



ARAŞTIRMA MAKALESİ

**Okulda Fen Bilimleri Dersinin Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanılmasına
Yönelik Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri**

Abdullah YILDIRIM, Milli Eğitim Bakanlığı, Asarcık Kılavuzlu Şehit Niyazi Kaya İlkokulu, Samsun, e-posta: ay5547terme@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-1205-0033>

Dilara SEZER, Milli Eğitim Bakanlığı, Asarcık İmam-Hatip Ortaokulu, Samsun, e-posta: ds5527samsun@gmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-5160-4482>

Mükerrem ERGİN YAVAŞ, Milli Eğitim Bakanlığı, İlkadım Şehit Selman Özyay İlkokulu, Samsun, e-posta: mkrrm_760@hotmail.com
ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-9268-9233>

Öz

Bu çalışma, fen bilimlerinin öğretiminde eğitsel oyunların kullanılmasına dair öğretmen görüşlerini içermektedir. Araştırma 2022-2023 eğitim-öğretim yılında Samsun İlkadım'daki 3. ve 4. sınıflarda görev yapan 25 sınıf öğretmeni ile yapılmıştır. Araştırmada veriler araştırmacı tarafından hazırlanan görüşme formu ile toplanmış, elde edilen veriler içerik analizi ile değerlendirilmiştir. Araştırma bulgularına göre öğretmenlerin fen bilimleri dersinde eğitsel oyunları kullandığı, yararlı ve gerekli buldukları görülmüştür. Ancak sınıf mevcutlarının fazlalığı, sınıf ortamının uygunsuzluğu, malzeme yetersizliği, zaman azlığı, kazanıma uygun eğitsel oyun bulamama gibi sebeplerle eğitsel oyun kullanımına dair güçlükler yaşandığı anlaşılmıştır. Bu bağlamda öğretmenlere bazı önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Eğitsel Oyun, Fen Öğretimi, Sınıf Öğretmeni.

Makale Gönderme Tarihi: 18.07.2023

Makale Kabul Tarihi: 02.11.2023

Önerilen Atıf:

Yıldırım, A., Sezer, D. ve Ergin Yavaş, M. (2023). Okulda Fen Bilimleri Dersinin Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanılmasına Yönelik Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri, *Sosyal, Beşerî ve İdari Bilimler Dergisi*, 6(11): 1454-1471.



**Journal of Social, Humanities and
Administrative Sciences**

2023, 6(11): 1454-1471. DOI:[10.26677/TR1010.2023.1325](https://doi.org/10.26677/TR1010.2023.1325)

ISSN: 2667-422X Dergi web sayfası: www.sobibder.org



RESEARCH PAPER

**Opinions of Classroom Teachers on the Use of Educational Games in Teaching
Science Lessons at School**

Abdullah YILDIRIM, Ministry of Education, Asarcık Kilavuzlu Şehit Niyazi Kaya Primary School, Samsun, e-mail: ay5547terme@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-1205-0033>

Dilara SEZER, Ministry of Education, Asarcık Imam-Hatip Secondary School, Samsun, e-mail: ds5527samsun@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-5160-4482>

Mükerrem ERGİN YAVAŞ, Ministry of Education, İlkadım Şehit Selman Özey Primary School, Samsun, e-mail: mkrrm_760@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-9268-9233>

Abstract

This study includes teachers' views on the use of educational games in teaching sciences. The research was conducted with 25 classroom teachers working in the 3rd and 4th grades in Samsun İlkadım in the 2022-2023 academic year. In the research, data were collected with a semi-structured interview form prepared by the researcher, and the obtained data were evaluated with content analysis. According to the research findings, it has been seen that the teachers used educational games in the science lesson and found them useful and necessary. However, it has been understood that there are difficulties in the use of educational games due to high number of students in classrooms, inadequacy of the classroom environment, lack of materials, lack of time, and not to find educational games suitable for learning outcomes. In this context, some suggestions were made to the teachers.

Keywords: Educational Game, Science Teaching, Classroom Teacher.

Received: 18.07.2023

Accepted: 02.11.2023

Suggested Citation:

Yıldırım, A., Sezer, D. and Ergin Yavaş, M. (2023). Opinions of Classroom Teachers on the Use of Educational Games in Teaching Science Lessons at School, *Journal of Social, Humanities and Administrative Sciences*, 6(11): 1454-1471.

GİRİŞ

Dünyada teknoloji ve bilim alanında yaşanan hızlı değişimlere uyum sağlamak ve bu gelişim sürecine doğrudan katılmak açısından fen bilimleri dersi büyük önem taşımaktadır. Bu bağlamda ülkemizin de kalkınması, rekabet gücü ve bilimsel ve teknolojik kapasitesinin artması için fen bilimleri oldukça önemlidir. Bu önemin farkında olan toplumlar öğretim programlarını bu çerçevede düzenlemektedirler (MEB, 2018; Çepni, 2011; Gençer ve Karamustafaoğlu, 2014). Bu program çerçevesinde, fen bilimleri ile ilkokulda tanışan ve henüz somut işlemler döneminde bulunan öğrencilere çeşitli bilimsel düşünme becerileri kazandırılmaktadır.

Sorgulamacı ve araştırmacı yönleri baskın olan ilkokul çağındaki çocuklar her şeye karşı ilgili ve meraklıdır. Dolayısıyla öğretmenler çocukların bu merak ve keşfetme duygularını geliştirmelerine yardımcı olmalı, bilimsel düşüncelerini desteklemelidir (Tok, 2016). Bu bağlamda fen bilimleri çocuklara bilimsel düşünme becerileri kazandırmanın yanı sıra (Tan ve Temiz, 2003), bilimin önemini anlamalarını sağlarken bilim ve teknolojiye karşı da pozitif bir tutum kazandırır (Haçner vd., 2003). Bu pozitif tutum ise öğrencileri öğrenmeye istekli hale getirir.

Öğrenmeye istekli olan öğrencide öğrenmenin daha etkili ve kalıcı olması için sürece aktif katılımının sağlanması gerekir (Saraçoğlu ve Aldan Karademir, 2009). Bunun için eğitimciler öğretim sürecini yürütürken çeşitli yollara başvururlar. Son zamanlarda eğitici oyunlar, eğitimin her kademesinde bilhassa ilkokul ve okul öncesinde sıkça kullanılan bir metot olarak karşımıza çıkmaktadır (MEB, 2006).

Çocuk çevresini oyunla tanır. Oyun, öğrenmenin en kolay yolu ve ilk başlangıcıdır. Yeni doğmuş bir bebek bile yaşamı ilk oyunla öğrenir. Oyun bebeklikten başlayan ve yaşamımızın her döneminde başvurabileceğimiz bir öğrenme metodudur. Elbette oyun sadece basit bir fiziksel aktivite değildir. Çocukların özellikle sosyo-psikolojik yapıları üzerinde derin etkileri vardır. Bu nedenle onlarca klasik ve çağdaş oyun kuramı ortaya atılmış ve etkileri tartışılmıştır (Marancı ve Yılar, 2023). Oyunun bir eğlence aracı olmaktan çıkıp eğitim amaçlı kullanılmaya başlanmasıyla da yeni bir kavram olarak "eğitsel oyun" karşımıza çıkmıştır.

Eğitim-öğretim faaliyetlerinde geleneksel öğretim yöntemlerinin önemi azalmış ve aktif öğrenme yöntemleri ön plana çıkmıştır. Bu yöntemlerin en önemlilerinden ve araştırmalara en çok konu olanlarından biri de eğitsel oyunlardır. Öngörülen amaçlara ulaşmak için öğrencilerin etkili öğrenmeler gerçekleştirmesi ve öğrendiklerini yaşantılarına transfer etmeleri gerekir. Bu yüzden 2005 yılında kabul edilen öğretim programları yapılandırmacı yaklaşıma göre yeniden şekillendirilmiştir. Yapılandırmacı öğrenme ortamında öğrenci, bilgiyi kendi zihninde yine kendisi yapılandırdığı için aktif olması gerekir. (Yılar ve Şimşek, 2016a).

