

**T.C.
ZONGULDAK BÜLENT ECEVİT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE EĞİTİMİ ANABİLİM DALI**

Yüksek Lisans Tezi

**TÜRKÇE DERSİNDE KULLANILAN EĞİTSEL
DİJİTAL OYUNLARIN DERS BAŞARISI VE
MOTİVASYONA ETKİSİ**

Hasan Yüksel

Zonguldak 2019

**T.C.
ZONGULDAK BÜLENT ECEVİT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE EĞİTİMİ ANABİLİM DALI**

Yüksek Lisans Tezi

**TÜRKÇE DERSİNDE KULLANILAN EĞİTSEL
DİJİTAL OYUNLARIN DERS BAŞARISI VE
MOTİVASYONA ETKİSİ**

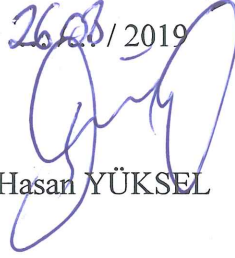
**Hazırlayan
Hasan Yüksel**

**Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi Serdar Savaş**

Zonguldak 2019

BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ

Hazırladığım Yüksek Lisans Tezinin/Doktora Tezinin/Sanatta Yeterlik çalışmasının bütün aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara riayet ettiğimi, çalışmada doğrudan veya dolaylı olarak kullandığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, yazımda enstitü yazım kılavuzuna uygun davranıldığımı taahhüt ederim.

26/08/2019

Hasan YÜKSEL

T.C.
BÜLENT ECEVİT ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TEZ ONAYI

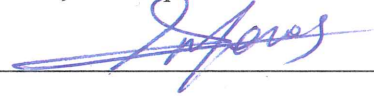
Enstitümüzün Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı 155282111008 numaralı Hasan YÜKSEL'in hazırladığı "Türkçe Dersinde Kullanılan Eğitsel Dijital Oyunların Ders Başarısı ve Motivasyona Etkisi" konulu YÜKSEK LİSANS tezi ile ilgili TEZ SAVUNMA SINAVI, Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği uyarınca 26/07/2019 Cuma günü saat 14.00'de yapılmış, sorulara alınan cevaplar sonunda tezinin onayına OYBİRLİĞİYLE karar verilmiştir.

Başkan _____



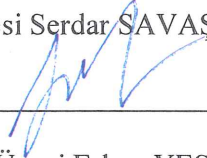
Doç. Dr. Alpaslan OKUR

Üye _____



Dr. Öğretim Üyesi Serdar SAVAŞ (Danışman)

Üye _____



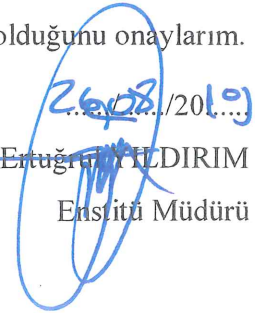
Dr. Öğretim Üyesi Erhan YEŞİLYURT

Üye _____

Üye _____

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

26/07/2019
Doç. Dr. Ertuğrul YILDIRIM
Enstitü Müdürü



ÖZET

Kurum	: ZBEÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı
Tez Başlığı	: Türkçe Dersinde Kullanılan Eğitsel Dijital Oyunların Ders Başarısı ve Motivasyona Etkisi
Tez Yazarı	: Hasan Yüksel
Tez Danışmanı	: Dr. Öğretim Üyesi Serdar Savaş
Tez Türü, Yılı	: Yüksek Lisans Tezi, 2019
Sayfa Adedi	: 124

Çalışmada Türkçe dersi için oluşturulmuş eğitsel dijital oyunlar, öğrencilerin akademik başarı ve derse yönelik motivasyona olan etkisi incelenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu, 2018-2019 eğitim-öğretim yılı, İstanbul ili Beyoğlu ilçesinde bulunan ve MEB'e bağlı bir ortaokulda eğitimine devam eden 68 beşinci sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Akademik başarı yönünden birbirine denk olan iki sınıftan biri deney diğeri kontrol grubu olarak random belirlenmiştir. Deney grubu öğrencileri 34, kontrol grubu 34 kişiden oluşmaktadır. Araştırmada ön-test ve son-test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. 6 hafta boyunca kontrol grubunda bulunan öğrencilere karma yöntemlerle Türkçe dersi öğretimi yapılırken, deney grubuna ise Türkçe dersi için tasarlanmış eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş, oyun temelli öğrenme programına göre Türkçe dersi öğretimi yapılmıştır.

Uygulama öncesinde ve sonrasında, öğrencilerin Türkçe dersi akademik başarılarını ve Türkçe dersine yönelik motivasyonunu (duyuşsal özellik) belirlemek amacıyla farklı veri toplama araçları kullanılmıştır. Bunlar; araştırmacı tarafından oluşturulan başarı testi ve Erdem ve Gözüküçük (2012), tarafından geliştirilen 15 maddelik Türkçe dersi motivasyon ölçeğidir.

36 sorudan oluşan Türkçe Dersi Akademik Başarı Testi, deney ve kontrol gruplarına ön-test ve son-test olarak uygulanmış ve veriler toplanmıştır. Elde edilen verilerin analizinde SPSS 18 (The Statistical Packet for the Social Sciences) istatistik programı kullanılmıştır. Gruplar arası analizlerde ilişkisiz örneklem t-testi (Independent t-test) kullanılırken grup içi analizlerde ise ilişkili örneklem için t-testi (Paired Samples t-test) kullanılmıştır. Yapılan analizler sonucunda akademik başarı yönünden deney ve kontrol grubu ön-test sonuçları arasında istatistikî olarak anlamlı bir farklılık görülmemekte ve grupların birbirine denk olduğu söylenebilir. Deney ve kontrol grubu son-test sonuçları arasında istatistikî olarak anlamlı farklılık vardır. Bu farklılığın deney

grubu lehine olduđu tespit edilmiřtir. Arařtırmanın bulguları; Trke dersinde kullanılan eđitsel dijital oyunlar, đrenci ders bařarısını olumlu ynde etkilediđi grlmřtr.

Deney grubu đrencilerinin Trke dersine ynelik motivasyon leđi n-test ve son-test puanları kıyaslandıđında istatistik olarak anlamlı bir farklılık olduđu sonucuna ulařılmıřtır. Kontrol grubu đrencilerinin Trke dersine ynelik motivasyon leđi n-test ve son-test puanları kıyaslandıđında istatistik olarak olumlu ya da olumsuz ynde anlamlı bir farklılık bulunmamıřtır. Arařtırma bulgularına gre Trke dersinde kullanılan eđitsel dijital oyunlar; đrencilerin akademik bařarı ve motivasyonlarını etkilemiř ve đrencilerin derse ilgileri ekilerek somut đrenme ortamları oluřmasına katkı sađlamıřtır.

Anahtar kelimeler: Eđitsel Dijital Oyunlar, Trke Dersi, Akademik Bařarı, Trke Dersine Ynelik Motivasyon

ABSTRACT

Institution : ZBEÜ Institute of Social Sciences, Department of Turkish Education
Title : Effect of Educational Digital Games Used in Turkish Lesson on Course Achievement and Motivation
Author : Hasan Yüksel
Adviser : Assist. Prof. Dr. Serdar Savaş
Type of Thesis, Year : MSc. Thesis, 2019
Total Number of Pages : 124

In the study, educational digital games created for Turkish lesson and the effect of students on academic achievement and motivation towards the lesson were examined. The study group consisted of 68 fifth grade students attending a secondary school affiliated to the Ministry of National Education in the district of Beyoğlu, Istanbul in the 2018-2019 academic year. One of the two classes which were equivalent in terms of academic success was randomly selected as experimental and control group. The experimental group consisted of 34 students and the control group consisted of 34 students. In the research, quasi-experimental design with pre-test and post-test control group was used. The students in the control group were taught Turkish lessons with mixed methods for 6 weeks, and the experimental group was supported with educational digital games designed for the Turkish lesson and Turkish lessons were taught according to the game-based learning program.

Before and after the application, different data collection tools were used to determine the academic achievement and motivation (affective trait) of the students. These; and the 15-item Turkish lesson motivation scale developed by Erdem and Gözüküçük (2012).

The Turkish Academic Achievement Test, which consists of 36 questions, was applied to experimental and control groups as pre-test and post-test and data were collected. SPSS 18 (Statistical Package for the Social Sciences) statistical program was used in the analysis of the data obtained. Independent t-test was used for inter-group analysis, while t-test (Paired Samples t-test) was used for related samples. As a result of the analysis, there is no statistically significant difference between the pre-test results of the experimental and control groups in terms of academic achievement and it can be said that the groups are equivalent. There was a statistically significant difference between experimental and control group posttest results. This difference was found to be in favor

of the experimental group. Findings of the research; The educational digital games used in Turkish course had a positive effect on student achievement.

When the pre-test and post-test scores of the motivation scale of the experimental group students for Turkish lesson were compared, it was found that there was a statistically significant difference. When the pre-test and post-test scores of the control group students' motivation scale for Turkish lesson were compared, no statistically significant difference was found between positive and negative. According to the research findings, educational digital games used in Turkish lesson; It has influenced the academic success and motivation of students and contributed to the creation of concrete learning environments by attracting students' interest in the course.

Key Words: Educational Digital Games, Turkish Lesson, Academic Achievement, Motivation for Turkish Lesson

ÖNSÖZ

Son yıllarda teknolojideki yenilik ve değişimler, eğitim-öğretim ortamlarında kullanılmak üzere farklı projelerin ortak paydası olmuştur. Bu projelerde kullanılan araç ve gereçler ile eğitsel oyunların kullanımı daha da önemli bir konuma gelmiştir. Özellikle bilgisayar, tablet vb. aletler ile desteklenen ve oynanabilen eğitsel dijital oyunlar, öğrencilerin ders başarılarını arttırmaya yardımcı olmuştur. Türkçe dersinin içerisinde birçok soyut kavram ve konunun yer aldığını söyleyebiliriz. Soyut kavram ve konuların öğretilmesinde eğitsel dijital oyunlardan yararlanılabilir.

Öğrenme ortamlarında kullanılan yapılandırmacı anlayış ile oluşturulmuş karma yöntemler ile eğitsel dijital oyunlarla desteklenmiş öğrenme yöntemini kıyaslamak. Türkçe dersine ön yargısı olup derse ilgisinin az olması ve sevmeyen öğrencilerin ilgi ve dikkatlerini eğitsel dijital oyunlar sayesinde derse çekmek. Etkinliklerden sonra öğrencilerin dönütlerinin hangi yönde geliştiğini kontrol etmek (olumlu ya da olumsuz mu?). Türkçe dersinin işlenişini çeşitlendirip zenginleştirmek.

Yukarıda bir kısım noktasına değindiğimiz çalışmamız umarım ki alana bir katkı sağlar. Araştırmada farklı zorluklar yaşanmıştır burada dile getirmenin anlamı yoktur. Öncelikle danışmanım Serdar SAVAŞ hocama Erhan YEŞİLYURT hocama ve lisans eğitimimden beri bana her konuda destek olan Alpaslan OKUR hocama teşekkürü borç biliyorum. Her noktada bana hep destek olan eşim Nafiye Hanıma ayrıca teşekkür ediyorum.

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
ÖNSÖZ	viii
İÇİNDEKİLER	ix
TABLOLAR LİSTESİ	xi
ŞEKİLLER LİSTESİ	xii
KISALTMALAR LİSTESİ	xiii
GİRİŞ	1
1. PROBLEM	8
1.1. Alt Problemler	8
1.2. Araştırmanın Amacı.....	9
1.3. Araştırmanın Önemi	9
1.4. Varsayımlar.....	10
1.5. Sınırlılıklar	11
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE	12
2.1. Oyun Kavramı.....	12
2.2. Oyunun Tarihsel Geçmişi	15
2.3. Oyun Kuramları	16
2.3.1. Geleneksel Oyun Kuramları.....	16
2.3.2. Hareketli Oyun Kuramları.....	17
2.3.3. Diğer Oyun Kuramları	18
2.4. Oyunun Çocuğun Gelişimi Üzerine Etkileri.....	19
2.4.1. Sosyal Gelişimine Etkileri.....	19
2.4.2. Psikolojik Gelişimine Etkileri.....	20
2.4.3. Fizik Gelişimine Etkileri	21
2.4.4. Dil Gelişimine Etkileri.....	22
2.4.5. Zihin Gelişimine Etkileri.....	23
2.5. Oyunların Sınıflandırılması	24
2.6. Eğitsel Oyunlar	27
2.6.1. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması	30
2.6.2. Eğitsel Oyunların Uygulanması.....	31
2.6.3. Eğitsel Oyun Oluştururken Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar	33

2.7. Oyun Oynamanın Bireye Bilişsel ve Fiziksel Faydaları.....	34
2.8. Teknoloji ve Eğitim Aracı Olarak Dijital Oyunlar	37
2.9. Dijital Oyun	39
2.9.1. Dijital Oyunların Sınıflandırılması	43
2.9.2. Dijital Oyun Kullanımına Yönelik Farklı Bakış Açılıarı	44
2.10. Eğitsel Dijital Oyunlar	45
2.10.1. Eğitsel Dijital Oyunların Özellikleri	47
2.10.2. Eğitsel Dijital Oyunların Avantajları.....	48
2.10.3. Eğitsel Dijital Oyunların Olumsuz Yönleri	49
2.10.4. Eğitsel Dijital Oyunların Eğitimde Kullanımı.....	49
2.11. İlgili Araştırmalar	50
3. YÖNTEM	60
3.1. Araştırmanın Modeli.....	60
3.2. Çalışma Grubu	61
3.3. Veri Toplama Araçları	62
3.3.1. Türkçe Dersi Akademik Başarı Testinin Geliştirilmesi	62
3.3.2. Türkçe Dersine Yönelik Motivasyon Ölçeği (TDMÖ)	65
3.4. Verilerin Analizi	66
3.5. Uygulama Süreci.....	67
4. BULGULAR	69
4.1. Betimsel İstatistikler	69
4.2. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum.....	71
4.3. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum	73
SONUÇ.....	77
KAYNAKLAR	82
EKLER.....	94
Ek 1: Türkçe Dersi Akademik Başarı Testi	94
Ek 2: Türkçe Dersine Yönelik Motivasyon Ölçeği.....	101
Ek 3: Araştırma İzni	102
Ek 4: Araştırmada Kullanılan Dijital Eğitsel Oyunlar	103
ÖZGEÇMİŞ.....	124

TABLULAR LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 2.1: Oyunların Sınıflandırılması	25
Tablo 2.2: Dijital Oyun Nesli ile Geleneksel Neslin Kıyaslanması	40
Tablo 3.1: Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Demografik Özellikleri	62
Tablo 3.2: Türkçe Dersi Akademik Başarı Testinin Madde Güçlük ve Ayırıcılık İndeksi.....	64
Tablo 3.3: Türkçe Dersi Akademik Başarı Testi İstatistikleri	65
Tablo 4.1: TDABT'in Normal Dağılım Tablosu (Shapiro-Wilk).....	70
Tablo 4.2: Türkçe Dersi Akademik Başarı Ön Testi ve Son Testten Elde Edilen Verilerin İncelenmesi	70
Tablo 4.3: Deney ve Kontrol Gruplarının TDABT Ön Testinden Aldıkları Puanlara İlişkin Sonuçlar	71
Tablo 4.4: Deney ve Kontrol Gruplarının TDABT Son Testinden Aldıkları Puanlara İlişkin Sonuçlar	72
Tablo 4.5: Deney Grubunun TDABT Ön Test ve Son Testten Aldıkları Puanlara İlişkin Sonuçlar	72
Tablo 4.6: Kontrol Grubunun TDABT, Ön Test ve Son Testten Aldıkları Puanlara İlişkin Sonuçlar	73
Tablo 4.7: Deney ve Kontrol Gruplarının TDMÖ Ön Testinden Aldıkları Puanlara İlişkin Sonuçlar	74
Tablo 4.8: Deney ve Kontrol Gruplarının TDMÖ Son Testinden Aldıkları Puanlara İlişkin Sonuçlar	74
Tablo 4.9: Deney Grubunun TDMÖ Ön Test ve Son Testten Aldıkları Puanlara İlişkin Sonuçlar	75
Tablo 4.10: Kontrol Grubunun TDMÖ Ön Test ve Son Testten Aldıkları Puanlara İlişkin Sonuçlar	76

ŞEKİLLER LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 1: Kelimelerin eş anlamlısını bulma oyunu	103
Şekil 2: Gerçek ve mecaz anlamlı kelimelerin anlamını ayırt etme oyunu	104
Şekil 3: Noktala işaretlerini doğru yerlerine koyma oyunu	105
Şekil 4: Ses olaylarını bulalım oyunu	106
Şekil 5: Ses olaylarını hep birlikte doğru yerlere yerleştirelim	107
Şekil 6: Zıt anlamlı kelimeleri yerlerine yerleştirelim oyunu	108
Şekil 7: Hep birlikte sorulara cevap verelim oyunu	109
Şekil 8: Ek almış kelimeleri bulalım oyunu.....	110
Şekil 9: Maymuna yardım edelim oyunu.....	111
Şekil 10: Kelimelerin köklerini yazalım oyunu	112
Şekil 11: Kelimelerin köklerini bulalım oyunu	113
Şekil 12: Kökün türünü yazalım oyunu	114
Şekil 13: Kökün türünü bulalım oyunu 2.....	115
Şekil 14: Kökün türünü yazalım oyunu 2	116
Şekil 15: Yapım eki almış kelimeleri bulalım	117
Şekil 16: Yapım eki almış kelimeleri bulalım 1	118
Şekil 17: Hadi hep birlikte kelimeleri toplayalım 1	119
Şekil 18: Kelime yakalama oyunu	120
Şekil 19: Hadi hep birlikte kelimeleri toplayalım 2.....	121
Şekil 20: Kelimeleri birleştirelim oyunu	122
Şekil 21: İsim ve fiili bulma oyunu	123

KISALTMALAR LİSTESİ

EDO	: Eğitsel Dijital Oyun
MEB.	: Milli Eğitim Bakanlığı
p	: Anlamlılık düzeyi (Significance level)
P _j	: Madde güçlük indeksi (Substance difficulty index)
r _{jx}	: Madde ayırt edicilik indeksi (Substance discrimination index)
s	: Sayfa
SPSS	: Statistical Package for the Social Sciences
S _s	: Standart sapma (Standard deviation)
t	: Test istatistiği (Test statistics)
TDABT	: Türkçe Dersi Akademik Başarı Testi
TDMÖ	: Türkçe Dersi Motivasyon Ölçeği
vb.	: ve benzeri
vd.	: Diğerleri
X	: Aritmetik ortalama (Arithmetic mean)

GİRİŞ

Yirmi birinci yüzyıl teknoloji çağı olarak anılmakta fakat bu kavram da artık kendini yenilemek, gelişim ve gelişmelere ayak uydurmak zorundadır. Sürekli değişen bilgi, teknolojiyi etkilemiş ve onu yenilenmeye itmiştir. Teknoloji çağının gelişmesinde, sürekli yenilenmesinde bilgisayar ve internetin önemli rolünün olduğu ortadadır. İnternetle birlikte bilgi değişimi anlık olmakta ve sürekli birikerek ilerlemektedir. Teknolojideki gelişme ve yenilikler; insan hayatını, kültürünü, sosyal durum ve çevresini de etkilemekte hatta genel olarak değiştirmektedir. İnsan hayatında oluşan bu değişimler tabî ki toplumları ve ülkeleri de değişime, yenilenmeye, farklı yöntem ve yollar geliştirmeye itmektedir.

