden olgubilim yöntemi ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu 2020-2021 eğitim-öğretim yılında Amasya ili merkez ilçesinde görev yapan yedi özel eğitim ve yedi sınıf öğretmeni olmak üzere toplam 14 öğretmen oluşturmuştur. Bulgular öğretmenlerle yürütülen yarı yapılandırılmış mülakatlarla toplanmıştır. Toplanan bulgular içerik analizi ile çözümlenmiş, NVivo 11 programından yararlanılarak grafik ve modellerle ayrıca bire bir ifadelerle sunulmuştur. Çalışmada öğretmenlerin eğitsel oyunların öğretimde kullanılması hakkında olumlu düşüncelere sahip oldukları, tasarlanan oyunun beğenildiği, ilgili kazanımı karşıladığı ve öğrencilerine uygulamak istedikleri sonuçlarına ulaşılmıştır.

Anahtar kelimeler: Eğitsel Oyun, Öğretmen Görüşleri, Varlıkların Hareket Özellikleri, Fen Öğretimi

SPECIAL EDUCATION AND CLASSROOM TEACHERS' VIEWS OF A GAME DESIGNED ON THE MOTION FEATURES OF BEINGS

ABSTRACT

Play is considered to be one of the most important aspects of a child's life, and it is thought to have a tremendous impact on the child's future life. Games, which play a vital role in a child's life, are an unavoidable aspect of that existence. It is unimaginable that games, which are so crucial to a child's development, are not included in his or her education. Games have a significant role in the teaching activities offered to elementary school students and children with slight mental difficulties. In this study, it is aimed to determine the opinions of the classroom teachers working in elementary schools and special education teachers working in special education classes opened for the mildly mentally retarded about educational games and the *Name the Motion* game. The study was conducted using the phenomenology method, which is a type of qualitative research. The sample group of the research consisted of a total of 14 teachers, seven special education and seven classroom teachers, who worked in the Central district of Amasya during the academic year 2020-2021. Teachers were interviewed in semi-structured interviews to collect data. The data were analyzed using content analysis and displayed with graphics and models, as well as one-to-one expressions, using the NVivo 11 program. In the study, it was concluded that the teachers had positive thoughts about the use of educational games in teaching, that the designed game was appreciated, that they met the relevant achievement and that they wanted to apply it to their students.

Keywords: Educational Game, Teachers' Views, Motion Features of Beings, Science Teaching

¹Yüksek Lisans Öğrencisi, Amasya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temel Eğitim ABD, hasim_man05@hotmail.com, Amasya / Türkiye. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-3084-3028>

²Prof. Dr., Amasya Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Matematik ve Fen Bilimleri Eğ. Böl., orhan.karamustafaoğlu@amasya.edu.tr, Amasya / Türkiye ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2542-0998>

1. GİRİŞ

Oyunlar çok eski ve köklü bir geçmişe sahip olan etkinliklerdir. Öyle ki oyunun tarihini insanlık tarihi kadar eskilere dayandığı düşünülmektedir. Bu denli köklü bir geçmişe sahip olmasına karşın insanlar üstündeki etkileri ve insan gelişimine sağlamış olduğu katkıları tam anlamıyla açıklanabilmiş değildir. Hakkında birçok açıklamalar ve tanımlamalar yapılmasına ve kuramlar oluşturulmasına rağmen oyun konusunda daha fazla düşünmeye ve bu alanda daha çok araştırma yapmaya ihtiyaç vardır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007).

Çocuklar gözlemlendiğinde günlük yaşantılarının büyük bir bölümünü oyunla geçirdikleri kolayca fark edilebilir. Oyun çocukları gerçek hayattaki rollerine hazırlar ve onlara gerçek hayatın kapılarını aralar. Diğer bir deyişle oyun bir anlamda çocuk için gerçek yaşamın bir provasıdır (Yılmaz, 2019). Oyun insan dışında diğer canlılarda da olumlu etkiler oluşturmaktadır. Yavru maymunlarla yapılan bir çalışmada oyun oynayan maymunun kortizol seviyesinde düşüş yaşandığı görülmüştür. Hormondaki bu düşüş bize yavru maymunun oyun oynarken mutlu olduğunu göstermektedir. Yavru ayıların yazın oynadıkları oyunlar sayesinde kış mevsimini sağ salim geçirmeleri arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir (Çalışandemir, 2016).

Birçok kuramcı tarafından çocuğun hayatının doğal bir parçası olarak kabul edilen oyunun birden fazla tanımı olmasına karşın, kesin bir tanımı bulunmamaktadır (Erkan, 2019). Tanımların farklı oluşu oyuna ilgi gösteren ve oyunu tanımlamaya çalışanların, oyunu farklı açılardan ele almalarından kaynaklandığı düşünülmektedir. Bazı kuramcılar tarafından fiziksel aktiviteler göz önünde bulundurularak tanımlama yapılırken, bazı kuramcılar sosyolojik, bazıları ise eğitsel açıdan oyunu tanımlamışlardır. Tanım çeşitliliğindeki gerekçelerden biri de oyunun insan gelişimini çok yönlü biçimde etkilemesidir (Gedik, 2012). Montaigne oyunu gereksiz görenlere ve amaçsız bir uğraş olarak değerlendirenlere karşı çıkmış ve oyunu çocukların ciddi bir uğraş olarak tanımlamıştır (Poyraz, 2003). Erikson'a göre ise oyun; çocuğun ilerleyen yaşlardaki duygulara karşı kendisini hazırlamaya yönelik kullandığı araçtır (Arslan, 2000). Oyun kuramlarının gelişiminde öncü isimlerden olan Herbert Spencer çocukların oyun sayesinde fazla enerjilerini attıklarını ve çocuklarda oluşabilecek gerginliğin oyun sayesinde azaldığını savunmuştur. Freud oyunu; çocuğun gerçek hayatta üstesinden gelmekte zorlandığı duyguları tamir etmekte kullandığı bir araç olarak açıklar. Piaget'e göre ise; egoyu tatmin etmeye yarayan hareketlerdir (Yavuzer, 2007).

Oyun kavramı akıllara bireysel ya da toplulukla yapılan eğlenceli, keyif veren aktiviteleri getirmektedir. Herkesin oyun kavramına yönelik belirli düşünceleri vardır. Kavrama ilişkin düşüncelerde ortak yönler olabileceği gibi farklılaşmalar da olabilmektedir. Bazılarına göre oyundaki temel amaç eğlenmek, güzel vakit geçirmek olabilirken bazılarına göre de zekayı geliştirmek, olayları değişik açılardan yorumlamak ve bir şeyler öğrenmektir (Canbay, 2012). Belli bir amacı olsun ya da olmasın, kurallara bağlı olarak ya da kuralsız olarak gerçekleştirilebilen, her ne şekilde olursa olsun çocuğun her daim istekli bir biçimde ve hoşlanarak dahil olduğu, çocuğun çeşitli alanlarda gelişiminin temelini oluşturan, en etkili öğrenme biçimidir (Dönmez, 1999).

Öğretmenlerin meslekleri boyunca karşılaştığı öğrenciler farklı özelliklere sahip olabilmektedirler. Farklılıklar; fiziksel, sosyo-ekonomik ve zihinsel alanlarda olabilmektedir. Farklılıklardan kaynaklanabilecek olumsuzlukları ortadan kaldırmak için, öğretmenlerin farklı yöntem ve teknikleri bilmeleri ve bunları uygulamaları gerekmektedir (Seferoğlu, 2004). Eğitsel oyunlar da bu yöntem ve tekniklerden biridir. Çocukların günlük yaşamında önemi büyük olan oyunların, eğitim hayatlarında da önemi büyüktür. Eğitsel oyunlar; eğitim amacı güdülerek oynanan oyunlardır (Akandere, 2013). Eğitsel oyunlar, eğitim faaliyetlerinin tamamlayıcısı ve vazgeçilmez bir unsuru olmasının yanı sıra öğrencilerde çeşitli alanlarda

gelişimi amaç edinmiş, bilinçli ve planlı bir şekilde yapılan faaliyetlerdir (Ayan ve Dündar, 2009).