Öğrencide aktifliği sağlayan eğitsel oyun, birtakım kuralları olan, bir amaca ulaşmaya yönelik yapılan planlı etkinliklerdir. Öğrencilerin eski öğrenmelerini harekete geçirerek yeni öğrenmelerini pekiştirir, eksik ve yanlış öğrenmeleri o an düzenlemeye imkan tanır (Çangır, 2008). Aksoy (2010), eğitsel oyunların öğrencilere olumlu katkılarından bahsetmiştir. Eğitsel oyunlar öğrencilerin dikkatini çekmekte ve kendi aralarındaki etkileşimin artmasını sağlamaktadır (Yip ve Kwan, 2006). Eğitsel oyunlar öğrenme ortamını eğlenceli hale getirerek, güdülenmeyi artırdığı gibi öğrenciyi yaparak ve yaşayarak sürece aktif katılarak öğrenmelerin hem kolay hem de kalıcı olmasını da sağlamaktadır (Akandere, 2013; Torun ve Duran 2011). Grup çalışmalarına dayalı eğitsel oyunlar bireyler arası etkileşime ve grup sürecine dayandığı için sosyal beceriler üzerinde olumlu etkileri vardır. Grupla çalışma sürecinde öğrenciler; önce bir gruba katılma, sonra grup içinde arkadaşlıklar kazanma ve bu arkadaşlıkları sürdürme, grup içinde oluşabilecek akran baskısıyla başa çıkma, işbirliği içinde çalışma, grup tartışmasına katılma, yardımlaşma, gruba dahil olan yeni üyeyi kabullenme, sorumluluk üstlenme, iletişim

kurma ve sürdürme gibi sosyal beceri gerektiren davranışlarla ilgili yaşantılar geçirme fırsatı bulurlar (Yılar ve Şimşek, 2016b). Yaşamla iç içe olan Fen bilimleri dersinin öğretiminde, her öğrencinin kendine özgü öğrenme gerçekleştirdiği gerçeği göz ardı edilmemelidir. Fen bilimleri eğitiminde öğrencilerin düzeyleri, onların ilgi ve beklentileri, çevre şartları göz önünde bulundurulmalı, doğru yöntem ve teknik seçilerek eğitim süreci somutlaştırılmalıdır (Gürdal, 1992). Bu sebeple fen bilimlerinin öğretiminde oyun önemli yer tutmaktadır. Öğretim sürecinde öğretmenler eğitsel oyunların planlayıcısıdır. Öğrencileri yönlendirerek eğitsel oyunun amacına uygun sonlanmasını sağlayıcısıdır. Bu nedenle eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin öğretmen görüşlerinin irdelenmesinin önemli olduğu görülmüştür. Yapılan bu çalışmanın literatüre önemli katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.

Öğretimde eğitsel oyunların kullanıldığı literatürde yer alan çalışmalar incelendiğinde ise; Yenice, Alpak Tunç ve Yavaşoğlu (2019) eğitsel oyunlar ile 5. sınıf öğrencilerine fen öğretiminin yapılmasının öğrencilerin motivasyonlarına etkisini araştırmıştır. Araştırma sonucunda fen öğretiminde kullanılan eğitsel oyunların öğrencilerin motivasyonlarını arttırdığı, derse aktif katılımı sağlandığını ve benzeri durumlardan dolayı fen bilimleri dersinin anlaşılmasının zor olmaktan çıkıp daha verimli bir ders haline geldiğini rapor etmişlerdir.

Tarawneh (2016) yaptığı çalışmada eğitsel oyunların bilimsel kavram kazanımındaki etkililiğini araştırmayı amaçladığı çalışmada, eğitsel oyunlarla öğretim yapılan deney grubunun lehine istatistiksel olarak anlamlı farklılık bulmuş ve ilköğretim düzeyinde fen öğretimi için eğitsel oyunların kullanımını önermiştir. Mackey, Hill, Stone, Bunge (2011), oyun yöntemini kullanarak 8 hafta boyunca uyguladıkları eğitim programının bilişsel testlerde 13 puanlık bir artış sağladığı dolayısıyla akıl yürütme, işlem hızı gibi bilişsel süreçlerin oyun eğitimiyle değiştirilebilir ve geliştirilebilir olduğunu kanıtlamışlardır. Benigno ve Farrar'ın (2012) 32 kardeş çifti üzerinde yaptığı araştırma bulgularına göre, kardeş oyunları vasıtasıyla oynanan oyunların dikkat gelişimini olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmıştır.

Literatürde yer alan çalışmalara bakıldığında birçoğunda eğitsel oyunlar ile gerçekleştirilen öğretim sonucu öğrencilerde gözlemlenen olumlu etkilerinden bahsedilmektedir. Öğretmenlerin eğitsel oyun hakkında görüşlerine yer verilen çalışmalarda ise sınıf düzeyi ve konu bazında sınırlı olarak ele alındığı görülmektedir. Karamustafaoğlu ve Uludağ (2022) sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlar ve "Duyu Köşesi" oyunu hakkındaki görüşlerini incelediği çalışmada, sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunların öğretimde uygulanmasına yönelik olumlu düşünceye ve tasarlanan oyunun ilgili kazanımın öğrenilmesine uygun olduğu görüşüne sahip oldukları sonucuna varılmıştır. Başka bir çalışmada Karamustafaoğlu ve Ertuğrul (2021) mknatsız konusunun öğretimine yönelik geliştirilen eğitsel bir oyun hakkında öğretmen görüşlerini araştırmıştır. Araştırma sonucunda eğitsel oyunların kullanılması gerektiği ve yararlı olduğu; İtti-Çekti oyununun işlevsel ve uygulanabilir olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Karamustafaoğlu ve Çakır (2021) ilkokul 3. sınıf fen bilimleri dersi öğretim programında yer alan 'Maddenin Halleri' konusunun öğretimi için tasarlanan oyun ve eğitsel oyunlar hakkında öğretmen görüşlerini araştırmıştır. Araştırma sonucunda "Takip Et! İğnele!" isimli oyunun eğlenceli, öğrenme alanları kapsamında birçok beceriye hitap eden ve ilgili kazanımı karşıladığı anlaşılmış, öğretmenlerin eğitsel oyunlara derslerinde sıklıkla yer verdiği ve olumlu baktığı sonucuna ulaşılmıştır. Yaptığımız çalışmanın literatürde yer alan bu araştırmalardan farkı ise, belli bir sınıf düzeyinde ve konuda sınırlı kalmayarak ilkokulda fen bilimleri dersinin öğretiminde eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik sınıf öğretmenlerinin görüşlerini geniş bir açıdan incelemektedir.

Öğretmen görüşlerinin geniş açıdan incelenmesi, yöntemin sınırlılıklarının olduğu gerçeğini değiştirmemektedir. Şöyle ki eğitsel oyunların hazırlanması ve uygulanması zaman almakta ve

belirlenen hedefe ulaşıp ulaşılamadığına dair değerlendirme yapmak güç olmaktadır (Çoban, Yıldırım ve Göktag, 2011). Öğretmenlerin işbirliği içerisinde çalışması ile bu sınırlılıkların azaltılması ya da giderilmesine yönelik çözüm önerileri geliştirilmelidir.