Gelişen dijital medya ve hızla gelişme gösteren teknoloji ve teknolojik aletler günümüzde toplumu oluşturan bütün bireyleri etkilemektedir. Bu etkilenmeyi eğitim öğretim döneminde olan öğrenciler de yaşamaktadır. Ülkeler eğitim sistemlerinde bu etkilenmeyi istedik şekilde yönlendirmeyi amaçlamaktadır. Bu doğrultuda farklı arayışlar sürekli devam etmektedir. Özellikle bilgisayar ve etkileşimli tahtalar ile öğrenme ortamlarında yapılan etkinlikler, öğrenciler için vazgeçilmez hale getirmiş (Polat ve Varol, 2012:1), elektronik hikâye kitapları, oyun konsolları vs. oyun materyalleri kullanımını önemli seviyelere çıkarmıştır. Nitekim eğitimciler de; öğrencilerin okur-yazarlık, matematiksel ve uzamsal anlama düzeyleri, kavramla ilişkili doğa ve fen bilimleri ile eleştirel düşünme becerilerinin gelişimlerini desteklemek için eğitim materyallerinin çeşitlenmesi ve kullanılmasının gerekliliğini vurgulamaktadırlar (Aksoy, 2014:11). Bunun yanında dijital oyunların öğrencileri etkilediği, öğrenmeleri üzerindeki olumlu ve olumsuz izlerinin ne denli büyük olduğu ortadadır. Dijital oyunlar, öğrencilerin hayal dünyalarını etkileyerek kısıtlamaktadır. Şiddet içerikli oyunlar ile birlikte oyuncular şiddete eğilim göstermekte ve kadınlara yönelik olumsuz tutumlar geliştirmekte. En önemlisi de kişileri sosyal hayattan kopararak insanı yalnızlaştırdığını dile getiren çalışmalar bulunmaktadır (Akçayır, 2013:268).

Prensky (2001:1-2) öğrencilerin keskin dönüşümler yaşadıklarını dile getirmiş, süreçte onları yeni yöntemlerle motive etmenin gerekliliği üzerine durmuş ve dijital oyunların bu amaçla kullanılabileceğini ileri sürmüştür. Eğitimciler oyunların öğrenciler üzerine etkilerinin neler olduğunu ve öğrenme ortamlarında kullanılan dijital oyunların öğrencilerin başarı güdüsüne ne kadar katkı sağladığıyla ilgilenmektedirler (Squire, 2003). Dijital oyunlar; bilgisayar, oyun konsolları, akıllı telefonlar vb. gibi aletlerde oynanmaktadır. Özellikle akıllı telefonların internete her yerden bağlanma özelliği sayesinde dijital oyunlara ulaşmak oldukça kolay ve zahmetsiz olmaktadır. Oyunlar; telefon, tablet, bilgisayar gibi aletlere indirilmekte ve her alanda oynanma imkânı sunmaktadır. Elbette sadece oyunlar değil kitaplar, müzikler ve çeşitli uygulamalar da indirilerek kişilerin kullanım alanına katılmaktadır.

İnsan ve toplumlar eğitim sayesinde değiştiği için eğitim de elbette sürekli değişim ve gelişim içinde olmak zorundadır. Eğitimde bu değişimlere duyarsız kalmayıp yeniliklere ayak uydurmaktadır. Teknolojik ilerlemeler karşısında eğitimin paydaşlarının bu durumdan etkilenmiş olduğu ve eğitim sisteminin bu değişime ayak uydurmak zorunda kaldığı söylenebilir. Sürekli yeni gelişmeler karşısında kurumlar yenilenme ve değişime zorlanmakta, hız ve değişime uyum sağlayamayan kurumlarla diğerleri arasında uyumsuzluklar ortaya çıkmaktadır. Eğitim de teknoloji ve bilgidaki yeni gelişmelerden etkilenip değişim sürecinde kendini bulmuştur.

Eğitim öğretim alanlarında teknolojiye yönelik araç ve gereçler kullanılmaya başlanmış ve bu da yeni bir kavram olan; eğitim teknolojisini karşımıza çıkarmıştır (Çankaya ve Karamete, 2008:116). Eğitim teknolojisi, yeni bilgi ortaya koyma, bilgiyi yapılandırma, saklama ve tekrar kullanmaya yönelik tüm araç ve gereçleri ifade etmektedir (Kaya Benschir, 1996:39). Problem çözmeyi, öğrenmeye yönelik her türlü bilgi, fikir araç ve gereçlerin tamamı eğitim teknolojilerini oluşturur (Alpar, Batdal ve Avcı, 2007:25). Eğitim teknolojisi birden fazla alanda donanımlı bireyler yetiştirmeyi mümkün kılmaktadır. Yirmi birinci yüzyılın anlayışı; teknoloji alanında ilerleme gösterip toplumsal gelişme(ler) sağlamaktır. Bu noktada eğitim bir ülkenin ilerleme kaynağıdır. Eğitimde teknolojiyi kullanarak eğitim ve öğretimin yöntem uygulama şeklini

geliştirip değiřtirmek, teknolojik geliřme ve yenilenmeleri de eğitim sayesinde daha ileri seviyelere çıkarmaktır. Ülkeler, eğitime yönelik plan ve stratejilerini teknoloji merkeze alarak yürütmektedir (Çağıltay, Çakırođlu, Çağıltay ve Çakırođlu, 2001:19).

Eđitim ortam ve durumlarının, eğitim teknolojilerine yönelik düzenlenmesi ile öğrenme ve uygulama alanlarında bilgisayarların ön plan da olduđu bir gerçektir (Öztürk, 2005:37). Bilgisayar yardımı ile bilgi, öğrencilere kolay ve hızlı bir şekilde sunulmaktadır (Tandođan, 1998:15-16). Bilgisayar ile gerçekleştirilen etkinlikler, eğitsel oyunlar; öğrenme ve öğrenileni pekiřtirme, araştırma, bilgiyi sorgulama ve kullanma, öğrenilende kalıcılıđı sağlama, ilgi ve dikkat çekme gibi biliřsel süreçlerde son derece etkilidir (İnal, Çağıltay ve Sancar, 2005:1-2).

Eđitsel bilgisayar oyunları, programda bulunan kazanımları içerisinde barındırarak oyunla öğrenme ortamını oluřturan bilgisayar yazılımlarıdır (Demirel, Seferođlu ve Yađcı, 2003:118). Bilgisayar yazılımlarıyla birlikte oluřturulan eğitsel bilgisayar oyunları, son yıllarda oldukça sık görölmektedir (Aytař ve Uysal, 2017:682). Pek çok alanda eğitsel bilgisayar oyunları kullanımı görölmektedir. Tıp, mühendislik, ordu ve uygulamalı eğitim gerektiren pek çok alanda, yetiřtirilen öğrencilerin deneyim kazanmaları ve problem çözme becerilerini geliřtirmesi için eğitsel bilgisayar oyunları ve benzetimler (simülasyon) sıklıkla kullanılmaktadır. Eğitsel bilgisayar oyunları, öğrencilerin bazı becerilerini oyunların içerisindeki görevlerle geliřtirirken; öğrencilere de eğlenceli zaman geçirme fırsatı sunmaktadır (Bayırtepe ve Tüzün, 2007:42).

Eđitsel dijital/bilgisayar oyunları genel olarak içerisinde rekabet ve mücadeleyi barındırmaktadır. Oyunlarda rekabet ve mücadele olması oyuncuya olumlu özellikler sağlamaktadır. Oyuncuyu hırslandırıp başarıya azmi kazandırması gibi. Eğitsel dijital oyunlarla birlikte oyuncunun başarıya isteđi, pratik ve hızlı düşünme, yaparak ve yařayarak öğrenme, aktif olma gibi biliřsel ve zihinsel geliřimlerine olumlu yönde katkı sağlar. Öte yandan sosyalleřmeyi de beraberinde getirdiđi de gözlenmektedir; kurallara uyma, başkasının hakkına saygı, arkadaşlık kurmak ve diđer bireylerle iř birliđi geliřtirme gibi oyuncunun geliřimine katkısının olduđu söylenebilir (Cořkun, Akarsu ve Kariper, 2012:95; Karamustafaođlu ve Kaya, 2013:42). Polat ve Varol' a (2012:2) göre eğitsel dijital

oyunların önemli bir özelliği de kavraması zor olan soyut kavramları somutlaştırarak öğrenmeyi kolay kılmasıdır. Türkçe dersinde özellikle dil bilgisi alanında soyut kavramların fazlaca olduğu düşünülürse onları somutlaştırmada eğitsel dijital oyunların oldukça etkili olacağı gerçeği yadsınamaz.

İlköğretimdeki öğrencilerin yaş aralığı düşünüldüğünde onların oyun oynama çağında olduğu, oyuna harcadıkları zaman ve ilgilerinin fazlaca yoğun olduğu gözlemlenebilir. Çocukların fizik ve zihinsel gelişimlerinde büyük rol oynayan oyun oynama etkinliği, onlar için vazgeçilmez ve tartışılmaz bir unsur olarak gösterilebilir. Oyunun çocuk gelişimine olum yönde katkı sağladığı ortadadır. Özellikle bu katkıların başında çocuğun bir gruba dâhil olup sosyalleşmesi oyunlar sayesinde.

Çocuğun grup içinde oynadığı oyunda farkında olmadan aslında birçok beceri kazandığı ve bazı gizli yeteneklerinin açığa çıktığını söylemek mümkündür. Bu kazanımlar; bedensel gelişim, sosyalleşme, toplum kurallarını benimseyip onlara uyma, başkalarıyla işbirliği yapma, iletişim becerisini geliştirme, kendini ve diğerlerini tanıma gibi çok çeşitli becerileri örnek olarak gösterebiliriz (Koka, 2018:22). Bu kazanımların içerisinde okul kurumunun var olma sebebi; çocuğa sosyalleşme ve toplum kurallarını benimsetmesidir. Eğitimin her yerde olabileceği sadece okulda olmaması gerektiğini söyleyen aydınlar ve önde gelen eğitimciler var olsa da okulların öğrencinin sosyalleşmesi açısından çok önemli bir yeri olduğuna değinenlerin sayısı da az değildir. Toplumlar geleceklerini teminat almak için genç kuşakları eğitirler. Toplumlar, genç kuşaklara toplum kurallarını aktarır ve toplum olma bilinci ile yüzyıllarca hayatta kalmaya çalışırlar. Bu açıdan çocukların oyun oynarken sosyalleşmeleri ve toplum kurallarını benimsemeleri toplum(lar) için de önemli bir kazanımdır.

Çocukların oyun oynamaya karşı arzu ve istekleri geçmiş dönemlerde olduğu gibi bu dönemde de oldukça yoğun bir şekilde devam etmektedir. Çocuklarda oyun oynama ihtiyacının temel sebebi yüzyıllardır devam eden geçmişle bugün arasında bağ kurmaktır. Oyun oynama faaliyetleri çocuk için olağan bir süreç ve herkes tarafından kanıksanıp vazgeçilmez bir etkinlik olarak görülür. Oyun, çocuğun temel gelişiminin önemli bir kısmını oluşturur. Çocuk,

oyun oynarken eğlenir, eğlenirken öğrenir ve oyun(lar) sayesinde bilişsel yapısını da güçlendirir.

Teknoloji ve teknolojik aletlerin değişimi oyun kavramını, oynanma şekil ve usulüne çeşitli etkilerinin olduğu, onları değiştirdiği ya da değişmesine sebep olduğunu dile getirilebilir. Elbette teknoloji bireylerin gelişim ve değişimine olumlu ve olumsuz yönde katkı(lar) sağladığı ortadadır. Teknolojinin bireye olumsuz yönde katkısı bağımlılık denilebilir. Bu bağımlılık teknoloji ve internet bağımlılığıdır. Teknolojik bağımlılık, saatlerce bilgisayar, tablet veya telefon ekranı karşısında kalan birey(ler)de sosyalleşme eksikliğini doğurmuş ve bu eksikliğe bağlı olarak alt sorunları da gündeme getirmiştir; bireysellik, sadece kendini düşünme arkadaş ihtiyacı duymama gibi vb. fakat olumsuzlukları olumluya çevirmek iyi planlanmış eğitim stratejileriyle gerçekleştirilebilir. İyi planlanmış eğitim stratejileri olumsuzluğu olumluya çevirir ve insanlar için kazançlı bir hale getirir. Teknolojiyi bu doğrultuda bilinçli bir şekilde kullanımının yaygınlaştırılmasıyla birlikte eğitim-öğretim ortamına olumlu katkılar sağlayacağı söylenebilir.

Teknoloji hayatın koparılmaz bir unsuru olarak insan yaşamına sirayet etmektedir. Büyük şehirlerden tutun da küçük şehirlere varana kadar teknoloji sayesinde dünya insanların küçük bir şehri haline dönmüştür. En uzak yerler bile bir parmak mesafesi uzaklığındadır. Teknolojik aletler sayesinde toplumsal olayların oluşmasına zemin hazırlanmaktadır. Bunu bilerek katkılarından faydalanma yoluna gitmek daha akılcıdır. Teknoloji ebetteki bir ticari olgu ve menfaat sürecini de üzerinde barındırır. Fakat teknolojinin, ticari getiri ve menfaatlerini bir kenara bırakarak çocukların gelişimine katkı sağlayacak bir araç olarak düşünülmesi ve bu yönünde hareket edilmesi insanlığa daha faydalı olacaktır.

Eğitim-öğretim mekânlarını çağın gereklerine uygun olarak tasarlamak elzem bir durumdur. Uygun teknolojik alet ve materyallerle desteklemiş sınıfl ortamları oluşturmak eğitimin kalitesini arttıracığı gibi daha fazla fayda da sağlayacaktır. Bilgisayar ve internetin olanaklarını kullanılarak eğitimin kalitesini arttırmaya yönelik ülke olarak son dönemde uygulanan bazı programlar eğitimde teknolojinin önemine vurgu yapmaktadır. Yapılan bu programlar sayesinde

teknoloji ve teknolojik gelişmelerden yararlanmamız sağlanacaktır. Uygulama noktasında bulunan öğretmenlerin bireysel olarak gelişim göstermeleri değişim ve gelişmeleri yakından takip etmeleri gerekmektedir. Öğretmenler özellikle öğretim teknolojileri noktasında bilgilerini güncellemeli ve geliştirmelerdir. Öğretmenler tarafından yapılan uygulamalar eğitimin kalitesini arttıracak gibi kendilerine de fayda sağlayacağı ortadadır.

Öğretmenin öğrencilerin gelişim düzeyine uygun bir şekilde dersi planlayıp uygulaması, öğrencinin akademik başarısına olumlu katkı sağlayacaktır. İlköğretimdeki öğrencilerin yaş grubu ele alındığında, öğrenciler oyun yaşındadırlar. Öğrencilerin, oyun yaşında olması sebebiyle eğitim ortamlarını onlara göre düzenlemek gerekir. Bu noktadan yola çıkarak eğitim ortamlarında oyunları aktif kullanmanın zorunluluğu ortadadır. Teknolojiyle eğitsel oyunlar birleştirilmeli ve teknolojik gelişmeler eğitim ortamlarına fayda sağlayacak şekilde düzenlenmelidir. Farklı öğrenme stillerine hitap eden bilgisayar (teknoloji) destekli eğitsel oyunlardan derslerde ve eğitim ortamlarında daha fazla yararlanılmalıdır. Çünkü bilgi dünyada çok kısa sürede tüketmekte ve bilgi tüketen toplumdan bilgiyi üreten topluma geçmek gerekmektedir. Toplumların sürekli yatırım yaptığı ve geliştirmeye çalıştığı eğitimin de en önemli ham maddesi insan ve özellikle genç kuşaktır.

Dünyadaki teknolojik gelişmeler, ülkelerin eğitim anlayışını etkilemiştir. Gelişmek için çaba gösteren ülkeler, teknoloji ve bilgideki değişimi yakından takip ederek; araştıran, sorgulayan, sorun çözen bireylerin yetişmesine odaklanmışlardır. Bireylerin, bilgiyi kendisine aktarıldığı şekliyle değil içselleştirmelerini ve yorumlayıp yeni bilgiler üretmeleri istemektedir. Birey, bilgiyi olduğu gibi yinelemekten ziyade, anlamlandırıp zihinde kuracak, araştırıp yeni bilgiler üretecek ve bu becerileri yaşamı boyunca devam ettirecektir (Güneş, 2007:297). Bireyin yukarıda değinilen bilişsel düzeye ulaşması da ancak ana dili iyi kullanması ile olur. Çünkü ana dili başarısı ile diğer ders başarıları arasında aynı yönde yüksek düzeyli ilişki söz konusudur (Güleryüz, 2008:326).

Ana dili öğretimi, ilköğretimde diğer derslerin temeli şeklindedir (Savaş, 2013:13). Ana dilini iyi öğrenen birey; düşünce yapısı ve yorum gücü, analitik düşünme özelliğini kazanmış olur. Diğer taraftan ulusal ve evrensel kültürel

birikimi artmış, bu artışla birlikte diğer derslerde de başarılı olacaktır. Türkçe öğretimine; öğrencilere ana dilinin temel becerilerini kazandırma noktasında büyük sorumluluk düşmektedir (Sever, 2000:25). Okulda veya hayat boyunca Türkçeyi iyi kullanabilme, öğrenmenin temelini oluşturur.