Derslerde eğitsel oyun kullanılarak; öğrencilerin konuya olan ilgisi kolaylıkla çekilebilmekte, öğrencilerin derse daha aktif katılımları sağlanmakta ve öğrenilenlerin kalıcı hale gelmesi mümkün olmaktadır. Eğitsel oyun kullanımı öğrencilerde bir sınırlandırma olmadan, onları yaratıcı bir öğrenmeye sevk ederek problem çözme becerileri gelişimlerini de sağlamaktadır (Yıldırım, 2015).

Ülkemizde 2005 yılında fen programlarında değişikliğe gidilmiş ve yapılandırmacı yaklaşım modeli benimsenmiştir. 2013 yılında bir kez daha güncellenen programda, öğrencilerin derslere aktif katılımlarının sağlandığı ve kendi öğrenmelerinden sorumlu oldukları, araştıran ve sorgulayan bireyler olarak eğitimlerini devam ettirmeleri gerektiği vurgulanmıştır. Yapılandırmacı yaklaşım belirtilen yıllarda yapılan değişiklikler ve güncellemelerde yer alırken, 2013 yılında araştırma ve sorgulama becerileri daha dikkat çeken bir durum olmuştur (Feyzioğlu, Feyzioğlu ve Demirci, 2016). Fen bilimleri dersinin içeriğinde soyut kavramların yer alması öğrencilerin bu derslere karşı olumsuz tutum geliştirmelerine sebep olduğu düşünülmektedir (Moralı, Köroğlu ve Çelik, 2004) Henüz somut dönemde olan ilkökul öğrencilerinin soyut olan fen konularını daha kolay, etkili ve anlamlı öğrenilmesini sağlamak için eğitsel oyun kullanımı önemlidir. Çünkü etkili bir fen eğitimi sağlanabilmesi için öğrenilen bilgiler anlamlandırılmalıdır (Coşkun, Akarsu ve Kariper, 2012).

Akranlarına göre çeşitli sebeplerden dolayı farklılık gösteren özel gereksinimli öğrencilere eğitimlerinde ve öğrenme ortamlarında farklı uygulama ve yöntemlere yer verilmesi gerekmektedir (Yıldırım ve Albuz, 2010). Eğitim ortamında oyunlara yer verilmesi, özel gereksinimli öğrencilerde sosyal etkileşimin artmasını sağlamakta, akranları ile ilişkilerini olumlu yönde artırmakta, yeni becerileri eğlenceli bir biçimde edinmelerini sağlamakta ve öğrencilere başarılı olma duygusunu yaşatmaktadır (Çadır ve Avcıoğlu, 2013). Görsel materyallerle zenginleştirilmiş, öğrenci düzeyine uygun olarak hazırlanmış, yaparak ve yaşayarak öğrenme imkanı sağlayan eğitsel oyunların otizmlili öğrencilerin eğitiminde olumlu katkıları olduğu da görülmüştür (Aslan, Karamustafaoglu ve Kurt, 2018). Ortaokula devam eden görme engelli öğrencilerin fen konularını anlamada yaşadıkları zorluklar, öğrencilerde bulunan yetersizlikler ve ön bilgileri dikkate alınarak uygulanacak eğitsel oyunlarla daha kolay ve eğlenceli bir hale getirilmiştir (Okçu, Yazıcı ve Sözbilir, 2016). Bu bağlamda soyut kavramlar içeren fen bilimleri dersinin hem ilkökul öğrencileri için hem de hafif düzey zihin engelli öğrenciler için anlaşılabilmesi oyunlarla öğretimin bu derse yönelik ilgi ve başarıyı artıracığı düşünülmektedir.

1.1.Araştırmanın amacı

Bu araştırmada özel eğitim ve sınıf öğretmenlerinin derslerde eğitsel oyun kullanımı ve ilkökul 3. sınıf Fen Bilimleri dersi Varlıkların Hareket Özellikleri konusunun ilk kazanımının öğretilmesine yönelik tasarlanmış *Harekete İsim Ver* oyunu (Ek-1) hakkında görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıda sırasıyla aşağıdaki sorulara cevaplar aranmıştır. Özel eğitim ve sınıf öğretmenlerinin;

- Eğitsel oyunlar hakkında düşünceleri nelerdir?
- Eğitsel oyunları hangi derslerde kullandıkları ve kullanım gerekçeleri nelerdir?
- Oyun tasarlama konusunda görüşleri nelerdir?
- Harekete İsim Ver oyunu hakkında görüşleri nelerdir?

2. YÖNTEM

2.1.Araştırma Modeli

Öğretmenlerin eğitsel oyunlar ve tasarlanan oyun hakkında görüşlerinin belirlenmesine yönelik yapılan bu çalışmada olgu bilim yönteminden yararlanılmıştır. Bu yöntemin seçilmesinde öğretmenlerin eğitsel oyunlar olgusu hakkında deneyimlerinin olması ve bu deneyimleri yansıtabilecekleri düşüncesi etkili olmuştur. Olgubilim çalışmalarında belirli bir olguyla ilgili kişisel yaşanmışlıklar ve tecrübelerden yararlanır (Creswell, 2020).

2.2.Çalışma Grubu

Olgubilim araştırmalarında çalışma grubu olarak belirlenen kişiler araştırmada odak edinilen olguyu deneyimlemiş ve bu olguyla ilgili tecrübelerini dışa aktarabilecek kişilerdir (Özmen ve Karamustafaoglu, 2019). Bu araştırmanın çalışma grubunda 2020-2021 eğitim-öğretim yılında Amasya ili merkez ilçede görev yapan yedi özel eğitim ve yedi sınıf öğretmeni olmak üzere toplam 14 öğretmen yer almıştır. Amaçlı örnekleme yöntemi ile çalışmaya katılan öğretmenler eğitsel oyunlar hakkında tecrübe sahibi oldukları ve bu tecrübelerini araştırmaya katkı sağlamak amacıyla paylaşabilecekleri gerekçesiyle ve gönüllülük esasına dayalı olarak çalışma grubuna dahil edilmişlerdir. Çalışma kapsamında gizlilik gereği özel eğitim öğretmenlerine ÖÖ1, ÖÖ2, vb., sınıf öğretmenlerine de SÖ1, SÖ2 vb. şeklinde kodlar verilmiştir. Öğretmenlere ait demografik özellikler Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Çalışma grubundaki öğretmenlerin demografik özellikleri

Öğretmen	Cinsiyet	Mesleki Deneyim	Eğitim Seviyesi	Okuttuğu Sınıf Seviyesi
SÖ1	Kadın	32	Lisans	2. sınıf
SÖ2	Kadın	11	Lisans	3. sınıf
SÖ3	Kadın	14	Lisans	4. sınıf
SÖ4	Erkek	12	Lisans	1. sınıf
SÖ5	Kadın	11	Lisans	3. sınıf
SÖ6	Erkek	13	Lisans	3. sınıf
SÖ7	Kadın	9	Lisans	3. sınıf
ÖÖ1	Kadın	9	Lisans	Özel eğitim sınıfı
ÖÖ2	Erkek	11	Lisans	Özel eğitim sınıfı
ÖÖ3	Erkek	10	Lisans	Özel eğitim sınıfı
ÖÖ4	Erkek	27	Lisans	Özel eğitim sınıfı
ÖÖ5	Erkek	9	Lisans	Özel eğitim sınıfı
ÖÖ6	Kadın	13	Yüksek Lisans	Özel eğitim sınıfı
ÖÖ7	Kadın	12	Lisans	Özel eğitim sınıfı

Tablo 1’den anlaşılacağı üzere, araştırmaya katılan öğretmenlerden yarıdan fazlası (f=8) kadındır. Öğretmenlerin mesleki deneyimleri 9-32 yıl arası değişmekle birlikte ortalama yaklaşık 13,8 yıldır. Bununla birlikte öğretmenlerin her biri 2013 yılından beri 3. sınıfları en az üç kez okutmuşlardır.