Bu araştırma, eğitsel oyunların ilkökul fen bilimleri dersinde kullanımının öğretmen görüşleri ışığında irdelenmesini amaçlamaktadır. Bu bağlamda araştırmanın problemi; "İlkokulda fen bilimleri dersinin öğretiminde eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik sınıf öğretmenlerinin görüşleri nasıldır?" sorusudur. Bu soruya cevap bulabilmek için aşağıdaki alt problemlere cevap aranmıştır:

1. Öğretmenlerin eğitsel oyunlar hakkında düşünceleri nelerdir?
2. Öğretmenler eğitsel oyunlar alanında kendini geliştirmekte midir?
3. Öğretmenler eğitsel oyunlar alanında kendilerini yeterli görmekte midir?
4. Öğretmenlerin fen bilimleri öğretiminde eğitsel oyunların kullanımı hakkında düşünceleri nelerdir?
5. Öğretmenler fen bilimleri dersinde eğitsel oyunları ne sıklıkla kullanmaktadır?
6. Öğretmenler fen bilimleri dersinde eğitsel oyunları hangi amaçlarla kullanmaktadır?
7. Öğretmenler eğitsel oyunları nasıl temin etmektedir?
8. Eğitsel oyunların öğretim sürecine ve öğrenciye katkıları nelerdir?
9. Eğitsel oyun kullanımının güçlükleri nelerdir?
10. Eğitsel oyunlar öğretim programı, müfredat ve sınav sistemi bazında yararlı mıdır?

YÖNTEM

Bu bölümde; araştırmanın modeli, deseni, çalışma grubu, çalışma süreci, kullanılan ölçme aracı veri analizleri ve geçerliliği ile ilgili veriler bulunmaktadır.

Araştırmanın Deseni

Bu araştırma nitel bir çalışma olarak planlanmış olup, nitel araştırmalar bireyin deneyim ve düşüncelerini kendi durumlarıyla birleştirmesini sağlamaktadır (Patton, 2002). Nitel çalışmalar daha çok sözlü verilerin analiz edildiği, genelleme çabasından çok keşfetmeye yönelik yöntemleri barındıran çatı bir yöntemdir (Bülül, 2016). Bu çalışma ise nitel araştırma yöntemlerinden olgu bilim yöntemi ile yürütülmüştür. Olgu bilim çalışmalarında, bir olguya yönelik kişisel düşünceler saptanır ve yorumlanır (Yıldırım ve Şimşek, 2011).

Çalışma Grubu

Araştırmanın evreni ilkökul düzeyinde fen bilimleri dersi veren sınıf öğretmenleridir. Araştırmanın örnekleme ise amaçsal örnekleme çeşitlerinden ölçüt örnekleme yoluyla oluşturulmuştur. Buradaki ölçütümüz sınıf öğretmenin fen bilimleri dersini okutuyor olmasıdır. Bu bağlamda ilkökulda fen bilimlerinin 3. ve 4. sınıfta ders olarak okutulduğu dikkate alınarak, araştırmanın katılımcı grubu Samsun ili İlkadım ilçesindeki 3. ve 4. sınıf okutan gönüllü 25 sınıf öğretmenidir.

Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada veriler 10 maddelik yapılandırılmış görüşme formuyla toplanmıştır. Literatür taraması yapılarak oluşturulan taslak formdaki sorular; fen bilimleri eğitimi alanında 1, eğitim bilimleri alanında 1 ve temel eğitim alanında 1 olmak üzere 3 uzmandan görüş alınarak güncellenmiş, son şekli verilmiştir. Görüşme soruları önce 5 sınıf öğretmenine uygulanmıştır. Soruların anlaşılmasında ve cevaplanmasında herhangi bir sorunla karşılaşılmadığından değişiklik yapılmadan kullanılmasına karar verilmiştir.

Verilerin Toplanması

Veri toplama aracı olarak görüşme formu gönüllü olan 25 sınıf öğretmenine Google form aracılığıyla uygulanmıştır. Uygulanan ölçeği tüm öğretmenler cevaplamış olup geçersiz cevap veren olmamıştır. Ölçek ilgili öğretmenlere 30.11.2022 - 25.12.2022 tarihleri arasında online olarak uygulanmış ve uygulama sonunda veriler analiz edilerek yorumlanmıştır.

Verilerin Analizi

Nitel araştırmalarda geçerliliğin ve güvenilirliğin sağlanmasında uzman görüşü ve incelemesi uygulanan tekniklerdendir (Merriam, 2013). Çalışmada taslak olarak oluşturulan görüşme formu fen bilimleri eğitimi alanında 1, eğitim bilimleri alanında 1 ve temel eğitim alanında 1 olmak üzere 3 uzmana sunulmuştur. Geri bildirimler sonrası düzeltmeler yapılarak görüşme formuna son şekli verilmiştir. Nitel araştırmalarda çalışma grubundan doğrudan alıntılar yapmak ve alıntıları en doğal haliyle sunmak çalışmanın güvenilirliğini artırmaktadır (Büyüköztürk vd., 2019). Araştırmacılar çalışmanın güvenilirliğini artırmak amacıyla elde ettikleri verileri araştırma soruları bağlamında yer yer bire bir ifadelerle aynı şekilde okuyucuya iletmiştir.

Araştırmada toplanan veriler içerik analizi yöntemiyle yorumlanmıştır. İçerik analizinde katılımcıdan alınan cevaplardan yola çıkarak temalar oluşturulur ve veriler tümevarımsal olarak çözümlenir (Yıldırım ve Şimşek, 2016). Araştırma bulgularının grafik olarak sunulması anlaşılabilirliği artırmaktadır (Büyüköztürk vd., 2019).

Görüşmeye gönüllü olarak katılan sınıf öğretmenlerinin kişisel bilgileri istenmemiş, adları Ö1, Ö2, Ö25 şeklinde kodlanmıştır. Görüşmede, araştırmanın başında belirlenen alt amaçların her birine yönelik sorular sorulmuştur. Sorulara verilen yanıtlardan yola çıkarak temalar oluşturulmuş ve bulgular temalar ışığında yorumlanmıştır. Ayrıca geçerliliği artırmak için bulgular yorumlanırken katılımcılardan alınan yanıtların bazıları aynen aktarılmıştır. Veri analizi yapılırken iki alan uzmanının görüşleri alınmıştır.

BULGULAR

25 katılımcının görüşme formundaki 10 soruya verdiği yanıtlarla oluşan temalar içerik analizi ile yorumlanmış, ulaşılan bulgular alt problemlerle ilişkilendirilerek aşağıda sunulmuştur:

Öğretmenlerin Eğitsel Oyunlar Hakkında Düşünceleri

Bu alt amaca ilişkin olarak katılımcılara “Eğitsel oyunlar hakkında genel görüşleriniz nedir?” sorusu yöneltilmiş alınan cevaplar iki kategori altında toplanmıştır:

Tablo 1. Öğretmenlerin Eğitsel Oyunlar Hakkında Düşünceleri

| Kategori | Frekans | Katılımcılar |
|--------------|---------|--|
| Olumlu algı | 24 | Ö1 Ö2 Ö3 Ö4 Ö5 Ö6 Ö7 Ö8 Ö9 Ö10 Ö11 Ö12 Ö13 Ö15 Ö16 Ö17 Ö18 Ö19 Ö20 Ö21 Ö22 Ö23 Ö24 Ö25 |
| Olumsuz algı | 1 | Ö14 |
| Toplam | 25 | |

Alınan cevaplar incelendiğinde katılımcıların büyük çoğunluğunun eğitsel oyunlarla ilgili olumlu algıya sahip olduğu, eğitsel oyunların yararları üzerine durulduğu görülmüştür. Katılımcılardan yalnızca birinin eğitsel oyunlara ilişkin olumsuz algısının olduğu ve verilen cevaptan yola çıkarak eğitimde oyun kullanımının gereksiz olduğu yönünde bir yargısının olduğu anlaşılmaktadır.

“Olumlu algı” kategorisine ait bazı katılımcı cevapları şöyledir:

Ö11: “Kullanılacak alanda eğitimi daha anlaşılır, öğrenilir, pekiştirir hâle getirmeye fayda sağlar.”

Ö18: “Eğitsel oyunlar öğrencilerin dikkatini çekme ve öğrencileri öğrenmeye güdüleme açısından eğitime çok önemli katkılar sunmaktadır.”