Türkçe öğretiminin eğitim-öğretim ortamlarında özel bir yeri olduğu ortadadır. Çünkü Türkçe öğretimindeki başarı diğer derslerin de başarısını doğrudan etkilemektedir. Türkçe dersinde başarı yakalayan öğrenci diğer derslerden de başarı yakalama ihtimali yüksektir (Güleryüz, 2008:326). Okuduğunu anlama ve anlatma yetersizliği yaşayan birey, diğer dersleri anlamada ve o derslerde başarısızlıklarla karşılaşmaktadır. Okuma yazma becerisi sadece Türkçe dersi için değil diğer derslerin de başarısını etkiler. Doğru ve hızlı okuyan; okuduğunu anlayan, kelime dağarcığı geniş, dili iki şekilde de; yazılı ve sözlü iyi kullanan öğrencilerin diğer derslerde başarılı olması yüksek ihtimaldir (Öz, 2003:2). Türkçe dersi sadece okuma ve yazma becerilerini değil ayrıca bilişsel ve duygusal alanları da içine alan çok yönlü bir derstir (Savaş, 2013:14). Türkçe dersinin önemi bu kadar fazla iken bu dersin öğretim yöntem ve şeklini güncellemek, çeşitlendirmek gereklidir. Teknolojideki gelişmeleri bu ders için kullanma gerekliliği doğmuştur. Türkçe dersi öğrencilere iyi bir şekilde öğretilirse, öğrencilerin diğer derslerde de başarısı artacaktır. Diğer derslerdeki başarı artışı ile teknoloji ve bilgiyi üreten ülke konumuna gelinecektir.

Türkçe dersinde özellikle dil bilgisi alanında soyut kavramların fazlaca olduğu ortadadır. Eğitsel dijital oyunların dil bilgisi kavramları somutlaştırmada etkili olması ve kavram öğretimini kolaylaştıracağı yadsınamaz. Hemen hemen her sınıfta akıllı tahtaların ve bilgisayarların olduğu düşünülürse ve eğitsel dijital oyunların bu aletlerde kullanılma gibi bir avantajı varsa eğitsel dijital oyunları eğitim ortamında kullanmak Türkçe dersinin soyut ve zor kavramlarını somutlaştırmada süreci kolaylaştıracaktır. Ocak'a (2013:54) göre, eğitsel dijital oyunlar ortamı daha eğlenceli hale getirerek, yaparak yaşayarak öğrenmeyi ön planda tutmakta, Çankaya ve Karamete (2008:119)'ye göre ise ders içi etkinliklere farklılık ve zenginlik katmaktadır. Eğitsel dijital oyunlarla eğitim-öğretim ortamının yaparak yaşayarak öğrenmeye uygun hale getirilmesi günümüzün eğitim anlayışı olan yapılandırmacı yaklaşımla da uyumlu olacaktır.

1. PROBLEM

Bu çalışmada eğitsel dijital oyunların, öğrencilerin akademik başarı ve derse yönelik motivasyonlarına olan etkisini ortaya koymaya çalışmaktadır. Bu doğrultuda araştırmanın problem cümlesi: ‘‘Türkçe dersinde kullanılan eğitsel dijital oyunların öğrencilerin ders başarısı ve derse karşı motivasyonlarına olan etkisi nedir?’’ şeklinde ifade edilmiştir.

Problem durumuna bağlı olarak araştırmanın alt problemleri aşağıdaki şekilde belirlenmiştir:

1.1.Alt Problemler

1. Eğitsel dijital oyunlarla öğrenme uygulamalarının gerçekleştirildiği deney grubundaki ortaokul 5. sınıf öğrencilerin akademik başarıları ile karma yöntemlerin uygulandığı kontrol grubundaki öğrencilerin akademik başarıları arasında anlamlı farklılıklar var mıdır?

1.1. Deney ve kontrol grubunun TDABT (Türkçe dersi akademik başarı testi), ön test puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

1.2. Deney ve kontrol grubunun TDABT, son test puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

1.3. Deney grubunun TDABT, ön test ve son test puanları arasında son test lehine anlamlı farklılık var mıdır?

1.4. Kontrol grubunun TDABT, ön test ve son test puanları arasında son test lehine anlamlı farklılık var mıdır?

2. Eğitsel dijital oyunlarla öğrenme uygulamalarının yapıldığı deney grubundaki ortaokul 5. sınıf öğrencilerin Türkçe dersine yönelik motivasyonları ile karma yöntemlerin uygulandığı kontrol grubundaki öğrencilerin Türkçe dersine yönelik motivasyonları arasında anlamlı farklılıklar var mıdır?

2.1. Deney ve kontrol grubu TDMÖ (Türkçe dersi motivasyon ölçeği), ön test puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

2.2. Deney ve kontrol grubu TDMÖ, son test puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

2.4. Deney grubunun TDMÖ, ön test ve son test puanları arasında son test lehine anlamlı farklılık var mıdır?

2.3. Kontrol grubunun TDMÖ, ön test ve son test puanları arasında son test lehine anlamlı farklılık var mıdır?

1.2. Araştırmanın Amacı

Türkçe öğretiminin çeşitli sorunları vardır. Bu sorunlar; programdan, eğitim öğretim ortamlarından, öğretim yöntem ve metotlarından, araç-gereçlerden, merkezi sınavlardan, öğretmenlerden ve öğretim elamanlarından, öğrencilerden kaynaklanan sorunlar mevcuttur (Alyılmaz, 2010:742). Bu sorunlar doğrultusunda araştırmanın amacı; Türkçe dersinde kullanılan eğitsel dijital oyunların, öğrencilerin ders başarıları, Türkçe dersine yönelik motivasyonu, olan etkisini saptamak olarak belirlenmiştir.

Araştırmada, eğitsel dijital oyunların öğrencilerin akademik başarılarını ne derece geliştirdiği, uygulama sürecinde öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarının ne düzeyde değişimler içinde olduklarını ortaya koymak ve elde edilecek bulgular doğrultusunda Türkçe dersinin sürecine yönelik öneriler bulunmak amaçlanmıştır.

1.3. Araştırmanın Önemi

Eğitim ve eğitimcilerin ham maddesi çocuktur. Özellikle ilköğretimde bulunan öğrencilerin yaşları düşünülürse çocukların oyunlar oynayarak öğrendikleri bir gerçektir. Oyun oynama etkinliği yalnız çocuklar için değil büyüklerin bile vazgeçilmez bir etkinliğidir. Oyunlar, çocukların zihin ve bedensel gelişimini olumlu yönde etkiler, kendini ve çevresini tanıması yardımcı olur. Oyunların çocukları bu tarzda etkilemesi eğitimcilerin dikkatinden de kaçmamıştır. Çocuk, oyunla eğlenerek öğrendiği için oyunlar eğitim-öğretim ortamına dâhil edilmiştir. Oyunların eğitim ve öğretim ortamlarına sağladığı faydanın fark edilmesiyle eğitsel oyunların farkına varılmıştır. Eğitsel oyunların ders içinde kullanılması öğrencilerin derse yönelik önyargı ve tutumları olumlu

yönde etkilemektedir (Şahin, 2015:74). Derse karşı tutumu değişen öğrencinin sürece dâhil olmasıyla birlikte sınıf atmosferi de değişecektir. Eğitsel oyunlar, öğretmenlere sınıf yönetimi ve kontrolü sağlamada da yardımcı olmaktadır (Canbay, 2012:14). Eğitsel oyunlar, öğrencileri öğretim sürecine dâhil etmesiyle birlikte pasif öğrencilere etkinliğe katılma fırsatı, hareketli öğrencilere ise enerjilerini harcama olanağı sağlamıştır (Yavuzer, 2012:181). Öğrenciler oyunlarla birlikte sınıf iklimini bozmadan eğlenerek öğrenme fırsatını yakalamış olur (Coşkun, 2012:17).

Eğitimcilerin üzerinde durduğu konulardan en önemlisi öğrenme ve öğretme ortamlarında öğrencilerin öğrenmelerine etki eden faktörlerin neler olabileceğidir. Bu faktörleri belirleyerek eğitim sürecini daha etkili hale getirmeye çalışmaktadırlar. Eğitimciler öğrenme ve öğretme ortamlarını zenginleştirmek için farklı araç ve gereçler kullanmakta, öğretimin kalitesini arttırmak adına değişik yöntemleri işe koşmaktadırlar. Özellikle Türkçe dersinin genel yapısı ve uygulanma şekli, bu dersin öğretim metot ve yöntemlerinin farklılaşmasını gerekli kılmaktadır. Dilin soyut olması, kavramların fazla oluşu, Türkçe dersi öğretiminde kavramları somutlaştırma zorunluluğunu doğurmuştur. Soyut kavram ve konuların öğretilmesinde eğitsel dijital oyunlardan yararlanılabilir. Özdemir (2017:433), dijital teknolojinin eğitim ortamlarında teknolojik ürün(ler) kullanımının eğitim-öğretim ortamına olumlu katkı sağlayacağını düşünmektedir. Dijital ortamların öğrenciye bilgiyi; görüntülü ve sesli olarak sunması çoklu öğrenme ortamları sağlar (Ertem, 2016:5). Bilgisayar, tablet vb. araçlarla oynanan eğitsel dijital oyunların, Türkçe dersinde kullanılması öğrencilerin daha etkili öğrenme fırsatı yakalamış olur. Eğitsel dijital oyunların, ayrıca ders başarısına ve Türkçe dersine yönelik motivasyonuna etkisinin araştırılması bu noktada önem arz etmektedir.

1.4. Varsayımlar

Araştırmada;

1. Çalışmada bulunan deney ve kontrol grubu öğrencilerinin, araştırmada yer alan sorulara bilgi düzeylerini yansıtacak şekilde gerçekçi cevaplar verdiği,
2. Deney ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin, araştırmaya başlamadan önce konuyla ilgili bilgi birikimleri ve hazır bulunuşlukları aynı derecede oldukları,

öğrencilerin tablet veya bilgisayar kullanmaya yönelik bilgi birikimleri yakın düzeyde oldukları.

3. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin kontrol altına alınamayan sosyal, ekonomik, psikolojik ve çevresel faktörlere ait değişkenlerin her iki grubu eşit şekilde etkilediği varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

Bu araştırma,

- 2018-2019 eğitim öğretim yılı, İstanbul/ Beyoğlu İlçesi Hasköy Ortaokulu beşinci sınıf öğrencileri arasından seçilen altmış sekiz öğrenci ile
- İçerik olarak Türkçe dersi “Okuma Kültürü, Sağlık ve Spor” temaları,
- Zamansal olarak “Okuma Kültürü, Sağlık ve Spor” temalarında geçirilen süre 36 ders saati,
- Yöntem ise deney grubuna yapılandırmacı yaklaşıma dayalı eğitsel dijital oyunlar, kontrol grubuna ise yapılandırmacı yaklaşıma dayalı karma yöntemler,
- Veri toplama aracı olarak deney ve kontrol grubuna uygulanan Türkçe dersi akademik başarı testi ve motivasyon ölçeği ile sınırlıdır.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Çalışmanın bu bölümünde kavramsal çerçeveye yer verilmiştir. Oyun kavramı, oyunun tarihsel geçmişi, oyun kuramları, teknoloji ve eğitim aracı olarak dijital oyun, dijital oyun, oyunların sınıflandırılması, eğitsel oyunlar, eğitsel oyunların sınıflandırılması, eğitsel oyunların uygulanması, eğitsel oyunların tasarımında nelere dikkat edilmeli, oyun oynamanın bilişsel ve fiziksel faydaları gibi konulara değinilmiştir.

2.1. Oyun Kavramı

Oyun kavramı içerisinde birçok farklı özelliği barındırmaktadır. Be sebeple oyunun temel tanımını oluşturmak oldukça güç bir durumdur. Oyun kavramı Türk Dil Kurumuna göre, yetenek ve zekâ geliştirici, belirli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlanmıştır (TDK, 2018). Farklı araştırmacılara göre oyun kavramı aşağıdaki şekillerde tanımlanmıştır:

Oyun, çocuğun gelişimi noktasında önemli boyuta sahiptir (Pedagoji Derneği, 2018). Oyun, bireyin genellikle ilk çocukluk döneminde zihin, kişilik ve fizik gelişimlerine katkıda bulunan, duygu, düşünce ve isteklerini rahatça ifade edebildiği bir faaliyettir (Çoban ve Naçar, 2015:261). Bireyin çocukluk çağına dikkat çekmiş ve bu becerileri çocuğun erken yaşta oyun sayesinde kazandığı vurgulanmıştır. Bir oyundaki aktivite bireyi farklı beceri alanlarına itmektedir. “Oyun yolu ile çocuk arkadaşları ile sosyalleşir (Pedagoji Derneği, 2018)”. Çocuk, oyunla birlikte sosyalleştiği gibi grup içerisinde ise iletişim becerileri kazanmada etkili olmaktadır. Öte yandan: “Oyunlar bir düşünme becerisi gerektirdiği için, oyun çocukların bilişsel gelişimini destekler (Pedagoji Derneği, 2018)”. Bilgen'e göre oyun (1999:197), bireyin zihin yeteneklerini geliştiren, hayatı daha eğlenceli hale getirip kişinin estetik ve sanatsal yönlerine katkıda bulunan faaliyetler şeklinde tanımlanmıştır.

Diğer bir araştırmacı olan; Huizinga'ya göre (2010:35) oyun, özgür irade ile istenerek gerçekleştirilir, oyunun kendine has kuralları ve belirli mekan çerçevesinde gerçekleşen aktivitelerdir. Özgür irade ve kendine özgü durum belirtiyor olması bireyleri birey yapan özellikleri içinde barındırmaktadır. Kişinin

öz düzenleme yaparak kendi kararlarını alabilmesi bireysel farklılığını ortaya koyması önemli bir olgudur.

Belirli bir amaç güderek oluşturulan oyun; bedensel, duygusal, zihinsel yeteneklerle belirli bir alan ve süre içinde kendine özgü kurallarla yapılan, sosyal uyumu artıran, zekâ ve beceriyi geliştiren, beraberinde eğlendiren etkinliklerin bütünüdür (Çoban, 2006:237). Altunay'a göre (2004:17) oyun, kurallı veya kuralsız oynansın bireyin psikolojik ve fiziksel gelişimine destek verip eğlendiren, onun gelişimini olumlu yönde etkileyen etkinlikler bütünüdür.

Oyun, araştırmacılar tarafından tanımlanmaya ve oyunun farklı yönleri ortaya konulmaya çalışılmaktadır. Sığırtmaç'a göre (2018) oyun, çocuğa araştırma ve gözlem yapma olanağı sağlayıp keşfetme, yeni beceriler geliştirme, başarısızlık güdüsüne kapılmadan istediği kadar sınaama yapma olanağı sunar. Oyun kavramı sadece eğlence yönüyle açıklanmaz. Oyun, bireylerin birçok yönden gelişimini etkilemekte, bireyin değişmesinde rol oynamakta, gelişimine destek olmaktadır. Oyun, bireyin gelişiminin tek yönüne değil farklı yönlerine de katkı sağlamaktadır. Oyunun, bireyin gelişimine etki eden yönlerini Yörükoğlu (2002:66) şu şekilde ifade etmektedir; çocuk, oynadıkça duyuları keskinleşir, yeteneklerini geliştirir ve öğrenme becerisini artırır. Oyun, bireylerin kendi kendine öğrenmelerine de olanak sağlamaktadır. Birey, oyunların içinde görüp duydukları ve bildiklerini tekrarlayıp bilgilerini kalıcı hale getirmektedir.

Oyun, varlığını ilk çağlardan beri devam ettire gelen ender etkinliklerden biri olarak bilinmektedir. Oyunların tür ve özelliklerinin geçmişten dönemlerden farklı özelliklere sahip olduğunu söylemek mümkündür. Geçmiş dönemdeki oyunla bu dönemdeki oyunlar arasında farklılıklar bulunmaktadır. Teknolojinin gelişmesi oyun türlerini etkilemiş, oyunun içeriğinde ve uygulanışında değişimlere yol açmıştır. Oyunun başlıca değişimde bulunduğu nokta ise geçmişte grup olarak yapılan bir etkinlikken günümüzde ise daha çok bireyi bireyselleşmeye itmesidir. Oyunun şeklini değiştiren en önemli durum ise dijital ortamlarda bireysel olarak oynanabilir bir form almasıdır. Oyunun bireysel nitelik kazanması oyunla kazanılan pek çok kazanımı da etkilemiştir. Bu Kazımların değer kaybetmesine hatta yok olmasına sebep olmuştur. Kaybedilen kazanımların arasında beklili de en önemlisi sosyalleşmedir. Bireylerin çoğunlukla aile dışında

ve okul hayatından önce sosyalleştikleri ve diğer bireylerle iletişime geçtikleri yerler oyun ortamlarıdır.

Çocuk, oyun yoluyla sosyalleşmektedir. Kendi ve diğerleri kavramı bilincine ulaşan çocuk, toplum içindeki yerini oyunla kazanmaktadır (Özdemir, 2006:29). Çocuğun başka insanları fark etmesi, kimliğini oluşturması; toplum kurallarına uyması, iletişime geçerek kendini ifade etme yeteneğini kazanması ve geliştirmesi oyunlar sayesinde. Özellikle ilk çocukluk döneminde oyun, çocuğun sosyalleşmesi ve toplumsal kuralları öğrenmesi yönünde kişiye olanak sunmaktadır (Çoban ve Nacar, 2008:19-21). Köroğlu ve Yeşildere'ye göre (2002) oyun, tek olarak eğlenme için geçirilen zaman değil bireyin tek başına öğrenme sürecini oluşturan ve farkına varmadan öğrenme olanağı tanıyan, bir öğrenme sürecini de oluşturduğunu vurgulamaktadırlar. Oyun sırasında çocuklar sürekli çevresiyle etkileşim içindedir. Bu etkileşim sırasında çocuklar, iyi, kötü, yenme, yenilme, kazanma, sevinme, üzülmeye, birlikte hareket etme gibi kavramları öğrenmekte ve bu hususlarda yaşantı geçirmektedir. Bu deneyimler, çocukların sosyal yönlerini geliştirmekte ve onları topluma ve toplumsal ilişkilere hazırlamaktadır (Akandere, 2006:17).