2.3.Verilerin toplanması

Tasarlanan Harekete İsim Ver oyunu öğretmenlere görüşme yapılmadan bir gün öncesinde elektronik ortamda gönderilmiş ve oyunu detaylı olarak incelemeleri istenmiştir. Daha sonra çalışma sırasında öğretmenlerin sahip olduğu deneyimleri ve konuyla ilgili görüşlerin iyi bir şekilde öğrenebilmek amacıyla araştırmacılar tarafından oluşturulmuş yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Ek-2’de sunulan formun ilk kısmı öğretmenlerin demografik bilgilerinin yer aldığı ikinci kısmı ise çalışmadaki olgunun anlaşılmasına yönelik sorulardan

oluşturmuştur. Aspers (2009) olgubilim çalışmalarında, katılımcılardan yeni ve farklı görüşlerin elde edilebilmesi için yarı yapılandırılmış formların daha uygun olacağını belirtmiştir.

Görüşme formu araştırmacı tarafından geliştirilmiş ve geçerliği sağlanabilmesi için çalışma grubu dışında iki öğretmene uygulanmış ve soruların dizilimleri ve içeriklerinin konuyu anlamaya yönelik olup olmadıkları üzerine iki alanda uzman öğretim üyesinden geri bildirim alınmıştır. Görüşme sırasında öğretmenlerin düşüncelerinin tam olarak anlaşılabilmesi için sondaj sorulara da yer verilmiştir. Yaşanılan Covid-19 pandemi sebebiyle öğretmenlerle yapılan görüşmeler yüz yüze gerçekleştirilememiştir. Görüşmeler elektronik ortamda yapılmış, öğretmenlere sorular whatsapp sesli mesaj yöntemiyle sorulmuş, öğretmenlerin cevapları da yine bu şekilde kayıt altına alınmıştır.

2.4.Verilerin analizi

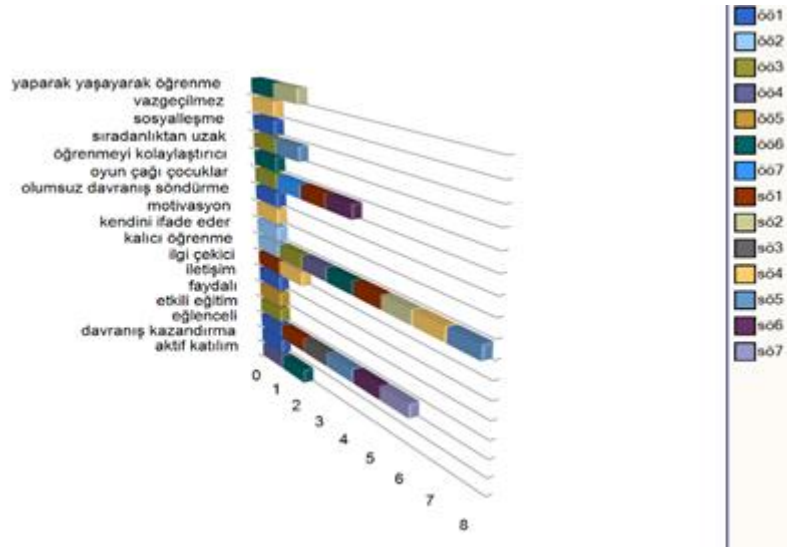
Çalışmanın verileri içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Bu veriler araştırma soruları bağlamında öncelikle kodlanmış, kodların sınıflandırılmasıyla temalar oluşturulmuştur. Analizlerde veri kaybını önlemek ve çözümlenmeyi kolaylaştırmak için NVivo 11 programı kullanılmıştır.

3. BULGULAR

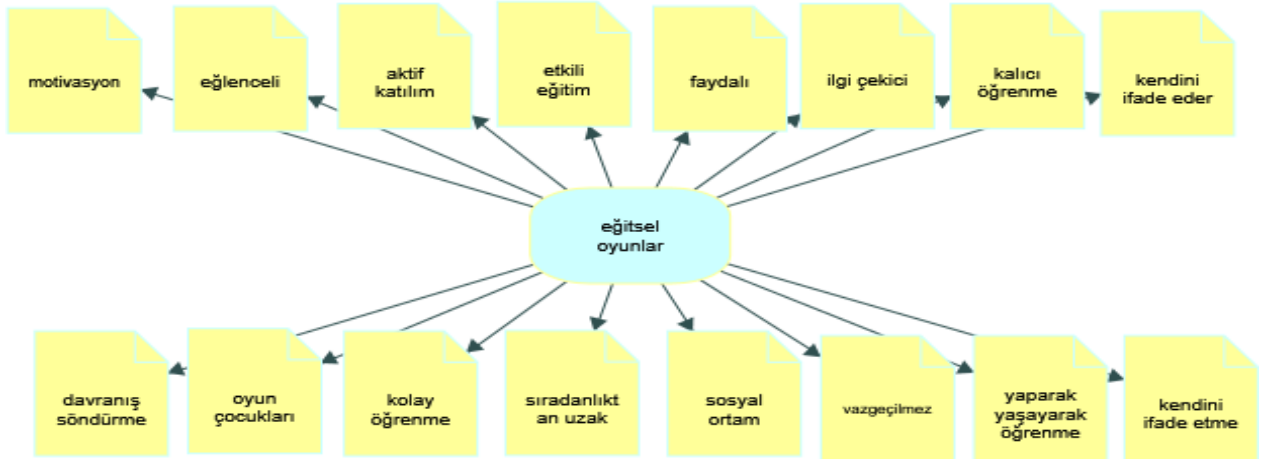
Öğretmenlerle yapılan görüşmelerden elde edilen veriler çalışmanın problemlerine göre kategorilere ayrılmıştır. Bulguların alt başlıkları araştırma soruları sırasında verilmiştir.

3.1.Öğretmenlerin eğitsel oyunlar hakkındaki görüşlerine yönelik bulgular

Özel eğitim ve sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlar hakkındaki görüşleri Grafik 1 ve Model 1’de sırasıyla sunulmuştur.



Grafik 1. Öğretmenlerin eğitsel oyunlara yönelik görüşleri



Model 1. Öğretmenlerin eğitsel oyunlara yönelik görüşleri

Çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin tamamı eğitsel oyunlar hakkında olumlu düşüncelere sahip olduklarını belirtecek şekilde cevaplar vermişlerdir. Bununla birlikte öğretmenlerin görüşüne göre en fazla frekansa sahip kategori olarak eğitici oyunların kalıcı öğrenmeyi sağladığı belirlenmiştir. Özel eğitim ve sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlar hakkındaki birebir görüşlerine ait örnekler şu şekildedir:

ÖÖ2: “...Öğrenciler oynayarak, yaparak öğrenmeyi gerçekleştirdikleri için daha fazla kalıcı olmaktadır...”

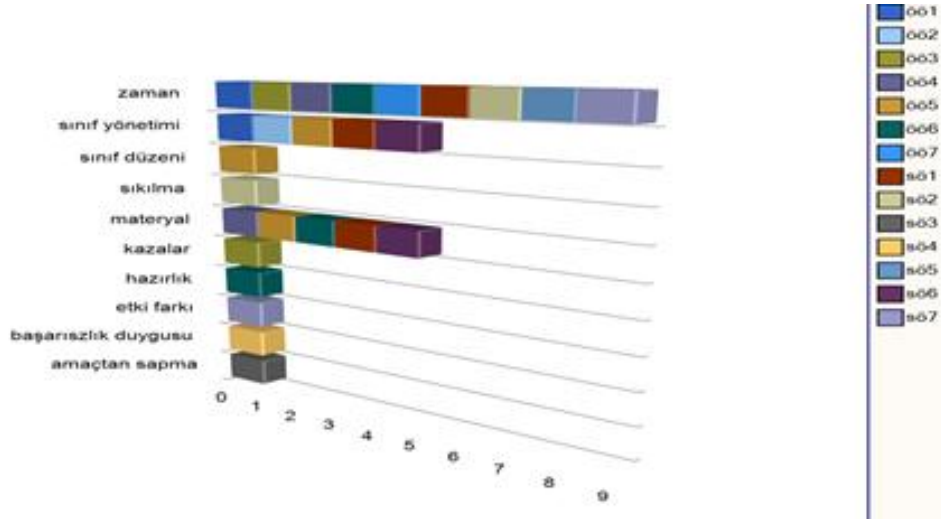
ÖÖ4: “...Eğitsel oyunlarda birden fazla uyaran olduğu için daha kalıcı eğitim sağlayacağını düşünüyorum...”