Ö24: “Oyun çocuklar için çok önemli eğitsel oyunda eğitimi keyifli hale getiriyor öğretimi destekliyor. Çocuklar severek öğreniyorlar.”

Ö9: “Öğrencilerin bedensel ve ruhsal gelişimine çok büyük etkisi vardır. Aynı zamanda sosyal bağları güçlendirir ve öz güveni sağlar.”

“Olumsuz algı” kategorisine ait yalnızca şu cevap alınmıştır:

Ö14: “Boş zamanı olanlar için zaman doldurma.”

Öğretmenlerin Eğitsel Oyunlar Alanında Kendini Geliştirme Durumları

Bu alt amaca ilişkin katılımcılara “Eğitsel oyunlar alanında kendinizi geliştiriyor musunuz?” sorusu sorulmuş, alınan cevaplar üç kategoride toplanmıştır:

Tablo 2. Öğretmenlerin Eğitsel Oyunlar Alanında Kendini Geliştirme Durumları

| Kategori | Frekans | Katılımcılar |
|----------|---------|---|
| Evet | 16 | Ö3 Ö4 Ö5 Ö8 Ö10 Ö12 Ö13 Ö15 Ö16 Ö17 Ö18 Ö20 Ö21 Ö22 Ö24 Ö25 |
| Hayır | 4 | Ö7 Ö14 Ö19 Ö23 |
| Kısmen | 5 | Ö1 Ö2 Ö6 Ö9 Ö11 |
| Toplam | 25 | |

Alınan cevaplar incelendiğinde katılımcıların büyük çoğunluğunun eğitsel oyunlarla ilgili kendisini geliştirdiği ve bu gelişimin olumlu etkilerinden bahsedildiği görülmüştür.

Katılımcılardan çok azının “Hayır” ya da “Kısmen” cevabı verdiği ve verilen cevaplardan bu öğretmenlerin eğitsel oyunlara yönelik gelişmeye kapalı oldukları anlaşılmaktadır.

“Evet” kategorisinde alınan bazı yanıtlar şöyledir:

Ö21: “Her zaman kendimi geliştiriyorum.”

Ö1: “Eğitim bir süreçtir, hiçbir zaman yeterli olunmaz. Hep daha iyisi için çabalamak gerekir. Dolayısı ile kendimi hep geliştiririm.”

“Hayır” kategorisinde alınan bazı yanıtlar şöyledir:

Ö22: “Ne yazık ki kendimi geliştirmiyorum.”

Ö14: “Gerek duymuyorum.”

“Kısmen” kategorisinde alınan bazı yanıtlar şöyledir:

Ö2: “Zaman zaman eğitsel oyunlar alanında araştırmalar yapıyorum.”

Öğretmenlerin Eğitsel Oyunlar Alanında Öz yeterlilik Algıları

Bu alt probleme ilişkin katılımcılara “Bu alanda kendinizi yeterli görüyor musunuz?” sorusu yöneltilmiş alınan cevaplar 3 kategori olarak yorumlanmıştır:

Tablo 3. Öğretmenlerin Eğitsel Oyunlar Alanında Özyeterlilik Algıları

| Kategori | Frekans | Katılımcılar |
|----------|---------|--|
| Evet | 3 | Ö3 Ö4 Ö16 |
| Hayır | 12 | Ö1 Ö2 Ö6 Ö7 Ö9 Ö14 Ö15 Ö18 Ö19 Ö20 Ö22 Ö24 |
| Kısmen | 10 | Ö5 Ö8 Ö10 Ö11 Ö12 Ö13 Ö17 Ö21 Ö23 Ö25 |
| Toplam | 25 | |

Cevaplar incelendiğinde katılımcıların çok azının eğitsel oyunlarla ilgili kendini yeterli gördüğü anlaşılmaktadır. Büyük çoğunluğunun ise “Hayır” ya da “Kısmen” cevabı verdiği ve verilen cevaplardan bu öğretmenlerin eğitsel oyunlara yönelik yeterli bilgiye sahip olmadıkları anlaşılmaktadır.

Tablo 2 ve tablo 3 birlikte değerlendirildiğinde ise öğretmenlerin çoğu eğitsel oyunlar alanında kendini yeterli bulmamakla birlikte bu alanda kendilerini geliştirmeye çalıştıklarını ifade etmişlerdir.

“Kısmen” kategorisinde alınan bazı yanıtlar şöyledir:

Ö8: “Bu alanda kendimi çok yeterli görmüyorum. Bundan dolayı seminerlere fırsat buldukça katılıyorum.”

“Evet” kategorisinde alınan bazı yanıtlar şöyledir:

Ö17: “Bu alanda yeterli donanıma sahibim.”

“Hayır” kategorisinde alınan bazı yanıtlar şöyledir:

Ö18: “Görmüyorum çünkü eğitsel oyun hazırlama ve uygulama ile ilgili bilgim yok.”

Öğretmenlerin Fen Bilimleri Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımı Hakkında Düşünceleri

İlgili alt probleme ilişkin katılımcılara “Fen bilimleri öğretiminde eğitsel oyun kullanımı hakkında genel görüşlerini belirtir misiniz?” sorusu sorulmuş alınan cevaplardan hareketle iki kategori oluşturularak yorumlanmıştır:

Tablo 4. Öğretmenlerin Fen Bilimleri Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanımı Hakkında Düşünceleri

| Kategori | Frekans | Katılımcılar |
|---------------|---------|--|
| Olumlu görüş | 18 | Ö1 Ö2 Ö9 Ö10 Ö11 Ö12 Ö13 Ö15 Ö16 Ö17 Ö18 Ö19 Ö20 Ö21 Ö22 Ö23 Ö24 Ö25 |
| Olumsuz görüş | 7 | Ö3 Ö4 Ö5 Ö6 Ö7 Ö8 Ö14 |
| Toplam | 25 | |

Cevaplar incelendiğinde katılımcıların büyük çoğunluğunun “Olumlu görüş” belirttiği ve bu yönde okullarda laboratuvar yokluğunun oluşturduğu eksikliğin eğitsel oyunlarla giderilebileceği düşüncesinde oldukları anlaşılmaktadır. Çok azının ise “Olumsuz görüş” belirterek eğitici oyunların çok vakit aldığı ve fazladan zaman gerektiği fikrini savundukları görülmektedir.

Eğitsel oyunların fen bilimleri dersinde kullanılmasına ilişkin bazı katılımcı cevapları şöyledir:

Ö1: “Fen Bilimleri, sözel derslerden farklı olarak, deneye dayalıdır. Oyun çağı çocukları için eğitsel oyunlar deney işlevi görür.”

Ö8: “Fen Bilimleri ile ilgili okullarda özellikle ilkokullarda fen laboratuvarlarının kapatılmasını çok büyük eksiklik olarak görüyorum. Fen hayatımızın her alanında. Oyun oynayarak deneyler yapılarak öğrencilerimizi konuların içine dahil etmek geleceğimizi şekillendirmek çok önemli olduğunu düşünüyorum.”

Ö3: “Eğitsel oyunlar da kullanılabilir ama deneyler en faydalısı, çocukların aklında kalıyor.”

Alınan bu iki cevapta fen bilimlerinde eğitsel oyun kavramıyla deney kavramının karıştırıldığı anlaşılmaktadır.

Ö15: “Eğitici oyunların kullanılmasında yönünden en uygun derslerinden birisi.”

Ö24: “Deney gözlem kadar oyunda önemli fen bilimleri somut bir ders bu yüzden oyununun kesinlikle katkısı büyük.”

Ö18: “Fen bilgisi öğretiminde eğitsel oyunların kullanılması öğrencilerin daha istekli şekilde öğrenme ortamına katılmalarını sağlayacaktır.”

Ö10: “Fen bilimleri konularının somut hale getirilmesinde oldukça faydalı olacaktır.”