Diğer taraftan oyun da kendi içinde bir değişim sürecine girmektedir. Oynanma şekli, kuralları, yapısı ve içeriği değişmekte dönemin gelişim ve değişimlerine ayak uydurmaktadır. Bu değişimin en belirgin yaşandığı alan teknolojidir. Teknolojinin gelişmesi birçok alanı etkilediği gibi oyunları da etkilemiştir. Teknolojinin getirmiş olduğu yenilikler oyun kavramını, oynanma ve uygulama şeklini de değiştirmiştir. Diğer yönden teknolojinin getirmiş olduğu olanak ve fayda insan ve toplumlar tarafından fark edilmiş ve bu gelişmeleri insan ve toplumlar kendi menfaatleri için kullanmışlardır. Fakat teknolojinin her zaman insan ve insanlığa fayda sağladığını söylemek imkânsızdır. Teknoloji, aşırı ben olma olgusunu insanda tetiklediği için egosu yüksek, iletişim becerisi düşük olan, kendini ifade etme yönünden yetersiz bireylerin olmasına sebep olmuştur. Özellikle erken çocukluk döneminde teknoloji ile tanışan ve bundan etkilenen bireyler, bu sorunlarla da büyüdüğü için hayatlarının tüm evrelerinde de bu sorunların izlerini taşımaktadırlar. Ayrıca bu tür olumsuzlukların teknolojinin

zararlı yanları olduğunu tespit etmek ve bu olumsuzlukları olumlu yöne evirmek de eğitimcilerin görevi olmaktadır.

Özellikle bu dönemde çocukların arkadaşı konumunda olan teknolojik aletler adeta onların bakıcıları olmuştur. Çocuklar, zamanlarının büyük bir bölümünü sanal ortam ve oyunlarda geçirmektedirler. Çocukların çok küçük yaşlarda bu ortam ve oyunlarla tanıştıklarını görmek mümkündür. Erdoğan'ın araştırmasında (2009:142) özellikle ortaöğretime gelene kadar çocukların televizyon başında yaklaşık 15.000 saate kadar süre harcadıklarını ve bu sürenin de iki yıla tekabül ettiğini vurgulamaktadır. Prensky (2001:3) aynı tür çalışmasında ABD'deki ortaokul öğrencilerinin daha üst kademeye geçene kadar 15.000 saatten az kitap okumalarına karşın, 10.000 saatin üzerinde bilgisayar ve video oyunları karşısında zaman harcadıklarını söylemektedir. Başta ülkemizde ve Amerika'da yapılan bu çalışmaların ciddi bir sorunu dile getirdiğini de söylenebilir. Bireylerin ekran karşısında geçirdikleri zamanı kısaltıp bu zamanı bireyin kişisel gelişimini tamamlayacak etkinliklere yönlendirmek onun için faydalı olacaktır. Eğitsel ve eğlenceli içerik içeren programlar hazırlanması çocuklara ve gençlere kişisel gelişimlerinde daha fazla katkı sağlayacağı söylenebilir.

2.2. Oyunun Tarihsel Geçmişi

Oyunun tarih sahnesinde boy göstermeye başlaması, insanlık tarihiyle aynı paralelliktedir denilebilir. Oyunun tarihi milattan önce yaklaşık 2500-3000'li yıllara kadar uzandığı tahmin edilmektedir. Oyunun, tarih sahnesine çıkma serüveni, şu şekilde açıklanabilir; insanoğlu çevresinde görüp duyduklarını taklit etme yoluyla, oyun formu meydana gelmiştir denilebilir. İlk insanlar çevrelerinde gördüğü canlıları birbirlerine taklit yoluyla anlatmaya çalıştıkları için oyun kavramı, bu taklitle ortaya çıkmıştır. Taklit ederken sergilediği bazen komik bazen korkutucu özellik bir eğlence aracı ve isteklendirme kaynağı olarak düşünülebilir. İnsanoğlu içselleştirip farkına varamadığı çeşitli doğal oluşumlar karşısında farklı yollara başvurmuştur. Büyü olgusunun çıkışı insanoğlunun anlamlandıramadığı doğa olaylarına karşı bir eylemdir. Bu eylem sayesinde büyü törenleri ortaya çıkmakta ve bunlar kültür özelliği barındırmaktadır (Uysal, 2005:7).

Huizinga (2010:30) oyun tarihinin, insanođlu tarihinden daha eskiye dayandıđını ve hayvanların aslında ilk oyunları ortaya koyduđunu söylemekte ve ayrıca oyunun, insan kùltüründen daha da eski olduđunu vurgulamaktadır. Akkemik (2009:6) ise oyun tarihinin tam olarak bilinmediđini ancak Homeros'un eserlerinde; eđlence ve gösterilerde karřımıza çıktıđını, Eski Yunanda tanrılar adına düzenlenen gösterilerde -disk atma, yarış, güreř vb.- oyunlara benzer gösterilerin yapıldıđını söylemektedir. Romalılar döneminde amfi tiyatrolarda -gladyatör dövüşleri, araba yarışları, tiyatro vb.- yapılan oyunlar, cenaze törenlerinde, yıl dönümü ve bayram kutlamalarında oyun özelliđi gösteren benzeri sergiler gör÷lmektedir. Eski Mezopotamya da ise Romalılarda olduđu gibi deđil açık alanlarda oyunlar sergilenirdi. Eki Mezopotamya uygarlıkları ierisinde en eski oyunun Ur kralının odasında bulunan Asil Ur oyunu olduđu söylenebilir. Antik Mısır'da oynanan senet oyunu olarak adlandırılan, Perslerdeki tavla oyununun ilkel halini oluřturmaktadır. Hindistan ve evresinde oynanan ilkel satran ise milat öncesi oyunları oluřturmaktadır (Akkemik, 2009:6). Orta ađ Avrupa'sında ise ocuklar üzerlerine giydiđi zırhlar ve ellerindeki halarla askercilik oyunları oynamaktadırlar.

Oyunlar, zaman ierisinde kimlik deđiřimine uđrayarak dini törenlerde de kullanılmaya bařlanmıřtır. Dinsel bir nitelik kazanıp dini törenlerde kendine yer edinmiřtir. And (2012) büyüklerin dinsel ya da bařka bir sebeple ritüel olarak kullandıđı oyunların, ocuk oyunlarında da izleri gör÷lmektedir.

2.3. Oyun Kuramları

Oyunları, eřitli gruplara göre ayırmak mümkündür ve farklı gruplandırmaları da vardır. Bu bölümde; geleneksel (klasik), hareketli (dinamik) ve diđer oyun kuramları olarak üç grup altında oyunlar hakkında bilgi verilecektir (Kılıođlu, 2006:4).

2.3.1. Geleneksel Oyun Kuramları

Geleneksel kurama kısaca deđinilip önemli olanları ve öncülerine deđinilecektir.

Yetiřkinlik Yařamına Hazırlık kuramı Karl Gross (akt. Kadim, 2012:12). Darwin'den etkilenmiř ve onun bilgilerine dayandırarak kuramını aıklamaya

çalışmıştır. Gençlik dönemine hazırlık, araştırma ve içgüdüsel alışkanlık olarak gruplamıştır. Oyun, içgüdüselidir ve gelecekte sahip olacağı davranışları oyun şeklinde dener. Yaşama hazırlık kalıtsal bir özelliktir. Ormanoğlu (1997:31-32) kendi yaşam sürecini oluşturan deneyim ürünleri kazanması ve fiziksel gelişim sürecini tamamlayıp kendini hayata hazır hale getirmesi, organizmayı oyun oynamaya iten temel etkidir.

Tekrarlama kuramı temsilcisi G. Stanley Hall'dir (akt. Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007:331-332). Tekrarlama kuramında evrim kuramına bağlı kalarak türe özgünlük ifadesini söylemektedir. Kuramın varsayımı çocuk ile hayvanlar arasında bir bağ olduğuna ve türlerin evrim süreci geçirdiği üzerinde durur. Çocuk, yaşam deneyimlerini ırkının özelliğine göre geçirmektedir. Oyunlarda, insanoğlunun zamanla geçirdiği kültürel dönemler gözlenebilmektedir. Çocuklar oyunlarda, insanoğlunun yaşamış olduğu ruhsal ve devinimsel özellikleri tekrar yaşarmaktadır.

Fazla Enerji kuramı ve temsilcileri Schiller ve Spencer'dir (akt. Poyraz, 2003:27). Bu kuram çocukların vücutlarında enerji biriktiğini ve bu enerjiyi oyun oynayarak attıklarını söylemektedirler. Schiller ve Spencer bireyin vücudunda toplanan fazla enerji çocuğa baskı oluşturduğunu ve çocuk bu baskıyı oyun oynayarak ortadan kaldırarak rahatlayacağını dile getirirler. Bu kuram bazı tarafları eksik olduğu için eleştirilmektedir. Örnek verilecek olunursa; Çocuğun sağlığı iyi durumda değilse bile çocuk oyun oynamaya karşı isteğinin olması, oyunun özel şekiller alması ve ilginin bir dönemden başka bir döneme geçerken değişime uğraması.

2.3.2. Hareketli Oyun Kuramları

Hareketli oyun kuramları, bireyin oyun oynama nedenleri üzerine durmamaktadır. Daha çok oyunların içeriğine odaklanmaktadır. Çocukların kurduğu oyunların içeriğinde nelerin olduğunu anlamaya çalışmaktadır.

Freud kuramı, olarak adlandırılan kuramın temsilcisi Freud'dur. Oyun, çocukların ruhsal dünyasına açılan pencere olarak tanımlamıştır. Çocukların hayali olarak canlandırdığı oyunlar sayesinde, henüz gelişme göstermeyen ego ve süper egonun yokluğunu hissetmeden id'in kurduğu baskıdan kurtulmakta ve

gelişimine olumlu katkı sağlamaktadır (Kılıçoğlu, 2006:5). Freud çocuklar, oyunları bilinçlerini kullanarak oynarlar ve bir neden sonuç ilişkisine bağladıklarını savunmaktadır.

Erikson kuramı, olarak bilinen kuramın temsilcisi Erikson'dur. Çocuğun oyun oynayarak psiko-sosyal gelişiminde ilerleme olmakta ve oyun, çocuğun kişilik gelişimiyle de bir bağlantı kurduğunu ifade etmektedir. Ayrıca oyunlar, çocukların fiziksel gelişimlerini de olumlu yönde etkilemektedir. Erikson, çocuğun yüz yüze kaldığı bir problem karşısında çocuk, problemin üstesinden gelebilmek için oyun esnasında farklı yöntemler geliştirir ve uygular (Poyraz, 2012:54). Çocuklar oyun yoluyla sosyal deneyimler kazanır ve duygusal açıdan kendilerini de doyurdukları için sağlıklı bir kişilik gelişimi kazanmış olur.

2.3.3. Diğer Oyun Kuramları

Sosyal öğrenme kuramı öncüsü Lev Vygotsky oyun ile iki noktaya dikkat çekmektedir. Birinci olarak duygusal gelişim. Oyun ile çocuk kendini duygusal yönden doyurarak çevresine karşı daha duyarlı olmaktadır. İkincisi bilişsel gelişim ise çocuğun zihin yapısını oluşturarak kendini geliştirmesidir. Çocuk, yaşamında kazandığı deneyimleri oyun esnasında davranışa/davranışlara dönüştürmektedir (Kılıçoğlu, 2006). Oyunla birlikte daha doğrusu oyunun içindeki kurallarla birlikte çocuk sosyal kuralları kazanıp toplumsal bir karakter oluşturmaya başlamaktadır.

Vygotsky (akt. Nicolopoulou, 1993:146) oyun, semboller bütünü ve toplumsal özellikler kazanmış bir faaliyetlerdir. Oyun, zevk vermesinin yanında toplumun değer ve kurallarına bağlayıcılık açısından da önemlidir. Oyun oynarken çocukların rollere bürünmeleri örneğin; bir doktor veya öğretmen, bu rol ile kendini zihinsel olarak toplumun o rollere biçtiği kurallara hazırlanmaktadır. Jean Piaget oyunu, çocuğun zihin evrelerinin bir tezahürü ve çıktısı olarak nitelemektedir (Pamir, 1996:66). Özümleme -yeni bir durumu eski zihin şeması ile anlatmaya çalışmak- ile açıklamaktadır.

Piaget'e göre (Onur ve Güney, 2004:7) oyunun tekrarlanması, çocuğun özerlik duygularını geliştirip birey olma bilinci kazanmasıdır. Çocukların, oyun esnasında zihin faaliyetleri olabildiğine aktiftir. Piaget oyun, özümleme ve

uyumsuz davranışlarının baskın olduğu zamanlarda ortaya çıkmaktadır. Uyumsuz, bir taklit davranış oluşturmaktadır (Sevinç, 2004:71).

2.4. Oyunun Çocuğun Gelişimi Üzerine Etkileri

Oyun, çocukların eğitim ve iyi vakit geçirmelerinde önemli olduğu gibi onların gelişimlerinde de önemli roller üstlenmektedir. Çocuğun gelişiminin bütün yön ve alanlarına etkisi olan oyun, onların bedenlerini tanımalarına da yardımcı olur. Oyun oynayan çocuk, oynamayan çocuktan daha sağlıklı ve onlardan gelişimi daha çabuk olmaktadır (MEGEP, 2009:13). Oyun, çocukların gelişimine önemli katkılar sağlamaktadır. Altunay (2004:17) bu katkıları şu şekilde sıralamıştır:

- Sosyal Gelişimine Etkileri
- Psikolojik Gelişimine Etkileri
- Fizik Gelişimine Etkileri
- Dil Gelişimine Etkileri
- Zihin Gelişimine Etkileri

2.4.1. Sosyal Gelişimine Etkileri

Çocuklar oyun oynarken birçok toplumsal kavramlarla etkileşim halinde olurlar. Kurallara, diğerleri ile iletişime, liderlik duygusuna, kaybetme ve kazanma durumlarını hisseder ve bunlarla tanışmış olurlar. Çocuğun bu kavramlarla tanışması, sosyal gelişimine olumlu etkiler. Çocuk, kurguladığı oyun dünyasında kendi benliğinin farkına varır. Oyun içindeki kurallar sayesinde önce kuralların farkına varır ve toplumsal kurallar ile tanışmış olur. Çocuğun, bu kurallara uyum sağlaması ile toplumsallaşma olgusunun temeli atılmış olur. Özhan (1997:22) çocuk, oyunlarda oyunu ve arkadaşlarını yönlendirmeyi öğrenir ve çocuğun liderlik özellikleri ortaya çıkmaya başlar. Bu özelliklerle beraber ileriki yaşlarda toplum lideri olma, toplumu yönlendirme niteliği yakalamış olur. Yavuzer'e göre (2012:177) çocuğun toplumsal kurallara uyum göstermesinde oyunun rolü olduğunu söyler. Çocuk, oyunla doğru ve yanlış ayırt ederek kurallara uyulması gerektiğini algılar. Çocuk, oyun oynarken farklı sosyal statüleri fark etme ve onları değiştirme imkânı kazanır.

Çocuklar, oyunla başkaları ile işbirliği yapmayı, bazı sorunlarla başa çıkabilmeyi ve başkalarını gözlemleyerek kendi eksik yönlerini geliştirmeyi öğrenirler. Ayrıca oyun grup üyelerini bütünleştirir ve farklı bireyleri bir araya getirir. Çocuklar hep beraber oyun oynayarak işbirliği yapmayı da öğrenmektedirler. Oyun arkadaşının büyük yaşta olması çocuğun rol model alacağı bireylerle iletişim kurmasını da sağlamakta ve eğer rol model aldığı arkadaşının tutumu kazançlı ise veya ceza getirirse kendi tutumlarında da değişikliğe gidebilmektedir. Oyunlarla birlikte çevre ile iletişim kurma süreci başlamakta ve kendisinin iyi veya kötü yönlerini tespit etmektedir. Özellikle eşleşmeli oyunlarda çocuk, oyun esnasında problemin çözümünü gözlemlemekte ve kendi de problemle karşılaşınca bu tecrübelerinden yararlanmaktadır. Çocukların oyunlarla birlikte işbirliği yapma, paylaşma ve birbirlerine yardım etme yetileri gelişmektedir.

Çocuklar oyun oynamaya kendi istek ve iradeleri ile başlar ve bitirirler. Bu şekilde kendi irade mekanizması geliştiği gibi başkalarının da oyun oynamak istemediğindeki kararlarını algılamış olur ve diğerlerinin kararlarına saygı duymayı geliştirir. Sosyal iletişimin aile dışında başladığı ve gelişim gösterdiği yerler oyun alanlarıdır. Çocuk aile dışında bireylerle iletişime geçerek arkadaş edinme, sosyalleşme sürecini ve çevreyi yakından tanıma özelliği başlamaktadır. Çocuklar oyunlarında, dünya kavranın içeriğini değiştirirler ve fantastik bir dünya oluşturarak yaşadıkları gibi değil de istedikleri gibi bir dünya kurgularlar. Bulunduğu dünyayı daha iyi keşfetmelerine bireysel olarak tepki vermelerine yardımcı olur (Öksüz, 2002).

Kısaca özetlemek gerekirse; oyun çocuğun sosyalleşme sürecinin en etkin ve önemli faktörlerden biridir. Oyunla birlikte toplumsal kuralları fark eder ve onlara uyar, diğerleriyle iletişim kurmakta ve toplumsal kuralları kabullenmektedir. İşbirliği kurmayı, problem çözebilmeyi, doğru ve yanlış davranışın sonuçlarını ve duygudaşlık kurmayı geliştirir. Oyunlar çocukların sosyalleşmesinin önemli yapı taşıdır denilebilir.

2.4.2. Psikolojik Gelişimine Etkileri

Oyunda ve oyun esnasında çocuğun, kendi iç dünyasının özelliklerinin yansımaları görülmektedir. Oyunlarda çocuğun; öfkesi, korkuları, sevinci,

üzüntüsü ve isteklerini görmek mümkündür. Kişilik gelişimini etkileyen oyun kuralları, arkadaşlarıyla uyumlu olmayı sağladığı için kişilik gelişimi üzerinde de etkili olmaktadır. Oyun içinde gösterilen davranışlar mesela; oyunbozanlık vb. davranışlar çocukta, dışlanma korkusunu meydana getirmekte ve bu tarz davranışlarda bulunmaktan kaçınmaya çalışmaktadır (Özhan, 1997:23).