SÖ1: “...Bizim çalıştığımız çocuklar henüz oyun grubundaki çocuklar ve ne kadar da okulda olsalar çoğu zaman oyun oynamak istiyorlar. Eğitsel oyunlar sayesinde çocukların bu ihtiyaçlarına cevap vermiş olabiliyoruz. Yani oyun çocuklara verilecek bilgileri eğlenceli bir biçimde iletmeyi sağlıyor. İşin içine eğlence girince de çocukların ilgisini daha çok çekiyor ve öğrendiklerinin kalıcı olmasını sağlıyor...”

SÖ2: “...Eğitsel oyunların, anlatımdan daha etkili olduğunu düşünüyorum. Öğrenciler yaparak yaşayarak öğrendiklerinde daha kalıcı olur...”

SÖ5: “...Eğitsel oyunların eğitimin kalitesini yüzde yüz etkilediğini düşünüyorum. Ayrıca öğrenmede kalıcılığı sağladığını ve bunu yaparken de dersleri monotonluktan kurtararak hem öğrencilere hem de biz öğretmenleri oldukça eğlendirdiğini kesinlikle söyleyebilirim...”

Araştırma grubunda bulunan öğretmenlerin eğitsel oyunlar hakkındaki olumsuz düşünceleri sorulduğunda ise alınan cevaplar Grafik 2 ve Model 2’de kategoriler şeklinde sırayla verilmiştir.



Grafik 2. Öğretmenlerin eğitsel oyunların dezavantajları hakkındaki düşünceleri



Model 2. Öğretmenlerin eğitsel oyunların dezavantajları hakkındaki düşünceleri

Öğretmenlerin eğitsel oyunların dezavantajları hakkındaki görüşleri incelendiğinde 10 farklı kategori oluşturulmuş, bunlardan en fazla frekansa sahip olan zaman için öğretmenler, eğitsel oyun kullanmanın konu sunumundan daha fazla zaman gerektirdiği şeklinde görüş bildirmişlerdir. Özel eğitim ve sınıf öğretmenlerinin birebir görüşlerine ait örnekler şu şekildedir:

ÖÖ3: “...Dezavantajları; zaman açısından uzun sürmekte ve bazı oyunlarda öğrenciler kendilerini oyuna çok kaptırıp yaralanmalar ya da kazalar olmakta...”

ÖÖ4: “...Tabi bunların yanında eğitsel oyunlar zamanı olumsuz etkiliyor ve materyal temini zor olabiliyor bazen...”

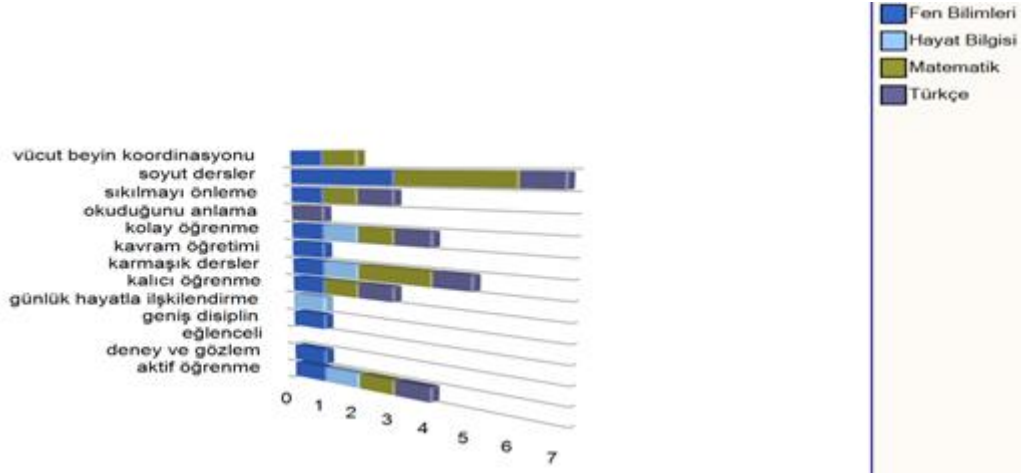
SÖ1: “...Öğrencileri kontrol etmek bazı oyunlarda zor olabiliyor, ders süresi yetmiyor ya da zaman daha çok gidiyor anlatım yöntemine göre, malzeme de eksiklikler yaşanabiliyor...”

SÖ2: “...Dezavantajı ise süre çok fazla gitmesi ve öğrencilerin sıra beklerken sıkılabilmeleri...”

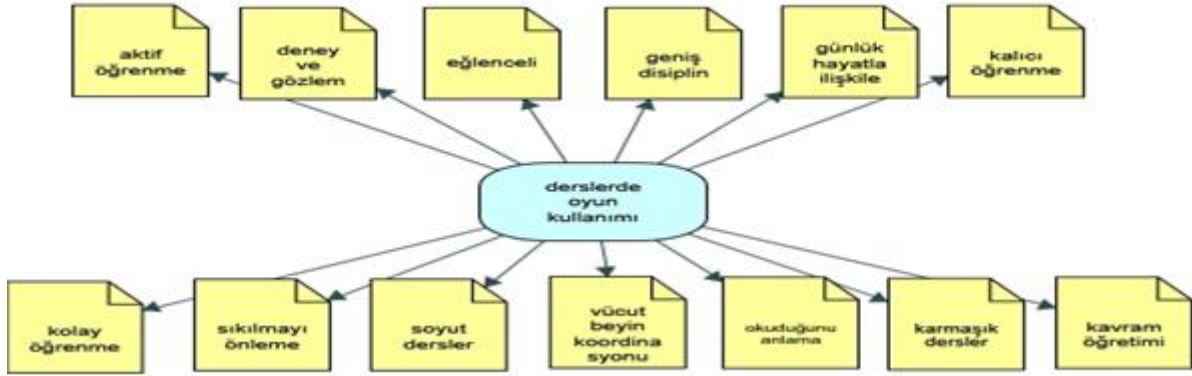
SÖ5: “...Dezavantaj olarak da normal anlatıma göre biraz daha uzun zaman alıyor...”

3.2.Öğretmenlerin hangi derste, ne amaçla eğitsel oyunlar kullandıklarına yönelik bulgular

Öğretmenlerin hangi derslerde kullandıkları ve kullanım gerekçelerini belirlemek için toplanan veriler Grafik 3 ve Model 3’te sunulmuştur.



Grafik 3. Derslerde eğitsel oyun kullanma gerekçeleri



Model 3 Derslerde eğitsel oyun kullanma gerekçeleri

Eğitsel oyunlar öğretmenler tarafından genellikle mihver ders olarak tanımlanan Türkçe, matematik, fen bilimleri ve hayat bilgisi derslerinde kullanılmaktadır. Öğretmenlerin bu derslerde eğitsel oyun kullanım gerekçelerine bakıldığında ise; özellikle soyut kavramlar içeren ve öğrencilerin bu soyut kavramları anlamakta zorlandığı dersleri somut hale getirmek için kullanıldığı, öğrencilerin daha kolay öğrenmeleri ve derse aktif şekilde katılmalarını sağlamak için kullandıkları görülmektedir. Özel eğitim ve sınıf öğretmenlerinin konu hakkındaki birebir görüşlerine ait örnekler şu şekildedir:

ÖÖ1: “...Genellikle Türkçe, matematik, fen bilgisi derslerinde eğitsel oyunlardan yararlanıyorum. Öğretirken somutluk sağladığı için tercih edebiliyorum. Özellikle Türkçe derslerinde elle ritim tutma, kelimeleri hecelerine ayırma da çok faydasını gördüğüm bir yöntemdir. Öğrenci somut olarak hecelerine ayırma becerisini burada kazanabilir...”

ÖÖ2: “...Elbette, hemen hemen her gün bir eğitsel oyunla dersimizi işlemekteyiz. Ana derslerimizde kullanmaya çalışıyoruz, çünkü bizim öğrencilerimizin özel durumları var ve bazen anlamak ve algılamakta gerçekten zorluk yaşıyorlar...”