Katılımcıların büyük çoğunluğu fen bilimleri dersinde eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin olumlu görüş bildirmiştir. Bazı katılımcılardan alınan şu cevaplar eğitsel oyunların bu derste kullanılmasının güçlüğüne dikkat çekmektedir:

Ö6: “Eğitici oyunlar öğrenimde etkili oluyor ama çok vakit alıyor.”

Ö5: “Materyal ve derse ayrılan zaman olduğu sürece uygulanması gerekir.”

Katılımcılardan birinin verdiği şu cevapta eğitsel oyunları yalnızca fen bilimlerinde değil tüm disiplin alanlarında reddettiği dikkat çekmiştir:

Ö14: “Öğretim ciddi bir iştir. Oyun zamanı oyun, öğretim zamanı öğretim. Oyunla öğretim olmaz.”

Öğretmenlerin Fen Bilimleri Dersinde Eğitsel Oyunları Kullanma Sıklığı

İlgili alt probleme yönelik katılımcılara “Fen bilimleri derslerinde eğitsel oyunları ne sıklıkla kullanıyorsunuz?” sorusu sorulmuş alınan cevaplar doğrultusunda 4 kategoride yorumlanmıştır.

Tablo 5. Öğretmenlerin Fen Bilimleri Dersinde Eğitsel Oyunları Kullanma Sıklığı

| Kategori | Frekans | Katılımcılar |
|-----------|---------|---|
| Hiç | 3 | Ö3 Ö14 Ö24 |
| Bazen | 11 | Ö4 Ö5 Ö6 Ö9 Ö10 Ö11 Ö13 Ö17 Ö22 Ö23 Ö25 |
| Sıklıkla | 7 | Ö1 Ö8 Ö12 Ö15 Ö19 Ö20 Ö21 |
| Her zaman | 4 | Ö2 Ö7 Ö16 Ö18 |
| Toplam | 25 | |

Alınan cevaplar doğrultusunda katılımcıların büyük çoğunluğunun fen bilimleri dersinde eğitsel oyunları ara ara kullandığı görülmektedir.

Ö22: “Dersin kazanımına göre bazı zamanlarda kullanıyorum.”

Ö18: “Genellikle her konuyla ilgili oyunlar bulmaya çalışıyorum.”

Ö14: “Hiç kullanmıyorum.”

Ö21: “Haftada bir kez oyun tekniğinden faydalanıyorum.”

Öğretmenlerin Fen Bilimleri Dersinde Eğitsel Oyunları Kullanma Amaçları

Katılımcılara ilgili alt amaç doğrultusunda sorulan “Fen bilimleri dersinde eğitsel oyun kullanmanın amaçları hakkında ne düşünüyorsunuz?” sorusuna alınan cevaplarla üç kategori oluşturulmuştur:

Tablo 6. Öğretmenlerin Fen Bilimleri Dersinde Eğitsel Oyunları Kullanma Amaçları

| Kategori | Frekans | Katılımcılar |
|--|---------|---|
| Eğitsel oyuna yönelik amaçlar | 22 | Ö1 Ö2 Ö3 Ö4 Ö5 Ö6 Ö7 Ö8 Ö11 Ö12 Ö13 Ö15 Ö16 Ö17 Ö18 Ö19 Ö20 Ö21 Ö22 Ö23 Ö24 Ö25 |
| Fen eğitiminde eğitsel oyuna yönelik amaçlar | 2 | Ö9 Ö10 |
| Herhangi bir amaca hizmet etmeme | 1 | Ö14 |
| Toplam | 25 | |

Katılımcılar bu soruyu eğitsel oyunların genel amaçları şeklinde açıklamış, alınan cevaplar literatürde açıklanan amaçlarla büyük benzerlik göstermiştir. Fen bilimleri özelinde alınan katılımcı cevapları şöyledir:

Ö10: “Fen bilimleri kavramları çocuklara soyut gelmektedir, oyun yönteminin kullanılması bu kavramların somut hale getirilmesinde oldukça faydalı olacaktır.”

Ö9: “Fen bilimlerinin amaçları içinde çevre bilinci oluşturmak vardır. Eğitsel oyunlarla çevreye duyarlı, dengeli beslenen, araştıran meraklı bir birey olur.”

Ö14: “Eğitsel de olsa oyunun derslerden ayrı olmasını düşünüyorum.”

Öğretmenlerin Eğitsel Oyunları Temin Etme Şekilleri

Bu alt amaca ilişkin katılımcılara “Öğretmenler hazır eğitsel oyunlar mı tercih etmekte yoksa kendileri mi oyun hazırlamaktadır? Sorusu sorulmuş verilen cevaplar üç kategoride incelenmiştir:

Tablo 7. Öğretmenlerin Eğitsel Oyunları Temin Etme Şekilleri

| Kategori | Frekans | Katılımcılar |
|-----------------------------|---------|---|
| Hazır oyun | 12 | Ö3 Ö5 Ö6 Ö8 Ö10 Ö11 Ö17 Ö18 Ö19 Ö20 Ö22 Ö24 |
| Kendisince hazırlanmış oyun | 2 | Ö12 Ö23 |
| Her ikisi de | 11 | Ö1 Ö2 Ö4 Ö7 Ö9 Ö13 Ö14 Ö15 Ö16 Ö21 Ö24 |
| Toplam | 25 | |

Alınan cevaplar öğretmenlerin çoğunlukla hazır oyun kullandığını göstermekle birlikte hem hazır oyun hem de öğretmenlerce hazırlanan oyunların birlikte tercih edildiğini de söylemek mümkündür.

Ö18: “Öğretmenlerimizin çoğu hazır oyunları kullanmaktadır çünkü eğitsel oyun hazırlamanın zahmetli ve çok özen isteyen bir iş olduğunu düşünüyorum.”

Ö10: “Genellikle hazır oyunlar tercih ediyorum.”

Eğitsel Oyunların Öğretim Sürecine ve Öğrenciye Katkıları

İlgili alt probleme ilişkin katılımcılara “Sizce eğitsel oyunlar fen bilimlerinin öğretimine ve öğrencilere katkı sağlamakta mıdır? Açıklar mısınız?” sorusu yöneltilmiş alınan cevaplar iki kategoride toplanmıştır:

Tablo 8. Eğitsel Oyunların Öğretim Sürecine ve Öğrenciye Katkıları

| Kategori | Frekans | Katılımcılar |
|----------|---------|---|
| Evet | 23 | Ö1 Ö2 Ö3 Ö5 Ö6 Ö7 Ö8 Ö9 Ö10 Ö11 Ö12 Ö13 Ö15 Ö16 Ö17 Ö18 Ö19 Ö20 Ö21 Ö22 Ö23 Ö24 Ö25 |
| Hayır | 2 | Ö14 Ö4 |
| Toplam | 25 | |

Alınan “evet” kategorisine ait cevaplar öğretim sürecine ve öğrenciye olmak üzere 2 alt kategoride değerlendirilmiştir. Katılımcı cevaplarından bazıları şöyledir:

Ö9: “Kesinlikle katkı sağlar. İlkokul çağındaki çocuklar oyunla öğrenmeye yatkındırlar, derse ilgi ve alakalarını üst düzeye çıkarır.”

Ö18: “Kesinlikle katkı sağlamaktadır. Kalıcı öğrenmenin daha fazla gerçekleştiğini düşünüyorum.”

Ö22: “Kesinlikle evet. Çünkü öğrenciler aktif katılarak güdülenmeyi sağlıyor.”

Ö16: “Somutlaştırır katkı sağlar. Yeterli ortam olmaması”

Ö2: . “Öğrenme daha eğlenceli olunca daha kalıcı olur.”

Ö14: “Herhangi bir katkı sağlamaz.