Oyunun içinde; çocuğun duygularını, içinde bulunduğu ruhsal çözülme, arzularını ve çevrenin çocuk üzerindeki etkileri görülebilir. Çocuk oyunlarla sorunlarını, derdini, kinini, mutluluğunu dile getirir (Bayram ve vd., 1999:19). Çocuk oyunla birlikte çevresinde gerçekleşen olumsuz uyarıcıları ve gerilimleri umursamaz. Çocukta ve insanlarda doğuştan gelen saldırganlık dürtüsünü, oyun oynanarak boşaltılmış olur. Oyun, çocuğun gerilimden kurtulması ve rahatlamasını sağlar. Sıkıntılı bir ailede yaşayan çocuk aile sorunlarından uzaklaşır. Çocuk sorunlarını, üzüntülerini oyun diliyle anlatır, kaygıların yükünden kurtulur, boşalım sağlar, acı yaşantılarına mutlu sonuçlar katar (Yörükoğlu, 2002:74).

Çocuğun oyunla birlikte duyguları keskinleşir, yeteneği ve becerisi artar. Oyun, çocuk için doğal bir öğrenme alanıdır. Öğrendiklerini deneme fırsatı yakalar, bilgilerini pekiştirir, yanlışlarını düzeltir ve yaparak yaşayarak öğrenme fırsatı bulur. Öz güven, otokontrol, işbirliği yapma ve haklarını koruma gibi özellikleri oyun içinde kazanır (Hazar, 1996:15-16). Grup olarak oynanan oyunlar, çocuğun başta empati duygusunun gelişmesine yardımcı olur. Diğer taraftan oyun içinde çeşitli roller alarak kendilerini başkalarının yerine koymaya çalışırlar ve böylece kendi ve diğerlerinin rollerini öğrenirler (Yawkey, 1999).

Oyun çocuğun iç dünyasına açılan bir kapıdır. Çocukları oyunlarda gözlemleyerek nasıl bir ruh hallerine büründükleri gözlenilmektedir. Çocuk, oyunla birlikte iç dünyasıyla dış dünya arasında denge kurmakta ve içindeki gerilimden kurtularak, kişilik gelişimine farklı yönlerden katkı sağlamaktadır.

2.4.3. Fizik Gelişimine Etkileri

Erken yaş çocukluktan itibaren bireyler, çevresindeki nesnelere iletişime geçer ve oyun oynayarak fiziksel devinim sergilerler. Bu fiziksel devinimle birlikte çocuğun bütün motor kasları gelişim göstermeye başlar. Çocuk

doğumundan itibaren sürekli olarak vücudunu hareket ettirmeye çalışır. Çocuk büyüdükçe vücut hareketleri onun için oyun haline gelmeye başlar. Çocuğun biraz büyümesiyle koşma, kovalama, tırmanma, sürünme gibi fiziksel güce dayalı oyunlar çocuğun orantılı olarak vücut gelişimine olumlu katkı sağlar.

Oyunlar çocukların iskelet ve kas yapısı gelişimine, fazla yağların erimesine, sindirim ve boşaltım organlarının kontrollü bir şekilde işlemesine yardımcı olur. Oyun esnasında kas koordinasyonu ile vücudun bir bütün olarak hareket etmesi sayesinde kas koordinasyonu kazanmış olur ve vücutta ritim sağlanmış olur. Açık alanda oynuyorsa çocuk koşma, atlama, zıplama, fırlatma gibi çok çeşitli hareketleri dener. Eğer oyuncaklarla oynuyorsa mesela; yapboz, boya yapmak bebeklerini giydirmek gibi ince kas hareket becerileri gelişir (Özhan, 1997:25; Yawkey, 1999). Hareketli oyunlar, duyu organları, sinir sistemi, algılama ve yorumla üzerinde olumlu etkileri bulunur ve oyun çocuğun fiziksel gelişimine önemli etkisi vardır (Hazar, 1996:25). Oyunlar, çocukların kas ve benden gelişimi, koordinasyon yeteneği, algılama becerilerini ve vücut dinamiğini artırır ve geliştirir.

2.4.4. Dil Gelişimine Etkileri

Çocuk grup içinde oyun oynuyorsa arkadaşlarıyla konuşur, oyuncakları ile oynarken ise oyuncaklarıyla konuşması dil gelişimine olumlu katkı sağlamaktadır. Oyun, çocukların ifade etme ve anlama yetilerini geliştirir (Özhan, 1997:26). Elindeki oyuncaklarıyla oynarken çıkardığı sesler; kızgınlık, sevinç vb. çocuğun ilk konuşmalarını oluşturur. Çocuk, üç yaş civarında bebeğiyle oynar, konuşur, ona şarkı söyler hatta onu uyutmak için ninniler söyler, dört beş yaş civarında ise arkadaşlarıyla oynamaya başlar ve çeşitli rollere girerek bu rolüne uygun konuşma faaliyeti sergiler. Çocuk, beş yaşından sonra ise tekerleme ve sayışmaları zorlanmadan tekrarlar, arkadaşları ile kolay diyaloglar geliştirir ve şarkılar söylemektedir. Oyun esnasında çocuk çevredeki nesnelerin isimlerini öğrenir ve kelime hazinesini geliştirmeye başlar.

Bruner (akt. Graul ve Zeece, 1990) çalışmasında çocukların oyun oynarken konuşmalarında karışık dilbilgisel formlar kullandıklarını tespit etmiştir. Çocuklar, oyunlarda öğrendikleri kelime ve kelime öbeklerinin kullanım anlamlarından emin bir şekilde denemeler yaparlar. Dil gelişiminin oluşmasıyla

zihinsel kavramanın daha etkin olduđu söylenebilir. Oyun, çocuğun dilini kullanmasında ve öyküleme yeteneğinin gelişmesinde rol oynamaktadır. Yapılan araştırmalar gösteriyor ki çocukluğun ilk zamanlarında oyun; çocuğun okuma ve yazma gibi becerilerine önemli oranda katkı sağladığı görülmektedir. Çocuk, oyun oynarken çevresindeki arkadaşlarından yeni kelimeler öğrenmekte. Onlarla iletişime geçerek hem iletişim becerisi artar hem de yeni öğrendiği kelimeleri kullanma fırsatı yakalamış olur. Ayrıca tekerleme, şarkı gibi dilsel ifadeler, çocuğun dil gelişimine de büyük katkı sağlamaktadır.

2.4.5. Zihin Gelişimine Etkileri

Çocuk, zihinsel beceri isteyen oyunlarda düşünür, problem çözer veya taktik geliştirir. Farklı oyunlarda yeni düşünme yöntemleri kullanır, zihin becerisini artırır ve bunları kullanır. Ayrıca oyundaki özgür ortam, çocuğun zihinsel gelişimine de olumlu yönde katkı sağladığı söylenebilir. Oyun içinde karşılaşılan bir problemlerin çözülmesi, çocukların problem çözüme becerilerinin gelişimine ve dolayısıyla onların zihinsel gelişimlerine yardımcı olduğu ortadadır (Özhan, 1997:26). Oyunların pek çoğu düşünme faaliyetini içerisinde barındırdığı için oyun oynayan çocuk sürekli düşünmektedir. Çocuk eğer eşleşmeli oyundaysa karşısındaki oyuncunun ne yapabileceği tahmin ederek dikkatini ona verecek ve sürekli oyunu takip etmek zorunda kalacaktır. Çocuk, bu şekilde otokontrol yaparken diğer taraftan da kendini işine verme özelliğini geliştirecektir.

Oyun sırasında çocuk, oyun kurallarına uyulup uyulmadığını, rakibini gözlem ve takip etmekte, kendisiyle karşısındaki oyuncuyu karşılaştırmakta, kazanmak için zihnini düşünmeye zorlayıp bir taktik geliştirip oyunu kazanmak istemektedir (Hazar, 1996:36). Oyunla çocuk; kavrama, uygulama, anlamlandırma, analiz sentez, sıralama ve karşılaştırma yapma gibi biliş stratejiler kullanmayı öğrenir. Bu stratejiler çocuğun zihinsel gelişimine olumlu katkı/katkılar sağlar. Oyunla birlikte çocuğun zihin yapısı gelişir ve bir hedefe ulaşmayı gözeterek, karşılaştığı sorunlara kolaycı çözümler gelirmeyi kavrar (Kirazoğlu, 2000:7).

Dönmez (1999:84) oyunların çocuğun zihin gelişimine sağladığı faydaları aşağıdaki şekilde ifade etmektedir:

- Büyüklük, şekil, renk, boyut, ağırlık, hacim, ölçme, sayma, tartma, zaman, mekân, uzaklık, uzay ile ilgili kavramların kazanımı,
- Erime, buharlaşma, kuruma, soğuma gibi doğa olaylarını öğrenme,
- Eşleştirme, sıralama, sınıflama, analiz, sentez, değerlendirme, problem çözme gibi zihinsel süreçlerin işleyişini hızlandırma.

Oyun anlama becerisini geliştirir. İçerik olarak çeşitli uyarıcılarla düzenlenmiş oyun, yaratıcı düşünmeyi etkiler. Vygotsky; çocuklar düşünceyi, hareketlerden ve nesnelere ayırma yeteneği oyunla gelişir. Piaget (akt. Yawkey ve vd.,1999:51) oyun, teorilerin önemli bir parçası olan sembolik düşünmeyi geliştirir. Çocuk, oyunla birlikte hafıza ve hafıza yöntemlerini kullanmayı geliştirir, ayrıca oyunla öykü anlatma ve sebep-sonuç ilişkisi kurma yeteneğini de geliştirmiş olur.

Oyunun çocuk gelişimine etkisinin olup olmadığı bu yüzyılda da geçen yüzyılda da araştırmacılar tarafında hep araştırılan bir konudur. Yapılan araştırmaların ortak noktası çocuğun sağlıklı gelişimi için oyunun büyük bir öneme sahip olduğudur. Gelişim bir bütünlük ve sıralı ilerleme içinde gerçekleşir. Oyunlarla çocukların gelişimleri takip edilebilir ve gelişimleri hakkında görüde bulunulur. Oyun, çocukların; sosyal ve motor becerilerinin gelişimine yardımcı olurken, çocuklara duygularını uygun şekilde ifade etmelerine yardımcı olur. Oyun, çocukların uygun gelişim sağlamalarını düzenli bir hale getiren bir program görevi üstlenir (Sawyers ve Rogers, 1994). Oyun, çocuğun diğer gelişim alanlarını etkilediği gibi zihinsel gelişimini de etkilenmekte ve geliştirmektedir. Çocuk, oyun oynama faaliyetiyle; algılama, anlamlandırma, kavrama, analiz ve değerlendirme, eleştirel düşünme gibi bilişsel basamaktaki üst düzey düşünme becerileri kazanmakta ve yaratıcı düşünme, problem çözme, sorunlara kolaycı çözümler üretebilmekte ve olaylar arasında nedensellik ilgisi kurma ve akıl yürütme faaliyetlerini geliştirip bu faaliyetleri üst seviyelere çıkarmasına yardımcı olmaktadır.

2.5. Oyunların Sınıflandırılması

Oyunları farklı açılardan sınıflamak mümkündür. Aşağıdaki tabloda araştırmacının oyunları sınıflandırması incelenecektir.

Tablo 2.1: Oyunların Sınıflandırılması

Yazarlar	Bireysel Oyunlar	Sosyal Oyunlar
Gross 1899	Genel İşlevsel Oyunlar Deneysel Oyunlar	Özel İşlevsel Oyunlar
Stern 1914	Bireysel Oyunlar	Sosyal Oyunlar
Hetzer 1927	Bir iş Oyunları	Rol Oyunları Sonuçta Başarıya Ulaşma Oyunları
Ch.Bühler 1928	İşlevsel Oyunlar Yapısal Oyunlar	Fantezi Oyunları Rol ve Kurallı Oyunlar
Rüssel 1935 1959	Yapısal Oyunlar Kendi Kendine Oyun Materyalle Oyun	Rol Oyunları Kurallı Oyunlar Arkadaşlarla Oyun
Piaget 1945	Alıştırma Oyunları	Kurallı Oyunlar Sembolik Oyunlar
Chateau 1954	Kuralsız Oyunlar Somut Zihinsel Oyunlar	Kendini İspatlama Kural ve İşbirlikçi Oyunlar
Erikson 1957	Dar Çevreli Oyunlar	Geniş Çevreli Oyunlar
El'Konin 1960	Objelerle Faaliyet	İnsanlar Arası İlişki Üzerine Oyunlar Sosyal Kurallar Üzerine Oyunlar

Kaynak: Berka Özdoğan (1997); *Çocuk ve Oyun*, Anı Yayıncılık, Ankara, s.112

Yukarıdaki tabloda dikkat çeken unsur bireysel ve sosyal olarak gruplandırılmasıdır.

Gross, oyunu aşağıdaki şekilde sınıflandırmıştır:

-Genel İşlevsel Oyunlar: Genel duyuşsal ve motor faaliyetler.

-Özel İşlevsel Oyunlar: Özel sosyal faaliyetle, aile içi ilişkilerin denendiği oyunlar (akt. Özdoğan, 1997:112).

Piaget oyunu yapı yönünden incelemiştir. Çocuğun gelişim süreci içinde oyun aşamaları birbirini sıralı bir şekilde takip etmektedir. Bu gelişimler zihin, psikolojik, dil, sosyal ve fiziki gelişim olarak aynı doğrultuda seyir etmektedir.

Piaget oyunları şu şekilde; alıştırma, sembolik ve kurallı oyunlar olarak ele almış ve incelemiştir.

- **Alıştırma Oyunları:** iki yaş civarında çocuk kasları ile yaptığı hareketleri oyun şeklinde yineler. Fark ettiği bütün objeleri eline geçirip onlarla temas kurar. Yaklaşık üç buçuk dört aylık civarında çevresindeki nesnelere yakalar ve onları hareket ettirmeye, sallamaya fırlatmaya ve atmaya başlar. Atıp almayı tekrarlar ve öğrenir. Çocuk farklı oyuncaklarla da temas geçince yukarıdaki davranışları sergiler. Alıştırma oyununda çocuk ne yapabileceğinin farkına varır ve yaptıklarından zevk alır aynı hareketleri yineler.

Piaget, alıştırma oyunlarında çocuğun zihin şemalarının gelişim gösterdiğine inanır. Çocuk etrafındaki objelerle iletişim kurmaya başlar. Bu iletişimle birlikte onları tanır. Böylece eski şemalara yenileri eklenmiş ve zihinsel gelişim gerçekleşmiş olur.

- **Sembolik Oyunlar:** 2 ile 7 yaş arasındaki oyunları kapsar. Dönmez (1999:93), çocuğun bu dönemde nesnelere ortamda olmasa da onları zihninde canlandırdığını ve nesnelere arasındaki bağlantıyı sembollere dönüştürdüğünü belirtmiştir. Bu dönemde, çocuğun yaşadığı olayların izlerini oyunlarda görebiliriz. Vygotsky, hayal gününe dayalı oyunda sembollerin kullanımı soyut düşünceyi geliştirdiğini vurgular. Çocuğun sembolleştirme yeteneği artıyorsa zihinsel gelişiminin de arttığı ortadır. Çocuklar 2-3 yaşları civarında hayali oyun olarak belirli objelere canlılık verip onlarla konuşmakta onları kişileştirmektedir.

Hayal dünyalarında çevresindeki gördüğü objeyi veya nesneyi yaşatmaya başlarlar. Bu nesnelere gerçek dünyadaki gibi yani aynı işlevinde kullandıklarını görmekteyiz. Örnek verecek olursak oyuncak telefonla gerçek telefonmuş gibi konuşmaları ya da boş tabakları kullanarak yemek yemiş gibi yapmaları. Bazen de eşyaları gerçek kullanımından çıkararak duş başlığını telefon gibi kullanmaları, ya da bir çorabı top şekline getirerek ateş topu diye fırlatmaları denilebilir. Bu tarz sembolleştirmeler çocuğun o eşyaları hayal dünyasındaki tahayyülüne bağlamasıdır.

Üç yaşın altındaki çocuklarda fantezi oyunlarında genellikle konuşmalar olmaz. Üç yaşın üzerindeki çocuklar da ise fantezi oyunlarında konuşmalar

görülür ve oyunların daha karmaşık ve zor olduğu görülmeye başlar. Yaşla birlikte çocuğun algısı değişmektedir. Yani çocuğun sembolleştirme yeteneği farklılaşmakta, çok yönlü olmaya başlamaktadır. Çocuk, zihinsel faaliyetlerde bulunduğu için zihin yapısı artık gelişmekte ve mantık kavramı oturmaya başlamaktadır.

- **Kurallı Oyunlar:** Piaget'e göre (akt. Özdoğan, 1997) mantıksal düşünme süreci sadece çocukların obje ve ya nesnelere ilgilenmesi ve oynaması değil artık diğer çocukları da fark ederek onlarla beraber oyun oynamasıyla gelişir. Çocukların birlikte zaman geçirerek bir görevi, işi başarmaları çocukların zihin gelişimini olumlu yönde etkilemektedir. Çocuklar çevresini edindiği tecrübelerle tanır. Nasıl ki büyük insanlarda olduğu gibi deneyim ve tecrübe arttıkça işte ustalaşma olursa çocuklar için de bu durum böyle gerçekleşir. Çevresini gruplandırması önceki deneyimleri ve yeni deneyimleriyle gerçekleşir. Zamanla deneyimlerini artırarak nesnelere olaylar arasında bağlantı kurar. Böylece çevresini tanıma ve anlama süreci başlar ve gelişir.

Mussen (akt. Önder, 2000) gelişim kuramcılarının çocukta üç tür oyun davranışı ayırt ettiklerine dikkati çekmişlerdir; "araştırmacı oyun", "yapılandırıcı oyun" ve "rol yapma oyunu, ya da öyleymiş gibi davranma oyunu". Smilansky; fonksiyon, inşa, dramatik ve kurallı oyun olarak dört grupta incelemiştir.