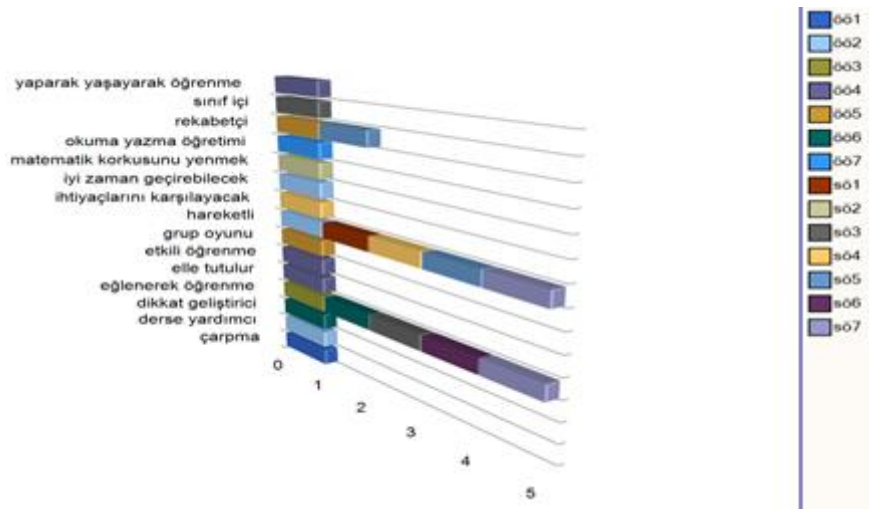
ÖÖ4: “...Özellikle ana derslerde eğitsel oyunlardan faydalaniyorum. Resim müzik gibi derslerde öğrenciler zaten eğlenebiliyorlar. Ama Türkçe matematik fen bilgisi gibi derslerde öğrencilerde zaman zaman sıkılmalar olabiliyor...”

SÖ4: “...Evet çoğu zaman fen bilgisi ve matematik derslerinde yararlandım. Çünkü bu dersler çocuklara soyut geliyor. Onlar henüz somut dönemde olduklarından anlayamıyorlar bazen...”

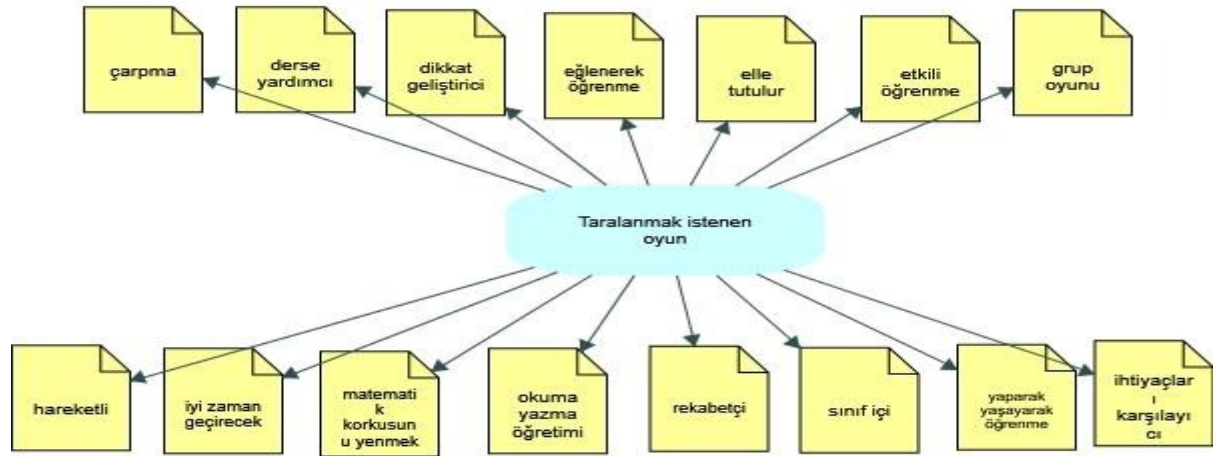
SÖ5: “...Görsel sanatlar ve müzik derslerinde faydalandığımı söyleyemem ama matematik, fen bilimleri, Türkçe, hayat bilgisi gibi derslerde bulabildiğim eğitsel oyunları kullanmaya çalışıyorum. Derste sıkılmaları önüyor ve kalıcı öğrenme gerçekleşiyor...”

3.3.Öğretmenlerin oyun tasarlama konusundaki görüşlerine yönelik bulgular

Öğretmenlerin nasıl bir oyun tasarlamak istedikleri hakkında toplanan veriler Grafik 4 ve Model 4’te verilmiştir.



Grafik 4. Öğretmenlerin tasarlamak istedikleri oyunlar hakkındaki görüşleri



Model 4. Öğretmenlerin tasarlamak istedikleri oyunlar hakkındaki görüşleri

Öğretmenlerle yapılan görüşmede kendilerinin bir oyun tasarlamadıklarını ve var olan oyunlardan faydalandıklarını belirtmişlerdir. Görüşmelerden öğretmenlerin öğrencilerin hareketli olarak katılım sağlayacağı ve eğlenerek öğrenme imkanı bulabileceği oyunlar tasarlamak istedikleri anlaşılmıştır. Özel eğitim ve sınıf öğretmenlerinin konu hakkında birebir görüşlerine ait örnekler şu şekildedir:

ÖÖ2: “...Şu an için kafamda oyun türü yok ama dersin işlenişine yardımcı olabilecek çocukların iyi zaman geçirebileceği, özellikle hareketli bir oyun tasarlamak isterim...”

ÖÖ4: “...Tasarlayacağım oyun daha etkili öğrenmeyi sağlamak için olurdu. Özellikle elle tutulur, yaparak yaşayarak öğrenmeyi kullanmak için bir oyun tasarlamayı düşünürdüm...”

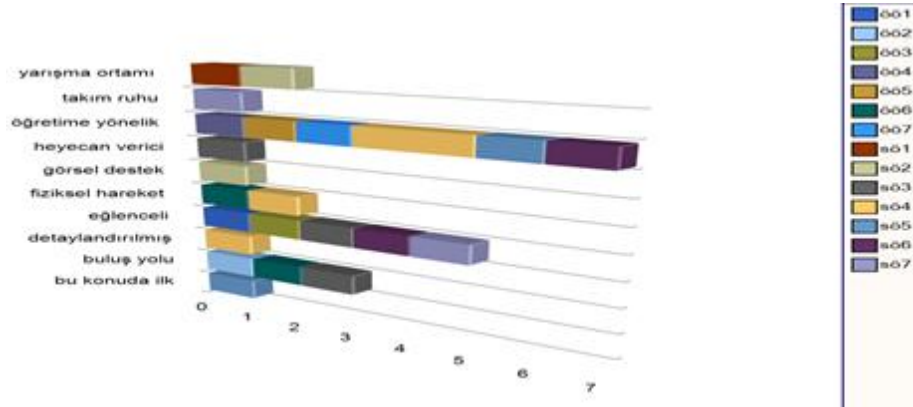
ÖÖ6: “...Yok, ama tasarlamak istesem öğrencilerin eğlenip öğreneceği ve öğrenmelerini kolaylaştıracak tarzda bir oyun tasarlamak isterdim. Özellikle anlamalarını ve dikkatlerini geliştirici tarzda oyunlar yapmak isterim...”

SÖ5: “...Çocukların hareket halinde olacağı ve rekabetçi bir oyun tasarlamak isterdim...”

SÖ7: “...Çocukları fiziksel ve zihinsel yönden geliştirebilecek bir oyun tasarlardım. Çünkü eğlenirken öğrenilenlerin daha kalıcı olduğunu düşünüyorum...”

3.4.Harekete İsim Ver oyunu hakkındaki görüşlerine yönelik bulgular

Öğretmenlerin Harekete İsim Ver oyunu hakkındaki görüşleri analiz edilmiş ve bulgular sırasıyla Grafik 5 ve Model 5’te sunulmuştur



Grafik 5. Öğretmenlerin Harekete İsim Ver oyunu hakkındaki düşünceleri



Model 5. Öğretmenlerin Harekete İsim Ver oyunu hakkındaki düşünceleri

Özel eğitim ve sınıf öğretmenleri tasarlanan Harekete İsim Ver oyununun öğretime yönelik olduğunu, öğrencilerine eğlenerek öğrenme imkanı sağlayabileceğini ve buluş yoluyla öğrenmenin gerçekleşebileceğini belirtmişlerdir. Öğretmenlerinin konu hakkında birebir görüşlerine ait örnekler şu şekildedir:

ÖÖ3: “...Pandemi süreci bittiğinde oyunu öğrencilerimle oynamayı düşünürüm. Onların bu oyunu eğlenerek oynayacaklarını sanıyorum...”