Eğitsel Oyun Kullanımının Sınırlılıkları

“Fen bilimleri dersinde eğitsel oyun kullanımının güçlüklerine yönelik düşünceleriniz nelerdir?” sorusu katılımcılara yöneltilerek alınan cevaplar dört kategoride değerlendirilmiştir:

Tablo 9. Eğitsel Oyun Kullanımının Sınırlılıkları

| Kategori | Frekans | Katılımcılar |
|--|---------|--|
| Fiziki şartlardan kaynaklı güçlükler | 15 | Ö2 Ö6 Ö11 Ö12 Ö16 Ö23 Ö4 Ö5 Ö8 Ö13 Ö15 Ö17 Ö21 Ö23 Ö10 |
| Öğretim programı ve müfredattan kaynaklı güçlükler | 3 | Ö1 Ö9 Ö20 |
| Öğrenenden kaynaklı güçlükler | 3 | Ö3 Ö7 Ö24 |
| Öğreticiden Kaynaklı güçlükler | 4 | Ö22 Ö25 Ö18 Ö19 |
| Toplam | 25 | |

Alınan cevaplar incelendiğinde eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin en çok fiziki şartların zorlayıcı olduğu anlaşılmaktadır. Bu kategori içerisinde sınıfın fiziki ortamı, mevcudu, materyal gibi durumlar dile getirilmiştir:

Ö4: “Materyal temininde güçlükler yaşanmaktadır.”

Ö20: “Bazen materyal sıkıntısı yaşıyor. Okul yöneticilerinin desteklemesi gerekiyor.”

Ö23: “Kalabalık sınıflarda uygulaması zor olabilir.”

Ö10: “Mevcutların fazla olması”

Yine bazı katılımcılar müfredat yetiştirme kaygısı, ders saatinin azlığı gibi durumlara değinmişlerdir:

Ö19: “Konular ve program yetişmiyor. Zaman sorunu yaşıyor.”

Öğrenciden kaynaklı yaşanan güçlükler şöyle ifade edilmiştir:

Ö24: “Öğrencilerin dikkatleri dağılabilir ve oyun amacından şaşabilir.”

Ö3: “Çocukların her şeyden çok çabuk sıkılması ve oyun yerine pc tercih etmesi”

“Öğretmenden kaynaklı yaşanan güçlükler” kategorisindeki bazı yanıtlar şöyledir:

Ö22: “Kazanıma uygun eğitsel oyun bulamıyorum.”

Eğitsel Oyun Kullanımının Sınırlılıkları

“Eğitsel oyunlar öğretim programı, müfredat ve sınav sistemi dikkate alındığında sizce yarar sağlamakta mıdır?” sorusuyla ilgili alt probleme ilişkin cevaplar iki kategoride toplanmıştır:

Tablo 10. Eğitsel Oyun Kullanımının Sınırlılıkları

| Kategori | Frekans | Katılımcılar |
|---------------|---------|---|
| Yararlı | 22 | Ö1 Ö2 Ö4 Ö5 Ö6 Ö7 Ö8 Ö10 Ö11 Ö12 Ö13 Ö15 Ö16 Ö17 Ö18 Ö19 Ö20 Ö21 Ö22 Ö23 Ö24 Ö25 |
| Yararlı değil | 3 | Ö3 Ö9 Ö14 |
| Toplam | 25 | |

Alınan yanıtlar incelendiğinde eğitsel oyun kullanımının öğretim programı, müfredat ve sınav sistemi bazında da yararlı olduğu düşüncesinin baskın olduğu görülmüştür.

“Yararlı” kategorisinde verilen cevaplar şöyledir:

Ö15: “Birkaç kazanımı birlikte kullanılabilir duruma gelmek için daha etkili olur.”

Ö8: “Evet çok yararlı olur Müfredatta da oyunlarla öğrenme etkinliklerine ağırlık verilmeli diye düşünüyorum.”

Ö1: “İstenen düzeyde olmamakla birlikte, yarar sağlamaktadır.”

“Yararlı değildir” kategorisinde verilen cevaplar şöyledir:

Ö3: “Eğitim sistemimiz dikkate alındığında bu tarz modern yöntemlerin yarar sağlamayacağını düşünüyorum.”

SONUÇ, TARTIŞMA ve ÖNERİLER

Temel eğitim süresi içerisinde öğrencilerin alacakları iyi bir fen eğitimi ile yaşadıkları çevreyi, doğayı anlamalarına ve yaşamlarında karşılarına çıkabilecek problemlere olası çözüm yolları üretmeye olumlu katkı sağlayacaktır (Atılğanlar, 2014). Bu beceriler öncelikle ilkokulda sınıf öğretmenleri tarafından Fen Bilimleri dersinde öğrencilere kazandırılmaktadır. İlkokul çağındaki çocukların somut işlemler döneminde olduğu ve oyunun hayatlarının büyük bir bölümünü oluşturduğu düşünüldüğünde sınıf öğretmenlerinin fen konularını öğretirken eğitsel oyunlara ne kadar yer verdiği oldukça önemlidir. Buradan hareketle bu araştırmada ilkokulda fen bilimleri dersinin öğretiminde eğitsel oyunların kullanılmasına yönelik sınıf öğretmenlerinin görüşleri incelenmiş ve aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır:

Öğretmenlerin eğitsel oyunlar ve fen bilimlerinde eğitsel oyun kullanılması hakkındaki görüşlerinin neler olduğu alt problemleri bulgularına göre (Tablo 1 ve Tablo 4); katılımcıların eğitsel oyunlar hakkında genel bilgiye sahip olmalarına rağmen fen bilimlerinde eğitsel oyunu ayrı değerlendiremedikleri görülmüştür. Öğretmenlerin fen bilimleri öğretiminde eğitsel oyunların kullanımıyla ilgili görüşlerine ait bulgulardan anlaşıldığı üzere, azınlıkta kalmakla birlikte katılımcıların fen bilimlerinde eğitsel oyunu deney ile karıştırdıkları ve karşılaştırdıkları görülmüştür.

“Öğretmenlerin çoğu eğitsel oyunlar alanında kendini yeterli bulmamakla birlikte bu alanda kendilerini geliştirmeye çalıştıklarını ifade etmişlerdir.” bulgusundan yola çıkarak öğretmenlerin büyük bir çoğunluğunun kendini eğitsel oyunlar alanında tam olarak yeterli görmediği ve benzer oranda kendini bu alanda geliştirmeye çalıştıkları sonucuna varılmıştır. Ayrıca öğretmenlerin yine büyük çoğunluğu fen bilimlerinde eğitsel oyunu ara ara kullandıklarını ifade etmişlerdir. Bu da öğretmenlerin eğitsel oyunlarla ilgili yazın bilgilerinin ve eğitsel oyunlara ilişkin olumlu algılarının olmasına rağmen eğitsel oyunları fen bilimleri dersinde kullanmakta zorlanmaları ile açıklanabilir.

Fen bilimleri dersinin müfredat, öğretim programı ve sınav sistemi baz alındığında yararlılığı alt problemine ilişkin “yararlı değildir” görüşündeki az sayıda öğretmenin gerekçesi ise sınav sistemidir. Teste dayalı ölçme yönteminde oyunla öğretim gibi öğrenme tekniklerinin pek uygun olmadığını ifade etmişlerdir. Buna karşın müfredat, sınav sistemi, öğretim programına rağmen öğretmenlerin büyük çoğunluğu eğitsel oyunları yine de yararlı görmektedir.

Öğretmenlerin eğitsel oyunları temin etme yöntemleri alt problemine ilişkin edinilen bulgular göstermektedir ki öğretmenler genel olarak hazır oyun kullanmaktadır. Birçok öğretmen kendi hazırladığı oyunun yanında hazır oyun da kullanılması gerektiğini savunurken, çok azı oyunun öğretmen tarafından hazırlanması gerektiğini vurgular. Bu da öğretmenlerin eğitsel oyun hazırlamak istemekle birlikte bunu yaparken hazır oyunu devre dışı bırakmadıklarını göstermektedir.