Yukarıdaki sınıflandırmaya bakılarak oyunlar; bireysel oyunlar ve sosyal oyunlar olarak gruplandırılabilir. Bireysel oyunlar; kuralsız ve nesnelere oynanan oyunlardır. Sosyal oyunlar ise; kurallı, arkadaşla oynanan ve fantezi olarak sınıflandırılır. Oyunlar bireyin gelişim evrelerine ve özelliklerine göre sınıflandırıldığı da görülmektedir. Çocuk küçük yaşlarda iken daha çok kendi haline ve basit oyunlarla oynarken yaşı büyüdükçe ve zihinsel yapısı değiştikçe sosyal yönü ağır basan oyunları oynamakta ve karmaşık bilişsel yapısına uygun oyunlar oynamaktadır. Çocuğun büyümeyle birlikte sosyal oyunları oynaması toplumsal kuralları da öğrenmesi ve kanıksamasına yardımcı olacaktır.

2.6. Eğitsel Oyunlar

Eğitimde de sürekli değişim ve yenilenme olmaktadır. Eğitimde benimsenen yeni yaklaşımlar, öğrenciyi merkeze almış ve öğrenen odaklı uygulamalara geçiş

yapılmıştır. Öğrencinin ilgi, merak ve istekleri ön plana çıkmıştır. Öğrenciyi aktif hale getirecek etkinlikler tasarlanmaya başlamıştır. Demirel (2005:47) eğitsel oyunları, öğrendiğimiz bilgilerin tekrarlanmasıyla kalıcılığının artması ve pekişmesi, öğrenme ortamlarının daha rahat özellikler kazanmasını oluşturan öğretim tekniği şeklinde ifade etmektedir. Eğitsel oyunlar, öğrencinin akademik başarısının gelişimine yönde katkı sağladığı için belirli bir plan dâhilinde hazırlanarak oynatılan oyunlardır denilebilir.

Bazı oyunları eğitimin içine yerleştirerek eğitsel oyun kavramı ortaya çıkmıştır. Her bireyde aslında oyun oynama isteği vardır, özellikle çocuklarda oyun oynama isteği daha fazladır. Genel olarak eğitim öğretim ortamında bulunan bireylerin yaş grubu düşünüldüğünde küçük yaşta oldukları bir gerçektir. Eğitim ortamındaki bireylerin yaş aralıkları düşünülürse eğitsel oyunların eğitim ortamlarına katılması zorunluluğu ortadadır. Eğitsel oyunların eğitim ortamlarına katılması ile öğrencilerin eğlenerek ve kalıcı bir öğrenme ortamına eriştikleri söylenebilir.

Çocuk ve büyükler oyun oynamayı her dönemde sevmişlerdir. Özellikle çocuklar için oyun sürekli yapmak istediği bir faaliyet onlar için vazgeçilmez bir uğraştır. Oyun oynama etkinliği çocukların zaman ve hayatlarının büyük kısmını oluşturmaktadır. Öğretim insanların doğal ortamlarında gerçekleşmelidir. İnsanın doğal eğilimlerini dikkate alarak eğitim ortamları düzenlenmelidir. Eğitim ve öğretim ortamında öğrenme/öğretme süreci içerisine oyunları dâhil ederek öğrencilerin derse karşı ilgisinin sağlanması ile dersler daha eğlenceli ve ilgi çekici hale gelmiş olacak, ayrıca onları da derse karşı motive edeceği söylenebilir (Açıkgöz, 2003:363).

Yapılandırmacı eğitim öğreneni merkeze almaktadır. Eğitimde yapılandırmacı anlayış etkin olduğu için öğrenci bilgiyi kendi oluşturmalıdır. Öğrenciler kendi öğrenmelerinden sorumludur. Öğrenci kişisel deneyimleriyle bilgiyi kendince yorumlamalı ve bilgiyi zihninde daha kalıcı hale getirmelidir. Bilgilerini daha kalıcı kılarak bilgilerin unutulmasını engellemelidir. İlköğretimdeki çocukların yaş aralığı düşünüldüğünde özellikle ilköğretim birinci kademedeki çocuklar, bilişsel öğrenmelerden daha çok deneyimlerle

öğrenmekte ve eğitim ortamlarında çocukların deneyim kazanmalarını sağlayacak eğitsel oyunlardan yararlanılabilir (Akandere, 2012:16).

Eğitsel oyunlarla birlikte yeni bilgiler hem basit bir şekilde öğrenilmiş olur hem de öğrenciler zihinlerinde bilgiyi kolay tuttıkları için öğrenmelerin kalıcılığı artmış olur. Eğitsel oyunlar, bünyelerinde değişik biçimleri bulundurduğu için aynı süreçte birçok ve farklı öğrenme alanlarına hitap edebilmektedir. İlköğretimdeki bireylerin yaşları düşünüldüğünde genellikle oyun oynamaktan hoşlandıkları ve bilgiyi düşünerek yapılandırmak yerine tecrübeleriyle edinme eğilimindedirler (Yeşilkaya, 2013:27). Bu yaş grubundaki öğrencilerin dikkatleri oldukça düşük ve hemen dağılmaktadır. Küçük yaştaki öğrenciler, bilgiyi kendi tecrübeleri ile öğrenmeye çalıştıkları için eğitimcilerin farklı yöntem ve teknikler kullanmaları gereklidir. İlkokul ve ortaokul öğrencilerine eğitim veren eğitimcilerin eğitsel oyunlara başvurma gerekliliği ortadadır. Öğretmen, öğrencisinden bilgiyi olduğu değil bilgiyi özümseyerek ve yapılandırarak öğrenmesini istemelidir (Saracaloğlu ve Karademir, 2009:1099).

Öğretmenler, öğrencilerine yaparak yaşayarak öğrenme ortamı hazırlamalı ve öğrencilerin kendi bilgilerini yapılandırmasına ve zihinlerinde kalıcı hale getirmelerine yardımcı olmalıdır. Eğitim ortamlarında uygulanacak eğitsel oyunlar aşağıdaki şekilde oluşturulabilir:

- Oyun Kısaca Tanıtılır: Bölümde ilk olarak yapılacak olan oyun isminin açıklanması ve oyun adı çocuğun ilgisini çekmelidir. Çocuğu oyun oynama isteğini doğurmalıdır.
- Oyunun Kuralları Kısaca Açıklanması: Bölümde oyununu kuralları basit ve kısa bir şekilde açıklanmalı, oyundaki oyuncular; oyuncu, ebe vb. roller oluşturulur.
- Oyun Uygulanma Aşaması: Oyun bu bölümünde oynanacak gerçek oyuna geçilmeden denemek amacıyla bir kez oynanmalıdır. Uygulamada oyunun değişik yönleri değerlendirilmeli, öğrencilerin yanlış anlayacağı yerler belirlenmeli. Ve sonra gerçek uygulamaya geçiş yapılmalıdır (Akandere, 2012:17-18).

Eğitsel oyunlar, öğrencilerin aktif olarak öğrenme sürecine katılımını sağlayan, öğrencinin farklı düzeyde ve yeteneğine göre ayarlanabilen esneklikte olmalı, kazanıma yönelik hazırlanmalı ve zamanı ders saatine göre planlanmalıdır (Demirel, 1999:308). Öğrenciler aynı düzeyde olmadıkları için öğrenciye uyarlanabilmeli yani esnek bir yapıda olmalıdır. Karabacak (1996:17-18) oyun, bütün öğrencileri aktifleştirecek kuralları barındırmalı ve en önemli yanı ise belli kazanımları kazandıracak özellikte yapılandırılmalıdır.

2.6.1. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması

Eğitsel oyunlar, grup özelliği taşıyan iki kavram üzerine kurulduğu görülmektedir. Eğitsel oyunlar, yarış grubu ve mücadele grubu olarak oluşan iki kategori içerisinde yer almaktadır. Eğitsel oyunlara örnek verilecek olunursa; yeni kelimeler oluşturma, resim kartları, bilmece ve bulmacalar, eşini bul, isim şehir, adam asmaca, kulaktan kulağa, eşyaları görmeden tanı gibi oyunlar verilebilir. Eğitsel oyunlarda, rekabet ve başarıya ulaşma hedefleri güdülmektedir. Belirli kuralları içinde barındıran eğitsel oyunlar, oynayan kişiye başarı duygusunu yüksek oranda hissettirdiği için onun motivasyonu artırır. Oyuncular, oyunda başarılı olmak ve yarış kazanmak için bir amaç taşırlar (Hazar, 1996:23). Öğretmenler açısından ise oyun farklı anlamlar ifade edebilir. Öğretmenler, eğitsel oyunları kullanarak eğitimin hedeflerine ulaşmada eğitsel oyunları bir araç olarak görmeleri gerekmektedir. Onlar, oyuncular gibi anlamlar yüklemeyiz çünkü oyuncular oyunu amaç olarak görmektedir. Fakat tasarımcı ya da öğretmen oyunları, eğitsel oyun olarak tasarlamalı ve ders kazanımlara ulaşma da yöntem, teknik veya araç olarak düşünmelidir.

Eğitsel oyunlar kendi içinde gruplara ayrılmaktadır. Yaş aralığına, oyunların yerlerine, oyunu oynayan kişi sayısı, oyunun oynanma şekli, oyunda kullanılan eşyaya, ne amaçla oyun oynandığına göre sınıflama yapılabilir (Hazar, 1996:23). Eğitsel oyunların sınıflandırılmasında; uygulandığı yer, zaman, kullanılan materyal, uygulama amacı etkili olmaktadır. Eğitsel oyunların tasarım amacı farklıdır. Diğer oyunlar gibi eğlence ya da zaman harcamak için değil daha çok bir ders kazanımını öğrenciye kazandırmak için tasarlanır. Eğitsel oyunlarda, bireyin bilişsel yapısını güçlendirmek, toplumsal değerleri benimseyip üst düzey beceriler

kazanması amaçlanmaktadır. Eğitsel oyunlar gerek kazandıracığı beceri gerek eğitim çıktısı ile diğer oyunlardan ayrılık göstermektedir (Sönmez, 2010:252).

2.6.2. Eğitsel Oyunların Uygulanması

Eğitsel oyunları uygularken belli başlı kural ve özelliklerden söz etmek mümkündür. Gözütok (2000:89) kuralları ve özellikleri şu şekilde ifade eder:

- Eğitsel oyunları, belirli plan gözeterek planlamak beklenen faydasını yükseltecektir.
- Oyun yönteminde öğretmen oyunu planlamakta, öğrenciye danışmanlık yapmalı ve hakemlik ederek oyunun düzenli devam etmesini sağlamalıdır.

Eğitsel oyunlardan yeterince fayda sağlamak için bir takım kurallara uymanın gerekliliği ortadadır. Eğitimin başat çıktısı kaliteli bir ürün ortaya koymaktır. Düşük seviyede verim elde etmenin hem ülke ekonomisine faydası olmaz hem de eğitimdeki birincil hedefleri gerçekleştirmeye yardımcı olmamaktadır. Eğitim/öğretim ortamlarında eğitsel oyunları kullanacak öğretmen ve ya eğitimcinin, bazı sorulara cevap vermesi ve bu sorulara yanıtlar geliştirmesi gereklidir. Sel'e göre (1986:10) bu sorular:

- Oyun, eğitim ve eğiticiye ne fayda sunacak?
- Oluşturulan oyunlar, öğrencilerin yaş seviyeleri için mi oluşturulmuş?
- Oyunu verimli ve etkili sunabilecek yere sahip miyiz?
- Oyunu oynatırken öğretim çıktısının verimli olmasını sağlayacak hangi ürün ve materyallere ihtiyaç vardır?
- Oyunu oynayacak yeterli süre var mıdır?

Eğitsel oyunların başlangıç aşamasında iyi bir planlama yapmak gereklidir. Eğitsel oyuna başlamadan önce oyun için gerekli malzemeler hazırlanıp sınıf ortamına ya da oyun oynanacak mekâna getirilmeli, oyunun kuralları ve amacı açıklanmalı, görev dağılımı yapılarak oluşabilecek kargaşa önlenmelidir. Eğer oyun oynayacak öğrenci sayısı fazla ya da oyun üç beş kişi gibi grupla oynanacaksa başka grup öğrencileri hazırlayıp oyun oynayacak öğrencilere işaret verilmeli, düdüğü gibi aletlerden faydalanmalıdır (Sel, 1986:10-11).

Eğitsel bir oyundan yeteri düzeyde fayda sağlanması isteniyorsa etkili bir planlama yapımından söz edilmelidir. Orlich (akt. Akandere, 2012:73) oyunlarla

öğretimin yapılması noktasında yedi aşamalı bir planlamadan bahseder. Oyun yöntemini seçme, oyunu hedefine ulaştırmak için hazırlık, oyunla ilgili bilgi toplama, oyun türünü düzenleme, materyaller hazırlama, oyunu oynayıp değerlendirme aşamalarını oluşturmaktadır. İyi oluşturulan ve oynatılan oyun eğitimin kalitesini arttıracak öğretimin daha başarılı gerçekleşmesini sağlayacaktır.

Eğitsel oyunların, uygulayıcı ve yöneticisi konumunda genellikle öğretmenler vardır. Öğretmenlerin, oyunları verimli ve hedeflediği kazanımlara ulaştırma noktasında bir takım görev ve sorumlulukları vardır. Oyun oynanırken çekingen öğrenciler desteklenmeli ve onları kendi kabuklarına çekilecek duruma getirecek uygulamalardan kaçınılmalı ve onlara özgüven yükseltici davranışlar sergilemelerine izin verilmelidir. Öz güveni düşük öğrenciler cesaretlendirilmeli, yanlış yapsa bile oyun dışına çıkarılmamalı ve küçük düşürücü hareketlerden kaçınılmalıdır. Öğretmen ipuçlarıyla gerektiğinde destek sağlamalıdır. Ayrıca grup çoğunluğu tarafından oluşturulan kurallara uyulmalı ve saygı gösterilmelidir (Sel,1986:12).

Öğretmen sınıfın doğal koordinatörüdür sınıfa hâkim olmalı ve öğrencilerin eğitsel oyunları oynamasını teşvik etmelidir. Eğitsel oyunların seçimi noktasında uygulayıcı ve öğretmenlerin dikkat edileceği önemli noktalar vardır. Eğitsel oyunların, sınıf ortamında uygulanacak olanlarının tespiti, kazandırılacak ders kazanımlarıyla ilişkisi ve öğrenci seviyesine uygunluğu iyi planlanmalıdır. Ayrıca eğitsel oyunları seçerken tasarım kurallarına uymak gereklidir. Sönmez'e göre (2011:252) bu kurallar;

- Oyun, hedef davranışa ulaştıracak özellikte hazırlanmalı.
- Oyun, öğrencinin yaş ve özelliklerine uygun toplumsal değerleri içinde barındırmalıdır.
- Sınıf ortamına uygun nitelikte olmalı.
- Oyuna ayrılan zaman iyi ayarlanmalı, çok zaman almamalı.
- Öğrencilerin uygunsuz davranışlar kazanmalarına engel olunmalı.
- Oyun, öğretirken eğlendirmelidir.

Eğitsel oyunları uygulamada karşılaşılan sorunların başında sınıf disiplininin tam olarak sağlanamamasıdır. Kargaşa olması durumunda

kazandırılmak istenen kazanım kazandırılmamakta ve diğer taraftan sınıf atmosferini etkilenmektedir. Öğretmen, iyi bir yönlendirici ve planlayıcı olarak oluşabilecek disiplin sorunlarını en aza indirmeli ve oyunun oynanma amacına hizmet etmelidir. Temel olan öğrencide istendik yönde davranış değişimini gerçekleştirmektir.

Her kullanılan yöntem ya da tekniğin asıl amacı, kazandırılmak istenen davranıştır. Eğitsel oyunlar da bir yöntem veya teknik olarak düşünülürse bir kazanıma hizmet etmesi gerekliliğidir. Eğitsel oyunların uygulama sonucunda geri dönütünün ne olduğu ve hangi eğitsel davranışı kazandırdığıdır. Öğretmenler uyguladıkları oyunlardan sonra geri dönütler alarak eksik olan noktaları tespit etmeli ve eksiklerin giderilmesi yönünde çalışmalar yapmalıdır.

Oyunların sonunda istenilen kazanımlara ulaşip ulaşılmadığının kontrolleri sağlanmalı ve bir değerlendirme çalışması yapılmalıdır. Oyun istenilen amaca öğrenciyi ulaştırdı mı? Erişiyeye ulaşan öğrenciler olduğu gibi olmayan öğrenciler de olacaktır. Görevi yerine getiremeyen öğrencilere karşı cezalandırıcı olunmadan hareket edilmelidir. Ayrıca oyunlar öğrencinin ilgisini çekmeli ve dikkat toplayıcı nitelikte olması gerekmektedir.

2.6.3. Eğitsel Oyun Oluştururken Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

Eğitsel oyunların tasarım ve kullanımının asıl amacı bütün öğrencilerin derse etkin katılımı ve aktif öğrenmelerinin sağlanmasıdır. Eğitsel oyunları tasarlarken herkesin katılımını sağlayacak ve aktif öğrenme ortamı oluşturacak nitelikte bir tasarım olmalıdır. Oyunportalı'nın (2018:1) eğitsel oyunlarda dikkat edilecek özellikleri şu şekilde sıraladığını görmekteyiz:

- “Eğlenerek öğrenme,
- Problem çözme,
- Kritik düşünme,
- Kavram öğretimi,
- Strateji geliştirme,
- Olgunlaşma,
- Hedefe yönelik olma,
- Dikkat dağıtmama,

- Bireysel ve grup çalışmalarına uygunluk,
- Tasarım olarak yeterlilik,
- İçeriğe uygunluk,
- Öğrenci seviyesine uygun kullanım,
- Alıştırmaların özellikleri,
- Güncellenme özelliği,’’.

Yukarıda da vurgulandığı gibi on dört özellik ön plana çıkmıştır. Eğitimciler için en önemli noktalar öğrenci; problem çözebilme, kritik düşünme ve özellikle Türkçe dersi için kavram öğretiminin gerçekleşmesi denilebilir.

2.7. Oyun Oynamanın Bireye Bilişsel ve Fiziksel Faydaları

Oyun oynamak öncelikle bireyin zihinsel gelişimini olumlu yönde etkilemekte ve bilişini geliştirmektedir. Oyun, çocuğun bilişsel gelişimini geliştirdiği gibi fiziksel gelişimine de katkısı ortadadır. Oyun oynamak çocukların en doğal hakkıdır. Bir çocuğun oyun oynaması onun dünyayı anlamlandırmasının ilk başlangıcıdır. Gürültü yaptığı veya ortalığı dağıttığı için çocukların oyun oynamasına engel olunmamalıdır (Soylu, 2001:15). Oyun oynadığı zaman çocuk fiziksel olarak etkinlikte bulunduğu için fazla enerjisini dışarı atmaktadır. Ve fiziksel anlamda da gelişimine olumlu katkılar sağlamaktadır. Fiziksel gelişimle birlikte spor faaliyetlerine katılım artacak ve sosyalleşme fırsatı da yakalayacaktır. Erken çocukluk döneminde ise kas gelişimini sağlıklı tamamlama imkânı yakalayacaktır. Gelişim bir bütün olarak gerçekleşmelidir. Bilişsel gelişim oluyorsa fiziksel gelişim de olmalıdır. Oyunlar, çocukların zihin ve bilişsel gelişiminde önemli rol oynamaktadır.