ÖÖ6: “...Oyunu incelediğimde hoşuma gitti. Konunun adı gibi hareketli olmuş, ayrıca buluş yoluyla öğrenme imkanı da sağlıyor. Hareket konusunun öğretiminde buna benzer örnekleri öğrencilerime söylüyorum, veriyorum. Ancak kendim anlatıyorum. Sizin bu eğitsel oyununuz çok hoşuma gitti, aaa ben neden böyle bir şey yapmadım, böyle soru sorarak, sorgulayarak oyun oynatarak neden yapmadım dedim açıkçası kendi kendime...”

SÖ1: “...Seneye bu konuyu işleyeceğiz nasipse. Oyunu seneye kullanmayı düşünürüm. Bence çocuklar bu oyundan keyif alacaklardır, yarışma tarzında yapıldığından eğleneceklerdir...”

SÖ2: “...Kullanmayı düşünürüm. Hem yarışma ortamı oluşturması açısından hem görsel zenginliğinden dolayı çocukların ilgisini çekeceğini düşünüyorum. Eğlenceli bir oyun olduğundan çocuklar sevecek oynayacaklardır...”

SÖ3: “Eğitici bir oyun olmuş. Hareket konusunda buluş yoluyla bir öğretim olmuş. Öğrencilere faydalı olacaktır...”

4. TARTIŞMA

Çalışmada özel eğitim ve sınıf öğretmenleriyle gerçekleştirilen görüşmelerden öğretmenlerin tamamı eğitsel oyunlar hakkında olumlu görüşe sahip olduklarını, derslerde eğitsel oyun kullanmanın öğrenilenlerin kalıcılığını artırdığını, öğrencilerin eğlenerek öğrenme gerçekleştirdiklerini, öğrencilerin derslere aktif katılımlarının sağlandığını ve bununla birlikte yaparak yaşayarak öğrenmeler gerçekleştirdiklerini, öğrencilerde var olan problem davranışların eğitsel oyunlar sayesinde azalma gösterdiğini, motivasyonlarının arttığını ve kendilerini daha iyi ifade ettikleri anlaşılmıştır. Bu durumun oyunlarla öğretimin çocuklar için eğlenerek, hareket ederek akranlarıyla iletişim halinde oldukları yani sıra dışı olarak görmelerinden kaynaklandığı söylenebilir. İlgili literatüre bakıldığında, eğitsel oyunların öğrenmede kalıcılığı ve motivasyonu sağladığı, akademik başarıya olumlu anlamda etki ettiği, öğrenme sürecini kolaylaştırdı ve eğlenceli bir öğrenme imkanı sağladığı ve derslerde kullanmanın olumlu etkileri olduğu belirtilmiştir (Demircioğlu ve Akdemir, 2019; Karamustafaoğlu ve Kaya, 2013; Önen, Demir ve Şahin, 2012; Yıkılmış, Terzioğlu, Kot ve Aktaş, 2017).

Derslerde eğitsel oyun kullanımı açısından veriler incelendiğinde, öğretmenlerin en fazla fen bilimleri dersinde, ikinci olarak da matematik dersinde eğitsel oyunlardan yararlandıkları görülmüştür. Bu derslerde eğitsel oyun kullanıma gerekçe olarak ise; bu derslerin öğrencilere soyut ve karmaşık geldiği bu yüzden anlamının zorlaştığının gösterildiği anlaşılmıştır. Bu derslerde oyunların kullanılmasının öğrencilere sıkılmadan öğretmek ve öğrenilenlerin kalıcılığını sağlamak ve öğrencinin derse aktif katılmasını sağlamak olarak yorumlanabilir. Literatürdeki çalışmalar incelendiğinde, eğitsel oyunların soyut bilgilerin somutlaştırılması için kullanılmakta iyi bir yöntem olduğu (Coşkun, Akarsu ve Kariper, 2012; Morali, Köroğlu ve Çelik, 2004) ve öğrenilenlerin kalıcılığını sağladığı tespit edilmiştir (Karabulut ve Yıkılmış, 2010; Karamustafaoğlu ve Aksoy, 2020; Nalkıran ve Karamustafaoğlu, 2021; Önen, Demir ve Şahin, 2012).

Çalışma grubunda yer alan öğretmenlerin hiçbiri henüz bir eğitsel oyun tasarlamamış ve bu konuda zorlandıkları ortaya çıkmıştır. Bunun sebebi sorulduğunda öğretmenlerin var olan oyunları tercih ettikleri, bu zamana kadar hiç denemedikleri ve oyun yazma konusunda kendilerini yetersiz gördükleri cevapları alınmıştır. Öğretmenlerin bu konuda kendilerini yetersiz görmeleri oyun tasarımına yönelik bir eğitim almamalarından kaynaklanıyor olabilir. Bu düşüncüyü Karamustafaoğlu ve Aksoy (2020) ve Önen, Demir ve Şahin (2012) yapmış

oldukları çalışmalar destekler niteliktedir. Çalışma kapsamında öğretmenlerin öğrencilere hareket olanağı sağlayacak, eğlenerek öğrenme imkanı verecek, rekabetçi, yaparak yaşayarak öğrenme fırsatı sunan ve öğrenci ihtiyaçlarına cevap verecek özellikte oyun tasarlamak istedikleri düşüncesinde oldukları tespit edilmiştir. Akandere'ye (2013) göre, eğitsel oyunların amaçları arasında; oyunların oynayana çekici gelmesi ile kazanma arzusu oluşturmaları, içinde barındırdığı mücadeleler sayesinde oyuncularda bilişsel duyuşsal ve psikomotor özellikler kazandırması ve oyunculara bazı yeteneklerin kazandırılması vardır. Öğretmenlerin ifadeleri literatürdeki bu amaçlarla paralellik göstermektedir.

Çalışmada tasarlanan *Harekete İsim Ver* oyununa çalışma grubundaki öğretmenlerinin tamamı tarafından olumlu dönüt verilmiştir. Öğretmenler oyunu incelediklerini, anlaşılmayan herhangi bir kısmının olmadığını, oyunun öğretici bir oyun olduğunu ve hareket özellikleri konusundaki kazanımlara uygun olduğu görüşünde hemfikirlerdir. Ayrıca öğretmenler bu oyunla öğrencilerin eğlenerek öğreneceğini, hareket özellikleri konusundaki kazanımı buluş yoluyla öğrenme imkanı bulacağını vurgulamış, ilgili konunun işleneceği zaman bu oyunu derslerinde kullanacaklarını açıkça ifade etmişlerdir. Oyun ortamının öğrencilerin ilgisini çekecek düzeyde olması ve görsellerle desteklenmesi öğretmenlerin oyunla ilgili olumlu dönütleri arasındadır. Bayırtepe ve Tüzün (2007) oyun ortamlarının öğrencilerin ilgilerini çekecek şekilde düzenlenmesinin ve uygun görsellerin yer almasının oyunun etkililiğini artıracakını belirtmiştir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Çalışmada özel eğitim ve sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlar ve *Harekete İsim Ver* oyunu ile ilgili görüşlerinin neler olduğunun belirlenmesine yönelik görüşlerinin belirlenmesi hedeflenmiştir. Araştırma sonunda, özel eğitim öğretmenleri ve sınıf öğretmenleri eğitsel oyunların öğretimde kullanılması hakkında olumlu düşüncelere sahip oldukları sonucuna varılmıştır. Çalışmadan derslerde eğitsel oyunlar kullanmanın öğrencilerin ilgisini çekeceği ve aktif katılımlarını sağlayacağı, derslerin daha eğlenceli olacağı, öğrenmenin kolaylaşacağı ve bunlara bağlı olarak öğrenilenlerin kalıcılığını sağlayacağı sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma kapsamında öğretmenlerin eğitsel oyun tasarlamada kendilerini yetersiz gördükleri de ortaya çıkmıştır. Ayrıca tasarlanan oyun, öğretmenler tarafından beğenilmiş ve söz konusu kazanımı öğrencilere öğretecek nitelikte olduğunun sonucuna varılmıştır. Sonuçlara dayalı olarak; öğretmenlere eğitsel oyun tasarlama konusunda hizmet-içi eğitimler düzenlenebilir, öğretmenlerin eğitsel oyunları öğretim sürecinde daha etkili kullanabilmeleri adına uygulamalı çalışmalar yapılabilir, oyunlarda kullanılacak çeşitli materyallere erişimi kolaylaştırmak için okullarda materyal odası oluşturulabilir, anlaşılması zor olan konular için eğitsel oyunlar tasarlanabilir ve isteyen öğretmenler bu çalışmadan yararlanarak *Harekete İsim Ver* oyununu öğrencilerine oynatabilir.