Eğitsel oyunların sınırlılıkları alt problemine ait bulgularda ise öğretmenlerin büyük çoğunluğu materyal eksikliği, sınıf ortamı, sınıfların kalabalık olması gibi fiziki şartlarda güçlük yaşadıklarını belirtmişlerdir. Bazı öğretmenlerin de müfredattaki konuları yetiştirememeye kaygısı olduğu görülmektedir. Fen bilimleri dersinin ilkökulda haftalık 3 saat olmasının yeterli olup olmadığı da başka bir araştırma konusu olabilir.

Fen bilimleri dersinde eğitsel oyun kullanımının amaçlarının neler olduğu alt probleminin bulgularına bakıldığında ise eğitsel oyunların genel amaçlarıyla benzerlik gösterdiği görülmektedir. Öğretmenlerin çok azı fen bilimleri nezdinde özel amaçlarına değinmiştir. Eğitsel oyunların fen bilimleri öğretime ve öğrencilere katkılarına dair olan alt problemdeki bulgulara bakıldığında kalıcı öğrenme vurgusunun sıklıkla yapıldığı görülmüştür.

Literatürde yer alan bazı araştırmalar da eğitsel oyunların kalıcı öğrenmeyi sağladığını göstermektedir (Çuha, 2004; Canbay, 2021; Yıldırım, 2015; Alıcı, 2016). Oyunlarla ilgili 2. sınıflarla yürütülmüş bir çalışmada ise kontrol ve deney grubundaki öğrencilerin öğrenmelerinin kalıcılığı yönüyle kayda değer bir fark bulunmadığı belirtilmektedir (Yiğit, 2007). Eğitsel oyunlar öğrenmenin kalıcı olmasında elbette ki etkilidir (Ajibade ve Ndububa, 2008) ancak eğitsel oyunların öğrenme üzerinde kalıcılığını net bir şekilde ortaya koymak için daha fazla araştırma yapılmasına ihtiyaç vardır. Öğrenmenin kalıcı olması yaparak yaşayarak öğrenmeye bağlıdır ancak öğrenme sürecinin zevkli ve eğlenceli olmasıyla da ilişkilidir (Michael ve Chen, 2006). Aynı alt probleme ilişkin bulgular eğitsel oyunların fen bilimleri dersini eğlenceli kıldığını göstermektedir. Bulgularda dikkat çeken bir başka kavram ise “somutlaştırma” olmuştur. İlkokul dönemindeki çocukların soyut düşünme becerileri henüz gelişmemiştir (Bilici, 2014). Somut işlemler dönemindeki çocuklara soyut kavramları anlatmanın ve çocukların anlayabileceği şekilde sunmanın en etkili yollarından biri eğitsel oyunları öğrenme sürecine katmaktır (Karadağ ve Çalışkan, 2005). Fen bilimlerinde eğitsel oyun yöntemini kullanmak da soyut olan fen kavramlarının somut hale getirerek kavratılmasını sağlamaktadır.

Çakır ve Kurt (2021) eğitsel oyunlarla beş duyumuz konusunun öğretime ilişkin öğretmen görüşlerini araştırdığı çalışma sonucunda sınıf öğretmenlerinin büyük bir kısmının oyun yöntemini derslerinde kullandıkları, bu yöntemin kalıcı öğrenme sağladığı ve öğrencilerin

derslere aktif katılımlarını arttırdığı görüşünde oldukları belirlemiştir. Ayrıca öğretmenlerin kendilerini oyunu bir öğretim yöntemi olarak uygulamada yeterli düzeyde görmelerine rağmen, bu konuda hizmet öncesi ve hizmet içi eğitimler ile desteklenmeleri gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Sorkun ve Karamustafaoğlu (2022) kuvvetin cisimler üzerindeki etkileri konusunun eğitsel oyunlarla öğretimi ve öğretmen görüşlerini araştırmıştır. Çalışmada eğitsel oyunların eğlenerek kalıcı öğrenme gerçekleştirdiği, bilişsel, duyuşsal ve psikomotor açıdan geliştirdiği ve öğretimi kolaylaştırdığı yönünde bulgular elde edilmiştir. Tasarlanan oyunun kazanımları karşıladığı ve öğretmenler tarafından uygulanabilir bir oyun olduğu sonucuna varılmıştır.

Demirtaş ve diğerleri (2021) öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyunlar tekniğinin kullanılmasına ilişkin öğretmen görüşleri hakkında yaptığı araştırmada, öğretmenlerin öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyunlar tekniğini bazen kullanmayı tercih ettikleri belirlenmiştir. Öğretmenlere göre eğitsel oyunların avantajları, öğrenmede kalıcılığı sağlaması ve öğrenmeyi eğlenceli hale getirmesidir. Dezavantajları ise çok zaman alması ve konu ile oyunların ilişkilendirilememesidir.

Literatürde yer alan araştırmalar ile yapmış olduğumuz çalışmanın eğitsel oyunların öğrencilerin sürece aktif katılımını sağladığı ve böylece kalıcı öğrenmeleri gerçekleştirdiği gibi aynı sonuçlara ulaştığı görülmektedir. Yapılan çalışmalar genellikle eğitsel oyunların öğrencilerin öğrenmelerine nasıl etki ettiği üzerine görüşlere yer vermektedir. Öğretmen görüşlerine yer veren çalışmalar ise genellikle konu ya da sınıf düzeyi olarak sınırlı kalmaktadır. Yapmış olduğumuz çalışma ise farklı olarak sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlara yönelik sahip oldukları düşünceleri, öz yeterlilikleri ve eğitsel oyunları fen bilimleri derslerinde ne sıklıkla kullandıkları gibi farklı görüşleri ele almaktadır.

Sonuç olarak sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlara ilişkin olumlu görüşlerinin olduğu, eğitsel oyunların fen bilimleri dersi için de uygulanabilir ve anlamlı olduğu, öğretmenlerin eğitsel oyunlar konusunda kendilerini yeterli görmedikleri ama bu alanda kendilerini geliştirme ve değiştirme arzusunda ve gayretinde oldukları, eğitsel oyunları fen dersinde kullanmada bazı güçlükler yaşadıkları görülmektedir. Eğitim alanındaki yeni yöntem ve tekniklerin bizzat uygulayıcısı, sınırlılıklarını ve sonuçlarını doğrudan gözlemleyicisi olan öğretmenlerin görüşleri çok değerli olup, alan yazınına katkı sağlayacaktır.

Öneriler

Araştırmadan çıkarılan sonuçlar dikkate alınarak konunun muhataplarına bazı önerilerde bulunulmuştur:

- Fen bilimleri öğretim programında oyunla öğretim tekniğine daha çok yer verilebilir.
- Milli Eğitim Bakanlığınca öğretmenlere eğitsel oyunlar alanında hizmet içi eğitimler açılabilir.
- Milli Eğitim Bakanlığınca fen bilimleri kazanımları kapsamında örnek oyun kitapçığı yayınlanabilir.
- Eğitsel oyunların daha fazla kullanılması için teşvik edici çalışmalar yapılabilir.
- Literatüre bakıldığında bu alandaki araştırmaların daha çok nicel araştırma yöntemiyle yapıldığı görülmektedir. Nitel araştırma yöntemleriyle yapılacak araştırmalar artırılabilir.
- Uygulama kolaylığı sağlaması açısından okullarda oyun sınıfları açılabilir.

KAYNAKÇA

Ajibade, Y. and Ndububa, K. (2008). Effects of word games, culturally relevant songs, and stories on students' motivation in a Nigerian English language class, *TESL Canada Journal*, 25(2), 27-48.