Ayrıca oyunlar aracılığıyla çocukların hangi spor branşına yeteneği var bunu da tespit etmek mümkündür. Spor yeteneğinin erken yaşta tanısı yapılması ile çocuğun bir alanda (futbol, güreş veya basketbol) eğitim alması sağlanır, çocuk bu alanda ilerleme ve kendini yetiştirme imkânı bulabilir. Boy ve kilo oranları dengelenmiş olur. Sportif faaliyetlerin gerçekleşmesi çocuğun severek ve eğlenerek yaptığı oyunlarla birebir ilişkilidir. Hazar’a (1996:12-13) göre oyun oynayarak çocuklar kuvvet ve dayanıklılık kazanmakta, iskelet ve kas yapıları güçlenmekte, bağışkılı ve sinir sistemi gelişmekte, çocukların hastalıklara karşı

dirençli bir vücut yapısı oluşmaktadır. Oyunlar açık havada oynandığı için çocukların sağlıklı gelişim kazanmasına katkıda bulunacaktır. Özellikle güneş ışığından yararlanılarak d vitamini almalarında etkili olacaktır.

Oyun oynayarak harcanan fazla enerji, çocukların bedensel olarak rahatlamasını sağlayacaktır. Diğer taraftan vücudunu disipline ederek bağışıklık sistemi güçlenecek, beslenme alışkanlığı düzenli hale gelecek ve uyku düzeni kazanmış olacaktır (Çoban ve Naçar, 2008: 30-34). Zinde olan vücut sayesinde algılaması daha da gelişecektir. Oyunla birlikte vücudundaki zehirli atıkların atılmasını da sağlanmış olacaktır (Akandere, 2012:15-16).

İnsanoğlunun teknolojik gelişmeler sayesinde yaşam süreleri belirli evrelerde etkilenmiştir. İş alanlarının değişmesi ve çeşitlenmesi farklı iş kollarını doğurmuştur. Özellikle hareketsiz bir alana evirilen yaşam ve iş tarzı beraberinde bazı sorunları da getirmiştir. Mesela obezite gibi hastalıklar gün yüzüne çıkmıştır. Çocuklarda bile çok sık görülen bu sorun hareketsiz yaşam ve sağlıksız beslenmedir. Oyunla birlikte özellikle çocuğun hareket etme oranı artacak ve bu tarz sorunlarla mücadele edebilme yeteneği gelişecektir. Çocuk, oyun sayesinde enerjisini daha fazla harcamış olacaktır. Daha fazla enerji harcamayla daha fazla besin tüketmeye başlayacaktır. Bu da çocuğun daha sağlıklı beslenmesi demektir.

Oyun oynayarak çocuk fiziksel gelişiminde olumlu yönde ilerleme kaydedeceği için ileriki yaşlarda kas ve iskelet yapısı hastalık yönünden daha korunmalı olacaktır. Oyunların çocukların fiziksel gelişimlerine katkısı olduğu gibi bilişsel gelişimini de etkilemekte ve geliştirmektedir. Piaget (akt. Ormanoğlu, 1997: 48) çocuklar, oyunlarla birlikte bilişsel gelişimleri olumlu yönde etkilenmekte oyunla biliş arasında bir bağ kurulmakta, oyunun çocuğun bilişsel gelişimine katkısı olduğunu vurgulamaktadır.

Çocuğun erken yaş döneminde oyun oynaması, bu yaşta gelişme gösteren zekâya önemli katkı sağlamaktadır. Oyun oynarken çocuk içinden geldiği gibi hareket ederek serbest hareket etme eğiliminde bulunacaktır. Oyun, çocuğun güçsüz yönlerini güçlendirerek, beceri ve yeteneklerini, eğilimlerini ortaya çıkarıp gerçek kişilik ve kimliğini ortaya koymasında ona yardımcı olur (Güneş, 2003:49). Oyunlar çeşitli uyarıcılar sunarak çocukların nöron gelişimine önemli

katkılar sağlamaktadır. Beyinin yapısı gereği farklı uyarıcılar ile karşılaştıkça algılama ve anlamlandırma yeteneği artmaktadır. Oyun, çocuğun gerçekle hayal arasındaki ayırımı fark etmesine olanak sağlayarak gerçek dünyayı daha iyi anlamlandırmasına olanak vermektedir.

Oyunlar çocuğun dil gelişimine de olumlu yönde katkısı vardır. Çocuk oyun oynarken sosyalleşmesinin yanında oyun arkadaşından farklı ve yeni kelimeler öğrenmekte ve bu sayede kelime dağarcığını geliştirmektedir. Kelime dağarcığının gelişmesi ile dünyayı anlamlandırma yeteneği de artmaktadır. Oyunlarla birlikte gözlenemeyen birçok örtük öğrenmeyi geliştirdiği de ortadadır. Hep beraber hareket edebilme kabiliyetinin artması yani grupla ortak hareket geliştirme, grupla bir olmayı, grubun menfaatini korumayı ve en önemlisi toplumsal kuralları öğrenip benimse kapasitesinin artmasıdır. Çocuk, kendi hakları için mücadele etmeyi oyun içinde öğrenmektedir. Kavram ve nesnelere, toplumsal kuralları oyun içinde fark eder ve uygulama davranışı gösterir (Soylu, 2001:19).

Oyun, insanların ruh sağlığı gelişiminde etkilidir. Oyunla birlikte insanın ilkel yönü ile savunma mekanizması arasında dengelenme olur psikolojik olarak rahatlama hisseder (Uğurel, 2003:9). Ruh sağlığının iyi olması yaşamının ilerleyen dönemlerinde onu zorlamaz ve toplum hayatına ve kurallarına uyum sağlaması daha kolay olur. Ayrıca geliştirdiği becerilerin başında kendini rahat bir şekilde anlatarak kendine olan güveni artmış olur. Bireylerin grup içinde arkadaşlarıyla iletişim kurmaları sayesinde kendilerini daha rahat ifade edebileceklerdir. Oyunlarda elde ettikleri başarı sayesinde kendilerine olan güvenleri gelişecektir. Özgüveni yüksek, kendini ifade edebilen bir birey olmasının da oyunların katkısı vardır denilebilir.

Zihinsel gelişim, fiziksel gelişim ve sahip olduğu bedenini ve zihnini aktif kullanmadan da söz edilebilir. Hazar'a göre (1996:15) oyun sayesinde beyin vücudun diğer uzuvlarını fark eder ve onların işlevini kavrar, fizik mücadelesi gerektiren oyunlarla kendi yeterlilik ve sınırlarını bilir, birey gelecekte oluşturacağı kişilik özelliklerini oyunlarla şekillendirmeye çalışır. Bedensel ve zihinsel olarak kendi yeterliliğinin farkında olan ve bu ölçüde kullanan bireyler hayatlarında oldukça başarılı olacakları aşikârdır.

2.8. Teknoloji ve Eğitim Aracı Olarak Dijital Oyunlar

Eğitim ile teknoloji birbirine benzemeyen iki ayrı anlatım veya kavram olsa da bu iki olgunun birleşmesiyle yeni bir disiplin ortaya çıkmıştır. Bilim ve teknolojinin, bu çağda çok çabuk ivme kazanması bugünü, teknoloji çağı olarak adlandırmaya itmiştir. Yaşanılan döneme teknoloji çağı denmektedir. Elbette teknolojideki hızlı ivme eğitim ve öğretim ortamındaki sorunları gidermek için kullanılması, gerekliliği gündeme getirmiştir. Yeni bir kavramın doğuşuna zemin hazırlamış ve eğitim teknolojisi terimi ortaya çıkmıştır. Eğitimin kalitesini arttırıp okullarda öğrencileri daha iyi yetiştirme ve geliştirmek için eğitim teknolojisinin olanaklarından yararlanılmalıdır.

Eğitimde teknoloji kullanımını önemli kılan çeşitli etkenler vardır. Bu etkenlerin en önemlisi öğrenmenin eğlenceli olması ve öğrenme ortamlarını zevk alınan yerlere dönüştürüp öğrencilerin isteyip, arzu duyduğu eğlenerek öğrendikleri yerler olarak düzenlenmesidir (İşman, 2011:49). Eğitimde teknolojik imkanların kullanılabilirliğinin artmasıyla beraber eğitim-öğretim ortamlarının iyileştirilip geliştirilmesi, öğrencilere verilen eğitimin kalitesini arttırmakta ve teknolojinin eğitimdeki oranının yükselmesine sebep olmaktadır (Yüksel, 2005:34).

Teknolojik imkânlarla, yürütülen eğitim-öğretim uygulamaları bireyin başarı kazanmasını sağlayarak onu sonuca ulaştırmak için kullanılan araçların başında gelmektedir. Teknoloji, araç olarak eğitim-öğretimde kullanıldığında bireyde anlamlı öğrenmeler gerçekleştirmiş olur. Bugünün çocuklarına bakıldığı zaman bilgisayar, tablet, telefon, bilgisayar oyunları, konsollar vb. aletler olmadan dünya onlar için anlamsız, sıkıcı ve boş yer olduğu düşüncesindedirler. Öğrenciler teknoloji ve teknolojik aletlerle iç içe yaşamakta onlardan kopmamakta ve hayatlarının önemli bir bölümünü onlarla doldurmaktadırlar. Teknolojinin gelişimi yeni kavramları da beraberinde getirmiştir. Örnek verilecek olursa; dijital teknoloji kavramı meydana gelmiştir. Dijital teknolojideki gelişmeler öğrencilerin bilişsel ve davranış tutumlarını değiştirip etkilemiştir. Eğitimin, bilimsel çalışmalarından, teknoloji ve teknolojik gelişmelerden ayrı görülmesi artık imkânsızlaşmıştır. Çünkü eğitimin en önemli yapı malzemesi çocuktur. Çocukların ihtiyaç ve tercihleri eğitim alanlarındaki değişimleri gerekli

kılmaktadır. Tapscott'un (2008) araştırmasında günümüz öğrencilerinin; öğrenme, oynama, çalışma, sosyalleşme vb. kavramları ile anne ve babalarınınkinden çok farklılık gösterdiğini vurgulamaktadır.

Teknolojik gelişimin bir ürünü olan bilgisayarlar hayatın her alanında kullanılmakta ve farklı görevlerle insan karşısına çıkmaktadır. Hayatın her alanında insanın karşısına çıkan bu ürünü daha etkili, işlevsel ve verimli bir şekilde nasıl kullanabiliriz? Teknolojik gelişmelerin yaygınlaşması, insan yaşamını bu denli etkilemesi ve bu gelişmeleri eğitimde kullanarak öğretim nasıl daha verimli hale getirilebilir? Cevaplanması gereken soruların başında gelmektedir. Çocukların teknolojik aletlere yatkınlığı ve düşkünlüğü bu kadar fazla iken özellikle de bilgisayarlar ve bilgisayar oyunlarına olan düşkünlüklerine bakıldığı zaman onlara bilgisayarlarda oynayabilecekleri eğitsel oyunlar hazırlamak ve bu oyunları onların eğitimi için işe koşmak öğrencilerin eğlenerek öğrenmelerine imkan sunacaktır (Kukul, 2013:28-30).

Dijital eğitsel oyunları eğitim öğretim ortamlarında kullanmak öğrencilerin öğrenme çıktılarının kalitesi artacak, ayrıca öğrencilerin akademik başarıları üzerine katkıları da olacaktır. Aşağıda maddeler halinde Sabırlı'nın (2018:10-11) çalışmasından örneklerle verilmeye çalışılmıştır:

- Öğrencinin derse karşı ilgisi artar,
- Diğer dersler için farklı öğrenme yöntemleri ve oyunlar sunularak ortam zenginleştirilir,
- Eğitsel dijital oyunlar sayesinde öğrenci örtük öğrenmeler gerçekleşir,
- Öğrencilerde gözle görülebilir performanslarında artış gerçekleşir,
- Öğrenciler kendi bireysel özelliği doğrultusunda öğrenme imkânı yakalar,
- Öğrencilerin üstündeki kaygıları azaltır,
- Öğrenmeye çoklu ortam sağlayarak diğer duyu organlarını da işe koşar,
- Öğrencilerin oyunlarda başarılı olmaya isteklenmesi, onların dikkatini artırır,
- Oyunla öğrendiği soyut kavramlar zihninde somutlaşmış olur ve uzun süreler akılda kalıcılığı artmış olur,
- Kavram ve olgular arasında ilişkiler kurmaya başlar,
- Zihinsel süreçlerini geliştirir,

- Öğrencide bilişsel yapı basamakları gelişir ve üst düzey becerilerin kazanılmasında yardımcı olur,
- Diğer insanlarla iletişime geçerek bu becerisini artırır.

Öğrenmek için emek harcamak gereklidir. Öğrenmenin öğrencide gerçekleşmesi için öğrencinin etkin katılımı ve öğrencinin gönüllü olarak öğrenme işine katılması gereklidir. Öğrencilerin öğrenme ortamlarında derse ve öğrenmeye karşı motive olmalarını sağlayacak olan öğretmenler, öğrencileri motive etmeli ve öğrenmeye güdülemelidirler. Öğrencilerin derse katılımlarını arttırmak ve isteklendirmek bir bakıma eğitsel dijital oyunları iyi kurgulayarak eğitimde kullanmakla gerçekleşir. Eğitim ortamında öğrenci zevk alacak ve öğrenme eylemi gerçekleşmiş olacaktır. Öğrenme sürecinde öğrenci kendisini yönlendirecek ve sorumluluk alarak öğrenimini içselleştirecektir.

2.9. Dijital Oyun

Gelişen teknoloji ve bilimsel ilerlemeler ile yeni bir çağa girilmiş ve bu yüz yıl adeta teknolojik ilerlemelerin yüz yılı olmuştur. Teknolojide yaşanan ilerleme ile farklı bir yaşam tarzı ortaya çıkmakta ve yeni nesiller bu değişimlerin, en belirgin izlerini üzerlerinde barındırmaktadırlar. Özellikle 21. yüzyılda doğan ve büyüyen birey bu yüzyılın adıyla anılan bir nesil olmuştur. Bu kuşağa hitap edebilmek için yeni çeşitlilikler gelişmiş ve beraberinde farklı uygulamalar ve değişik tasarımları beraberinde getirmiştir. Dünya için yeni kavramları da beraberinde getirmiştir. Dijital yerliler (digital natives) ve net vatandaşları (netizens) gibi isimlerle adlandırılan nesiller ortaya çıkmıştır. 21. Yüzyıl nesli adeta teknoloji ile yatıp teknoloji ile kalkar bir duruma gelmiştir. Günümüz nesli, teknolojik aletler veya teknolojik ürünlerin olmadığı bir yaşam yokmuş gibi düşünmekte teknolojiyi günlük hayatında içselleştirerek yorumlamaktadır (Bozkurt, 2014:2).

Bu çağda genç nesil o kadar hızlı değişim içerisine girmiştir ki on yıl geçmesiyle birlikte bile kuşak farklılıkları arasında düşünme, yaşam tarzı gibi çeşitli değişimleri görmek mümkün olmaktadır. Dijital oyun nesli gibi bir kavram bile ortaya çıkmıştır. Bu nesil ile geleneksel nesil arasında farklılıklar ortaya çıkmış ve iki neslin de özellikleri analiz edilmeye çalışılmıştır. Eğitimcilerin ilk

iş eğitim vereceği hedef kitleyi tanıması ve onların eğitilmesi için uygun yöntem ve teknikler geliştirmesi gerekliliğidir. Eğitimci, öğretme işini gerçekleştireceği bireyin ilgi, beğeni ve diğer unsurlarını tanımazsa uygulayacağı yöntemden yeterinde fayda elde edemeyebilir. Çetin (2013:16) dönemin neslini dijital oyun nesli ile geleneksel nesli olarak aşağıdaki tabloda kıyaslamaktadır:

Tablo 2.2: Dijital Oyun Nesli ile Geleneksel Neslin Kıyaslanması

Dijital Oyun Nesli	Geleneksel Nesil
Değişken hızla devam edebilmesi	Sabit hızda devam etme
Paralel süreçte devam edebilmesi	Doğrusal süreçte devam etme
Grafiksel sunumun ön planda olması	Yazısal ifadelerin ön planda olması
Gelişigüzel erişim olması	Adım adım erişimin olması
Birbirine bağlanma	Yalnız olma
Aktif olması	Pasif olması
Oynama	Sadece çalışma
Karşılık verme	Sabretme ve bekleme
Fantazi içermesi	Gerçeklik içermesi
Teknolojinin arkadaş olarak görülmesi	Teknolojinin rakip olarak görülmesi

Kaynak: Çetin, Ekmel (2013); *Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama*, (Der.: M. A. Ocak), Pegem Akademi, Ankara, s.16.

Teknolojik gelişmeler ve bilgisayar ile büyüyen çocukların yeni adlar olarak ortaya çıktığını görmekteyiz. G-nesli diye adlandırılan dijital oyunlarla büyüyen yeni bir kuşak ortaya çıkmıştır. Bilgisayar başında saatlerce oyun oynayarak zaman geçiren G-nesli çocukları için dijital oyun oynamak vazgeçilmez etkinliktir (Zicherman, Linder, 2010:55).

Saatlerce bilgisayar veya konsol karşısında oynanan oyun neticesinde G-nesli çocukları o kadar kendilerini oyun yönünde yetiştirmişlerdir ki onlar iyi birer oyuncu niteliğindedirler (McGonigal, 2011:247). Dijital oyunların hemen hemen hepsi zaman kısıtlaması ya da zamanla yarış gerektirmesi nedeniyle, öğreneni zihinsel işlem yapmaya zorlamaktadır (Aksoy, 2014:14). İyi birer oyuncu olmaları ve farklı bilişsel becerileri kazanmaları her ne kadar olumlu bir özellik olsa da olumsuz özellikleri de beraberinde getirdiği ortadadır.