KAYNAKÇA

- Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Arslan, F. (2000). 1-3 yaş dönemindeki çocuğun oyun ve oyuncak özelliklerinin gelişim kuramları ile açıklanması. *Cumhuriyet Üniversitesi Hemşirelik Yüksek Okulu Dergisi*, 4(2), 40–43.
- Aslan, K., Karamustafaoğlu, O. & Kurt, M. (2018). Otizmli öğrencilere bir eğitsel oyunla “iç organlarını tanıyabilme” konusunun öğretimi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(4), 1887–1902.
- Aspers, P. (2009). Empirical phenomenology: A qualitative research approach (The Cologne Seminars). *Indo-pacific Journal of Phenomenology*, 9(2), 1-12.
- Ayan, S. & Dündar, H. (2009). Eğitimde okul öncesi yaratıcılığın ve oyunun önemi. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 63–74.
- Bayırtepe, E. & Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41–54.
- Çadır, D. & Avcıoğlu, H. (2013). Zihinsel engelli öğrenciler için müzik terapi yöntemine göre hazırlanan sosyal beceri öğretim programının etkililiği. *Turkish International Journal of Special Education and Guidance & Counseling*, 2(1), 46–63.
- Çalışandemir, F. (2016). Oyun ve özellikleri. (Ed.: H. G. Ogelman), içinde *Yaşamın ilk yıllarında oyun: oyuna çok yönlü bakış*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Canbay, İ. (2012). *Matematikte eğitsel oyunların 7. Sınıf öğrencilerinin özdüzenleyici öğrenme stratejileri, motivasyonel inançları ve akademik başarılarına etkisinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Coşkun, H., Akarsu, B. & Kariper, İ. A. (2012). Bilim öyküleri içeren eğitsel oyunların fen ve teknoloji derslerinde öğrencilerin akademik başarısına etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(1), 93-109.
- Creswell, J. W. (2020). *Nitel araştırma yöntemleri beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni* (Çev. Ed.: S. B. Demir & M. Bütün), Ankara: Siyasal Kitabevi.
- Demircioğlu, H. & Akdemir, M. S. (2019). Maddenin halleri konusunun eğitsel oyunlarla öğretimi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(64), 540–546.
- Dönmez, N. B. (1999). *Oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Erkan, A. (2019). *İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Fırat Üniversitesi, Elazığ.
- Feyzioğlu, E. Y., Feyzioğlu, B. & Demirci, N. (2016). Aktif doğrudan veya yapılandırılmış buluş: fen bilimleri öğretmenlerinin fen öğretimi yönelimlerinin belirlenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39, 150-173.
- Gedik, M. (2012). *Ortaokul ikinci sınıf öğrencilerinin temel dil becerilerinin geliştirilmesinde eğitsel oyunların başarı ve kalıcılığa etkisi*. Yayınlanmamış doktora tezi. Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Karabulut, A. & Yıkılmış, A. (2010). Zihin engelli bireylere saat söyleme becerisinin

- öğretiminde eşzamanlı ipucuyla öğretimin etkililiği. *AİBÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(2), 103-113.
- Karamustafaoğlu, O. & Aksoy, S. (2020). Canlıların sınıflandırılması konusunda geliştirilen eğitsel oyunla ilgili öğretmen görüşleri. *Academia Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 90-109.
- Karamustafaoğlu, O. & Kaya, M. (2013). Eğitsel oyunlarla “yansıma ve aynalar” konusunun öğretimi: yansımali koşu örneği. *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi*, 3(2), 41-49.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.
- Moralı, S., Köroğlu, H. & Çelik, A. (2004). Buca Eğitim Fakültesi matematik öğretmen adaylarının soyut matematik dersine yönelik tutumları ve rastlanan kavram yanılgıları. *Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(1), 161-175.
- Nalkıran, T. & Karamustafaoğlu, O. (2021). Evaluations on an educational game developed for temperature unit conversions: CFK survivor. *Online Science Education Journal*, 6(1), 17-56.
- Okçu, B., Yazıcı, F. & Sözbilir, M. (2016). Ortaokul düzeyindeki görme engelli öğrencilerin okuldaki öğrenim sürecine dair görüşleri. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(1), 51-83.
- Önen, F., Demir, S. & Şahin, F. (2012). Fen öğretmen adaylarının oyunlara ilişkin görüşleri ve hazırladıkları oyunların değerlendirilmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(3), 299-318.
- Özmen, H. & Karamustafaoğlu, O. (Ed.) (2019). *Eğitimde araştırma yöntemleri* (2. Baskı), Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Poyraz, H. (2003). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak* (2. Baskı), Ankara: Anı Yayıncılık.
- Seferoğlu, S. S. (2004). Öğretmen yeterlilikleri ve mesleki gelişim. *Bilim ve Aklın Aydınlığında Eğitim*, 58, 40-45.
- Yavuzer, H. (2007). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yıkılmış, A., Terzioğlu, N. K., Kot, M. & Aktaş, B. (2017). Özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun ve şarkı kullanma durumları. *AİBÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(3), 1567-1583.
- Yıldırım, B. (2015). *Eğitsel oyun ve dönüt-düzeltilmenin öğrenme düzeyi ve kalıcılığa etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.
- Yıldırım, P. & Albuz, A. (2010). Zihinsel engelli çocuklara kavram öğretiminde müziğin kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri. *E-Journal of New World Sciences Academy*, 5(6), 234-244.
- Yılmaz, S. (2019). *Çocukluk çağında görülen psikolojik sorunların oyun terapisi ile sağaltımı*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Üsküdar Üniversitesi, İstanbul.

EK-1

Ders: Fen Bilimleri

Sınıf: 3. Sınıf

Ünite: 3. Ünite

Konu: Varlıkların Hareket Özellikleri

Kazanım: F.3.3.1.1. hareket eden varlıkları gözlemler ve hareket özelliklerini ifade eder.

Oyunun Uygulanması

Oyunun Adı: Harekete İsim Ver

Oyun Alanı: Sınıf

Oyun Türü: Klasik

Öğrenci Sayısı: Grup oyunu, 5'er kişilik 2 grup

Kullanılan Malzemeler: 12 adet tekli öğrenci sırası, yeteri kadar tel (2 adet salıncak modeli yapmak için), mukavva (2 adet saat modeli için), makas, 2 adet top (pinpon, futbol vb. olabilir) ve örnek masasında kullanılacak resimler (mümkünse renkli)