- Akandere, M. (2013). *Eğitici Okul Oyunları*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Aksoy, N. C. (2010). *Oyun destekli matematik öğretimin ilköğretim 6. sınıf öğrencilerin kesirler konusundaki başarı, başarı güdüsü, öz-yeterlik ve tutumlarının gelişimlerine etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Alıcı, D. (2016). *Fen ve teknoloji dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarısına ve bilginin kalıcılığına etkisinin incelenmesi*, Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir (Tez No. 446690).
- Al-Tarawneh, M. H. (2016). The effectiveness of educational games on scientific concepts acquisition in first grade students in science, *Journal of Education and Practice*, 7(3), 31-37.
- Atılğanlar, N. (2014). *Kavram karikatürlerinin ilköğretim yedinci sınıf öğrencilerinin basit elektrik devreleri konusundaki kavram yanlışları üzerindeki etkisi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Benigno, J. P. and Farrar, M. J. (2012). Determinants of joint attention in young siblings' play, *Infant and Child Development*, 21(2), 160-174.
- Bilici, A. B. (2014). *0-6 yaş grubu çocuklarda dini gelişim süreci ve din eğitimi*, Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Bülbül, M. Ş. (2016). *Nitel Araştırmaların Doğası*. Alınan yer <http://fizikli.com/box/wpcontent/uploads/2016/02/nitel.pdf>
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2019). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Canbay, İ. (2012). *Matematikte eğitsel oyunların 7. sınıf öğrencilerinin öz-düzenleyici öğrenme stratejileri, motivasyonel inançları ve akademik başarılarına etkisinin incelenmesi*, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Çakır, A. ve Karamustafaoğlu, O. (2021). İlkokul 3. sınıf 'maddenin halleri' konusunun eğitsel oyunla öğretimine ilişkin öğretmen görüşleri: takip et! iğnele!, *International Journal of Social Humanities Sciences Research*, 8(67), 539-553.
- Çakır, A. ve Kurt, M. (2021). Eğitsel oyunlarla beş duyumuz konusunun öğretimine ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi, *Ekev Akademi Dergisi*, (86), 113-148.
- Çangır, M. (2008). *İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu (Tuzla örneği)*, İstanbul: Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çepni, S., Ayas, A. P., Akdeniz, A. R., Özmen, H., Yiğit, N. ve Ayvacı, H. Ş. (2011). *Fen ve Teknoloji Öğretimi*, (9. Baskı). Ankara: Pegem A.
- Çoban, M., Yıldırım, Ö. ve Göktag, Y. (2011). Eğitsel oyunların tasarlanmasında kullanılan oyun motorlarının değerlendirilmesi, In 5th International Computer ve Instructional Technologies Symposium (pp. 22-24), Fırat Üniversitesi, Elazığ.
- Çuha, S. S. (2004). *Matematik öğretiminde eğitsel oyunların başarı, akademik benlik, başarı güdüsü ve kalıcılık üzerindeki etkisi*, (Unpublished master's thesis). Hacettepe University, Ankara.
- Demirtaş, Z., Çalık, M., Sarışık, S., ve Sarışık, S. (2021). Öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel oyunlar tekniğinin kullanılmasına ilişkin öğretmen görüşleri, *Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(1), 16-28.

- Ertuğrul, A. ve Karamustafaoğlu, O. (2021). Miknatis konusunun öğretimine yönelik geliştirilen eğitsel bir oyun hakkında öğretmen görüşleri, *Journal of Computer and Education Research*, 9(17), 16-38.
- Gençer, S. ve Karamustafaoğlu, O. (2014). “Durgun Elektrik” konusunun eğitsel oyunlarla öğretiminde öğrenci görüşleri, *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi (ATED)*, 4(2), 72-87.
- Hançer, A. H., Şensoy, Ö., ve Yıldırım, H. İ. (2003). İlköğretimde çağdaş fen bilgisi öğretiminin önemi ve nasıl olması gerektiği üzerine bir değerlendirme, *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(13), 80-88.
- Karadağ, E. ve Çalışkan, N. (2005). *Kuramdan Uygulamaya İlköğretimde Drama*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- Mackey, A. P., Hill, S. S., Stone, S. I. and Bunge, S. A. (2011). *Differential effects of reasoning and speed training in children*, *Developmental Science*, 14(3), 582-590. [http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1467-7687.2010.01005.x], Erişim Tarihi: 04.02.2016.
- Marancı, Ş. ve Yılar, M. B. (2023). Oyunlarla ilgili kuramlar. Z. Akkuş (Ed.), *Kuramdan uygulamaya geleneksel çocuk oyunları ile sosyal bilgiler öğretimi içinde* (ss. 59-83). Ankara: Pegem Akademi.
- MEB. (2005). *İlköğretim fen ve teknoloji dersi (6, 7 ve 8. sınıflar) öğretim programı ve kılavuzu*. Ankara: Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı.
- MEB (2006). *Eğitsel oyunlar dersi öğretim programı*, 12. Sınıf, Ankara: Devlet Kitaplığı Müdürlüğü Kitaplığı.
- MEB, M. E. B. ve Başkanlığı, T. K. (2018). *Fen bilimleri dersi öğretim programı (ilkokul ve ortaokul 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. sınıflar)*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- Merriam, S. B. (2013). *Nitel araştırma: desen ve uygulama için bir rehber* (3. Baskıdan çeviri), (Çev. Ed.: S. Turan). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım
- Michael, D. and Chen, S. (2006). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Thomson Course Technology, PTR, Boston, USA.
- Nur, G.Y. (2019). *Madde ve ısı ünitesinin öğretiminde eğitsel oyunları kullanmanın öğrencilerin akademik başarısına etkisi ve sürece yönelik öğrenci görüşleri*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research & Evaluation Methods* (3rd ed.). California: Sage.
- Saraçoğlu, A. S. ve Karademir, A. Ç. (2009). Eğitsel oyun temelli fen ve teknoloji öğretiminin öğrenci başarısına etkisi, 8. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu'nda Sunulmuş Bildiri, Osmangazi Üniversitesi, Eskişehir
- Sorkun, S. S. ve Karamustafaoğlu, O. (2022). Kuvvetin cisimler üzerindeki etkileri konusunun eğitsel oyunlarla öğretimi ve öğretmen görüşleri, *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 127, 382-402.
- Tan, M. ve Temiz, A. (2003). Fen öğretiminde bilimsel süreç becerilerinin yeri ve önemi, *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(13), 89-101.
- Tok, Z. (2016). *İlköğretimde eğlendirici eğitsel materyal kullanımı (Oyunlarla fen öğretimi)*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Erzincan Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Erzincan.

- Torun, F. ve Duran, H. (2011). Çocuk hakları öğretiminde oyun yönteminin başarıya, kalıcılığa ve tutuma etkisi, *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 16, 418-448.
- Uludağ, O. ve Karamustafaoğlu, O. (2022). Sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyunlar ve duyu köşesi oyunu hakkındaki görüşleri, *Social Sciences Studies Journal (SSSJournal)*, 8(96), 1270-1279.
- Yenice, N., Alpak, T. G. ve Yavaşoğlu, N. (2019). Eğitsel oyun uygulamasının 5. sınıf öğrencilerinin fen öğrenmeye yönelik motivasyonları üzerindeki etkisinin incelenmesi, *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 10(1), 87-100.
- Yılar, M. B. ve Şimşek, U. (2016a). Sosyal bilgiler dersinde farklı işbirlikli öğrenme yöntemlerinin uygulamalarına ilişkin öğrenci görüşleri, *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (29), 357-373.
- Yılar, M. B. ve Şimşek, U. (2016b). Sosyal bilgiler dersinde farklı işbirlikli öğrenme uygulamalarının sosyal beceriler üzerindeki etkileri, *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(3), 835-854.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (1999). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri* (11 baskı: 1999-2018). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, B. (2015). *Eğitsel oyun ve dönüt-düzeltilmenin öğrenme düzeyi ve kalıcılığa etkisi*, Doktora Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.
- Yiğit, A. (2007). *İlköğretim 2. sınıf seviyesinde bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Yip, F. W. M. and Kwan, A. C. M. (2006). Online vocabulary games as a tool for teaching and learning English vocabulary, *Educational Media International*, 43(3), 233-249.