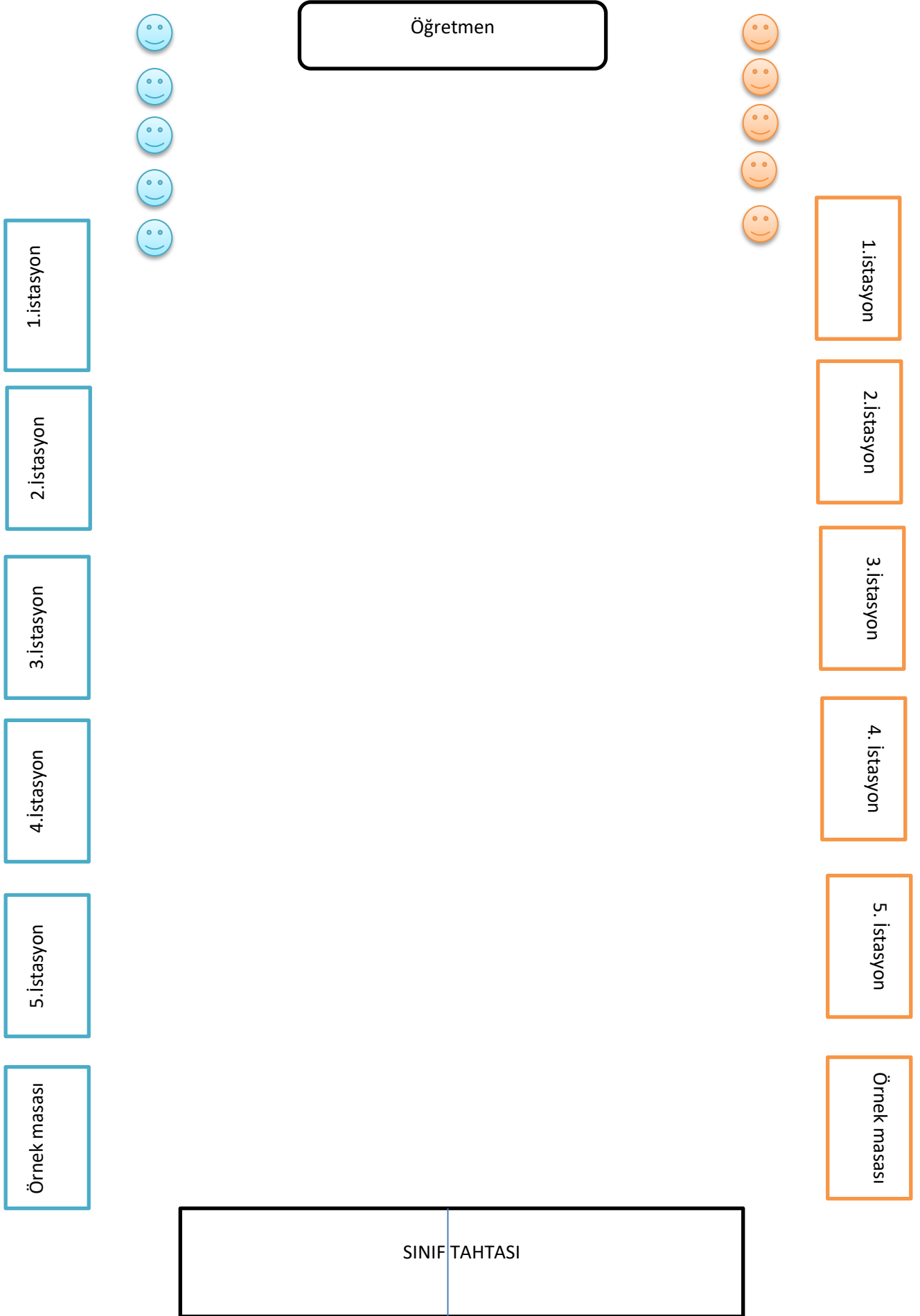
Oyunun Amacı: Öğrencilerin verilen materyalleri inceleyerek hareket özelliklerini öğrenmeleri amaçlanmıştır.

Oyun Kuralları:

1. Öğretmen oyunda hakem görevindedir.
2. Oyun, 5'er öğrenciden oluşan iki gruba oynanır.
3. Oyun, öğretmenin "Başla" komutuyla başlar.
4. Öğrenciler gruplarındaki buldukları sıraya karşılık gelen istasyona gidip orada verilen açıklamaya göre istenenleri yapar.
5. İstenenlerin yanlış yapılması durumunda öğrenci istasyona geri dönmek zorundadır.
6. İstenenlerin doğru yapılması durumunda sıradaki öğrenci oyuna dâhil olur.
7. Bütün istasyonların tamamlanmasıyla öğrenciler yardımlaşarak örnek masasındaki resimleri eşleştirir.
8. İstenenleri en hızlı şekilde tamamlayan grup, oyunu kazanır.


Oyunun oynanışı: Öğretmen, öğrencileri 5'er kişilik iki gruba ayırır ve başlama çizgisinde hazır bulunmalarını sağlar. Öğretmen, oyun kuralları ve oyunda yer alan bölümler (istasyonlar, örnek masası ve sınıf tahtası) hakkında bilgilendirme yapar. Öğretmenin komutuyla oyun başlar ve gruplarda ilk sırada bulunan öğrenciler 1. istasyona giderek açıklamalara göre istenileni yapar. Yapılanların doğruluğunu öğretmen denetler. Yanlış yapılması durumunda öğretmen yanlış yapan öğrenciyi istasyona dönmesi için uyarır. Oyundaki öğrencinin görevi doğru bir şekilde tamamlamasından sonra öğretmen sırası gelen öğrencinin oyuna katılması için komut verir. Komutu alan öğrenci kendi sırasına karşılık gelen istasyondaki görevleri yapmak için oyuna dâhil olur. Bütün istasyonları tamamlayan grup hızlı bir şekilde örnek

masasında verilen örnekleri sınıf tahtasına asmış oldukları hareket çeşitlerinin yanına asarlar. En hızlı şekilde örnekleri de asmayı başaran grup oyunu kazanır.



Yavaşlama	Sallanma	Hızlanma
-----------	----------	----------

Salıncağı hareket ettir, sen olsan yaptığı hareket ne isim verirdin?



Salıncak maketi

1.İSTASYON

Dönme	Yavaşlama	Sallanma
-------	-----------	----------


Saatin akrep ve yelkovanını hareket ettir, sen olsan yaptıkları bu harekete ne derdin?



2.İSTASYON

Dönme	Sallanma	Yön değiştirme
-------	----------	----------------

Topu eline al ve yukarıdan aşağı doğru bırak. Sen topun hareketini nasıl isimlendirebilirsin?



3.İSTASYON






Hızlanma	Dönme	Sallanma
----------	-------	----------

	Seni bu köpeğin kovaladığını hayal et☺ yapacağın hareketi nasıl isimlendirirdin?
-----------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------

Yavaşlama	Yön değiştirme	Dönme
-----------	----------------	-------

Büyüdün ve araba kullanıyorsun. Trafik ışığının kırmızı yandığını gördün. Yapman gereken hareketin adı ne olurdu?

5.İSTASYON

 Kuruyan çamaşırlar	 Dönme dolap	 Topun yaptığı hareket
 Durağa yaklaşan otobüs		 Yarışa baslavan araba

EK-2 Görüşme Formu

TASARLANAN OYUN HAKKINDA ÖĞRETMEN GÖRÜŞME FORMU

Görüşme yeri:

Görüşme Saati:

Tarih:

BİRİNCİ BÖLÜM: KİŞİSEL BİLGİLER

1. Cinsiyetiniz : Erkek () Kadın ()
2. Mesleki Deneyim (Yıl) : 1-5 () 6-10 () 11-15 () 16-20 () 20 ve üstü ()
3. Eğitim Seviyeniz : Lisans () Lisansüstü ()
4. Yaşınız :
5. Okuttuğunuz Sınıf Düzeyi: 1.sınıf () 2.sınıf () 3.sınıf () 4.sınıf () Özel Eğitim Sınıfı ()

GÖRÜŞME SORULARI

1. Eğitsel oyunlar hakkında neler düşünüyorsunuz? Eğitsel oyunların öğreticiliği ile ilgili düşünceleriniz nelerdir?
2. Oyunlarla eğitimin etkililiği hakkında ne düşünüyorsunuz? Ders esnasında eğitsel oyunlardan faydalanıyor musunuz? Eğitsel oyun kullanmanın avantajları ve dezavantajları nelerdir?
3. Klasik oyunlar, dijital oyunlar ve temassız oyunlar hakkında neler düşünüyorsunuz? Bu oyun türlerinden hangisinin daha eğitici olduğunu düşünüyorsunuz? Bu oyun türlerinin birbirlerine göre zayıf ve güçlü yönleri nelerdir?
4. “Harekete İsim Ver” oyununun oynanışı ve kuralları anlaşılır şekilde belirtilmiş mi? Anlaşılamayan kısımları var mı?
5. “Harekete İsim Ver” oyunu eğitici bir oyun olmuş mu? Oyun “Hareket Özellikleri” konusundaki kazanımları öğrencilere öğretme açısından faydalı olur mu?
6. Oyunu dersinizde kullanmayı düşünür müsünüz? Oyun öğrencilerinize eğlenerek öğrenme imkanı sağlar mı?
7. Derslerinizde kullandığınız sizin tarafınızdan tasarlanan bir oyun var mı? Tasarlamayı düşünseniz nasıl bir oyun tasarlamak isterdiniz? Nedenini açıklar mısınız?