Sosyalleşme eksikliği, hareketsizlik ve en önemlisi de bağımlılık. Teknolojinin gelişimi, bilgisayar ve türevlerinin kullanımını yaygınlaştırmıştır. Her yere taşınabilecek mobil bilgisayarlar sayesinde yeni nesil çocukları dijital oyunlara fazla zaman harcadıkları için sosyalleşemedikleri veya sosyalliklerinin azaldığı yönde eleştirilere yol açmıştır (Kukul, 2013:25). Eleştirilere karşı eleştiriler de vardır. Gelişen sosyal ağlar, sohbet siteleri vb. yapıların olması farklı sosyal iletişimin kurulmasını meydana getirmiştir, görüşünü de savunanlar vardır. Elbette ki iletişim farklı mecralarda yapılmaktadır fakat iletişimi sadece ekran karşısından sağlayarak, sözsüz iletişimi öteleyerek tam sağlıklı iletişim de olduğu söylenemez.

Online oyunlarla çocukların aynı oyunu oynayabilme imkânı sağlayan oyun kurucuları çocukların sosyalleşme kavramını değiştirerek iletişime farklı bir boyut kazandırmışlardır. Oyunları çoklu olarak oynamaları tek başına oynama derdinden kurtarmış ve çocuklara çok farklı ve değişik kişilerle tanışma, onlarla iletişime geçme olanağı tanımıştır. Aynı oyunu oynayan binlerce kişi birbirlerini tanıma fırsatı da yakalamışlardır. Tasarımcılar çocukların oyun başında daha çok zaman geçirmesi için oyunlara değişik boyutlar kazandırıp oyuncuya yeni görevler sunmakta ve bu görevi yerine getiren oyuncu başarı hissini tatmaktadır (Kukul, 2013:24). Bu sayede oyunların sürekli olarak oynanması sağlanmaktadır.

Bütün dünyada olduğu gibi Türkiye’de de bazı kuruluşlar kurularak dijital oyunlara daha fazla oynanma imkân açmıştır. Örnek verecek olunursa kısa adı TÜDOF (Türkiye Dijital Oyun Federasyonu) olan resmi bir kuruluş oluşturulmuştur. 2010 yılında kurulan ve milli takımlar kurarak uluslar arası müsabakalara katılım sağlanmasını destekleyen TÜDOF, hizmetlerini tüm dijital oyun platformuna yönlendirmiştir.

Dijital oyunların gelişim göstermesi ülkelerde ve Türkiye’de de farklı platformlarda önem kazanması eğitime, dijital oyunları tanıma ve dijital oyunlar hakkında ön görüş ve çıkarımlar yapma gerekliliğini doğurmuştur. Dijital oyunlarda kendi içlerinde sınıflandırılmaktadır. Oyunun oynadığı yere, amacına ve oynanma özelliğine, oyunu oynayan insan sayısına göre gruplandırmak mümkündür. Kullandığı teknoloji açısından;

- Bilgisayar Oyunları: Dell Pc vb. gibi bir bilgisayar üzerinde ve donanım gerektiren, bilgisayar donanımı üzerinde oynanan oyunlardır.
- Konsol Oyunları: Sega, Atari vb. televizyon ekranına veya projektör, monitör gibi aletlere bağlanarak oynanan oyunlardır.
- Salon Oyunları: Alışveriş merkezlerinde veya oyun salonları gibi yerlerde jeton ya da bilet olarak oynanılan oyunlardır. Olarak üç grupta sınıflandırmak mümkündür.

Oyunu oynayan kişi sayısına göre tek kullanıcı (single player) ve çok kullanıcı (multiplayer) olmaktadır. Dijital oyunları içeriği bakımından gruplandırılırsa beş temel grupta değerlendirilmektedir;

- Spor Oyunları: Gerçek hayatta yaptığımız sporların bilgisayar ortamına aktarılarak oynananıdır. Örnek verecek olursak; Futbol, basketbol, boks vb.
- Yarış Oyunları: Motor sporlarından örnek alınarak araba, motor, kamyon vb. yarış içerikli oyunlardır.
- Strateji Oyunları: Sıfırdan başlayarak köyler, şehirler vb. kurarak, askeri stratejiler geliştirerek ülkeleri istila etme gibi daha çok geliştirme odaklı oyunlardır.
- Görev Oyunları: Belirli görevler çevresinde yapılan genellikle tek kişilik oyunlardır.
- Simülasyonlar: Gerçeğe yakın bir ortam sağlanarak oluşturulan bir oyun türüdür. Oynayıcı uygulama fırsatı bularak gerçek ortama hazırlanır (Kukul, 2013:26).

Dijital oyunların gelişim ve ilerlemesi, eğlence amaçlı yönde yol aldığını söylemek mümkündür. Dijital oyunlar, her kesimden rağbet görmektedir. Özellikle genç ve çocukların göstermiş olduğu sevgi ve rağbet (saatlerce oyun başında zaman harcaması) eğitimle ilgilenen bireylerin dikkatini çekmiştir. Dijital oyunlarda, görüldüğü gibi çok çeşitlilik vardır. Bu çeşitlilik yeni anlayışları da beraberinde getirmiştir. Eğitimden ekonomiye, pazarlamaya vb. gibi farklı alanlar dijital oyun dünyasında pay sahibi olanın gagesindedirler. Dijital oyunların sürekli gelişimi ve yenilenmesi de kullanıcı faktöründendir. Oldukça geniş alanlara

yayıldığı için her alan kendine yararlı olan dijital oyunları kendi bünyesinde değerlendirecektir.

2.9.1. Dijital Oyunların Sınıflandırılması

Dijital oyunları farklı özelliklerine göre sınıflandırmak mümkündür. Sahip olduğu özellikler açısından, tasarım şekillerine ve kullanım amacına göre gruplandırılabilir. Gruplandırmayı oluşturan unsur olarak; oyun oynayan ve kullanıcılar, geliştirip pazarlayanların yaptıkları sınıflandırmada dikkate değer öneriler bulunmaktadır (Gelibolu, 2013:84). Solomon'a göre (akt; Ocak, 2013:62) oyunları; simülasyon, soyut ve spor oyunları olmak üzere sınıflamış, oyuncu sayısına göre de; sıfır oyunculu, bir oyunculu, iki oyunculu ve çok oyunculu oyunlar olarak gruplandırmıştır.

Bu sınıflandırmaların dışında da farklı sınıflama örneklerini görmek mümkündür. Wright ve vd. (2001) oluşturdukları yöntemle dijital oyunları altı başlıkta gruplamışlar ve yaptıkları bu gruplamalar şu şekilde;

- Eğitim ve bilgi içeren oyunlar,
- Spor oyunları,
- Duyuşsal-motor oyunları (aksiyon, dövüş ve yarış),
- Benzetişim oyunları (araç simülatörleri),
- Strateji oyunları (savaş, macera, yapboz),
- Diğer oyunlar -yukarıdaki sınıflandırmaya girmeyenlerdir- (akt. Ocak, 2013:62)

Funk ve Buchman (1996) ortaya koydukları sınıflandırma da ise dijital oyunların çocuk ve gençler üzerindeki bıraktığı etkiden yola çıkarak altı sınıflandırmada bulunmuşlardır;

- Genel eğlence oyunları (şiddet unsuru içermeyen),
- Eğitsel oyunlar (öğretici ve problem çözmeye yönelik),
- Fantezi şiddet oyunları (çizgi karakterlerin belirli görevleri yerine getirmesi),
- İnsan-şiddet oyunları (insan karakterlerin belirli görevleri yerine getirmesi),
- Şiddet içermeyen spor oyunları (şiddet barındırmayan spor ve yarışlar),

- Şiddet içeren spor oyunları (boks, karate, dövüş sporlar gibi şiddet içeren oyunlar).

Sınıflandırmalara bakıldığında farklı pek çok sınıflandırmanın olduğunu görmek mümkündür. Diğer taraftan geleneksel oyunların (eğitsel olanları) dijital ortama taşınabilmelidir. Dijital oyunların eğitsel amaçlı tasarlanabilme olanağı ve potansiyeli oldukça yüksektir. Eğitsel dijital oyunlarda da yukarıdaki yapılan sınıflandırmalar gibi farklı sınıflandırmalar yapılabilir.

Prensky (2001:4) oyunun temel özelliklerinin rekabet olduğunu dile getirmektedir. TDK (2018) rekabet: “aynı amacı güden kimseler arasında çekişme, yarışma” olduğu göz önüne bulundurulduğunda oyunların rekabet içerdiği sonucuna varılabilir. Eğitsel dijital oyunların özelliklerinden biri de etkileşimdir. Öğrenen, oyun oynarken bilgisayarla, akranıyla ya da öğretmeniyle etkileşim halinde olması eğitsel her oyunu yine etkileşimli kılmaktadır (Aksoy, 2014:14). Eğitsel dijital oyunları, ders alanlarına göre örneğin Türkçe dersi için düşünüldüğünde; dilin yapısı, iletişim unsurları, gramer öğretimi vb. oyunlar şeklinde tasarlanıp sınıflandırılabilir.

Yapısal özelliğine ve kullanım amaçlarına göre oyunların sınıflandırıldığı da görülmektedir. Oyunlar kullanıcı sayısına göre kullandığı teknolojik alete göre kullananın amacına göre çok farklı sınıflandırılmaktadır. Bu çalışmada sadece birkaç örnek vererek anlatılmaya çalışılmıştır.

2.9.2. Dijital Oyun Kullanımına Yönelik Farklı Bakış Açıları

Winn'nin (1997) araştırmasında dijital oyun oynayarak büyüyen çocukların diğer çocuklara nazaran gelişimlerinin farklılık gösterdiğini dile getirmektedir. Araştırmasında dijital oyun oynayan çocukların bilişsel gelişimi ile oynamayan çocukların bilişsel gelişim yapıları arasında farklılıkların olmasıdır. Dijital oyun oynayan çocukların bilişsel yapısının gelişimi değişkenlik gösterirken oynamayan çocukların ise bilişsel gelişimi sıralı şekilde gerçekleşmektedir.

Moore (1997) araştırmasında dijital oyun oynayan genç bireylerin diğer bireylere göre beyinlerinin farklı yerlerini kullandıklarını ve düşünce yapılarının ise farklılık gösterdiğini söylemektedir.

Grennfield (1996) yaptığı çalışmasında dijital bilgisayar oyunların, bireyin toplumsal özellikleri kazanması ve zihin gelişimine etkisini incelemiş ve dijital oyun oynayan çocukların, yetişkinlerin uzun sürelerde edindiklerin gelişimleri onların kısa sürede kazandığını ve karar verme, düşünme becerilerinin daha kısa sürede gerçekleştiğini söylemektedir.

Papastergiou (2009) dijital oyunların sağlığa zarar ve faydasının araştırıldığı çalışmada oyun için ayrılan süre ne kadar fazla olursa fiziksel aktiviteler de az olmaktadır. Dolayısıyla aktivite eksikliğinin açtığı en büyük sorunların başında şişmanlık ve düzensiz beslenme gelmektedir.

Olması gerekenden fazla dijital oyun oynayan kişilerde saldırganlık özellikleri görülmekte, kişilik sorunları ve robotlaşarak bazı insani duygularda azalmaların olması ayrıca toplum dışı davranışları benimseyerek toplumdan dışlanma, ikili ilişkilerde bozulmalar görülmekte ve kişilerde psikolojik sorunlar ortaya çıkmaktadır (Chiu, Lee ve Huang, 2004; Setzer ve Duckett, 1994).

Dijital oyunlara yönelik yapılan araştırmalar, çalışmalarda ve incelemelerde her çalışmada olduğu bu çalışlarda da olumlu ve olumsuz yönlerine dikkat çeken eleştirilerin olduğuudur. Bir denetim mekanizması oluşturularak yapılan uygulamalarda daha fazla verim alınacağı kanaatindeyiz. Plansızlık ve düzen eksikliği elbette en faydalı olanı bile faydasızlaştırabilir.

2.10. Eğitsel Dijital Oyunlar

Teknolojik gelişimin bir eseri olan bilgisayarlar artık insan hayatının bir parçası haline gelmiştir. Bilgisayar insan hayatına bu kadar etki etti ise bu aletten daha fazla verim alıp eğitimde nasıl kullanabiliriz? Teknolojinin gelişmesinden etkilenen eğitim de bu bilgisayarları daha etkili nasıl kullanabiliriz soruları üzerinde durmaktadır. Dijital oyun bilgisayar teknolojiyle programlanan ve kullanıcılara görsel bir ortam hazırlayıp girişi yapma imkânı sunan oyunlardır (Çetin, 2013:6).

Çocukların, oyunlara ve özellikle de bilgisayar oyunlarına düşkünlüğü bu kadar fazla iken bilgisayarlarda oyun ortamları sağlamak ve bunu eğitsel bir çerçevede yapmak, çocuklar eğlenirken öğrenmelerini sağlayacaktır (Kukul,

2013:28). Eğitsel dijital oyunlar, öğrencileri isteklendirir ve onlarda öğrenmek için isteklilik ve bilinç oluşturur. Öğrenciler oyun oynayarak öğrendiklerinde kendi deneyimlerini merkeze alırlar ve aktif olarak katıldıkları için de öğrenme etkinliği daha kalıcı olur. Eğitsel dijital oyunların tamamı zaman yönünden kısıtlama olması, zamanla yarış gerektirmesinden; öğreneni zihinsel işlem yapmaya zorlamaktadır. Bundan dolayı öğrenenlerin bilişsel gelişimlerine olumlu yönde katkılar sunmaktadır (Aksoy, 2014:12).

Eğitsel dijital oyunlar, teknolojik araçlar yardımıyla oluşturulmaktadır. Bilişsel, sosyal, davranış veya duygusal boyutlara sahip, belirli hedefe yönelik hazırlanmış ve daha kalıcı öğrenmeyi sağlayan oyunlardır. Bazı bilgisayar oyunları çocuklara zihinsel hareketlilik sağlayacağı için bu oyunların içine çeşitli zihinsel beceri gelişimini destekleyecek etkinlikler yerleştirilebilir. Eğitsel bilgisayar oyunları, bilgisayar oyunlarında kullanılarak öğrencilerin ders konularını veya problem çözme gibi becerilerini geliştirmesi amacıyla oluşturulmuş yazılımlardır (Demirel, Seferoğlu ve Yağcı, 2003:130).

Prensky (2001:5), “Neden eğitimde dijital oyunları kullanıyoruz?” sorusunun cevabı şu başlıklar altında vermiştir:

- Dijital oyunlarda etkileşim vardır: Dijital oyunlarda hem bilgisayarla bir etkileşim vardır hem de sosyal gruplarla etkileşim vardır.
- Dijital oyunlarda geri bildirim vardır: Dijital oyunlar kullanıcıya geri bildirim vererek kullanıcıyla etkileşime geçer. Kişinin doğru yapıp yapmadığının bilgisini verir. Doğru yapması kişiyi motive eder.
- Dijital oyunlarda problem çözme vardır: Dijital oyunlar bir problemi içerisinde barındırır kişi o problemi çözmek için oyun oynar. Problem durumunu çözmek kişinin yaratıcılığını geliştirir ve bir başka problemi çözerken daha tecrübeli olur.
- Dijital oyunlarda amaç vardır: Dijital oyunlar içerisinde bir amaç barındırır ve kullanıcı bu amacı bilir ve ona göre hareket eder.
- Dijital oyunlarda eğlence ve yarışma vardır: eğlence kullanıcıya memnuniyet verir ve eğlendiği ortama tekrar bulunmak ister. Yarışma heyecan ve adrenalin katar.

Eğitsel dijital oyunları alternatif öğrenme aracı olarak farklı derslerde de kullanmak gerekmektedir. Farklı disiplinlerle bir araya getirilen ve bütünlük oluşturan öğrenme ortamı, kalıcı öğrenmeyi sağladığı gibi diğer disiplinlerle de bağ kurmuş olur. Okullarda eğitim ve öğretim faaliyetlerinde şirketlerde, eğlence ve ya askeri alanlarda ve diğer alanlarda eğitsel dijital oyunların kullanımları görülmektedir. Çeşitli örnekler verilecek olursa;

- Küçük yaş grubu çocuklar, harf oyunları ile alfabe ve okumayı dijital oyunlar sayesinde öğrenip ilerletebilmektedir,
- Yazma becerisini kazanması noktasında yazı yazma oyunları hem eğitici hem de eğlendirici yönleri ön plana çıkararak çok tercih edilen yazılımlardır,
- Bazı kuruluşlar benzetim oyunları yardımı ile insan kaynakları bölümünü farklı alandaki sistemleri nasıl yönetileceğini öğretmektedir.
- Yapması tehlikeli ve zor olan işlerin özellikle askeri amaçlı eğitim kurumlarında ki adayların oyunlar ile gerçek eğitim gibi eğitimler almaktadır (Çetin, 2013:3).

Yukarıda belirttiğimiz gibi çok farklı alanlarda eğitsel dijital oyunlar kullanılmaktadır.

2.10.1. Eğitsel Dijital Oyunların Özellikleri

Eğitsel dijital oyunlar oyunculara; dikkat, zekâ düzeyleri, psikomotor sistemi, hedefe ulaşma ve üstünlük sağlama unsurlarını kazandırmaktadır. Eğitsel dijital oyunlar da elbette diğer tüm oyunlar gibi içerisinde yarışma ve mücadele barındırmaktadır. Oyuncunun amacı; oyunu kazanma ve üstün gelme isteğidir. Diğer amacı ise oyunu kurgulayan ya da seçen kişinin eğitsel dijital oyunlardan yararlanarak oyunculara; bilişsel bilgi, duyuşsal ve psikomotor becerilerini geliştirmelerini sağlamaktır (Aksoy, 2014:14). Eğitsel dijital oyunlarda amaç; eğitsel kazanımların (öğrenim hedefleri) davranışa dönüştürülmesini sağlamaktır.

Eğitsel dijital oyunlar, teknoloji ve onun imkânı ile her yerde yapılmakta ve kolay erişim olduğu için oynanma özelliği yüksektir. Zihinsel özelliklere bağlı olarak yapılan faaliyetler olması sebebiyle her yerde de oynanması mümkün olduğu için oyunlara erişim daha kolay olmaktadır. Zihinsel faaliyetleri aktif kullanarak öğrenmeye aktarılması, öğrenilenin pekiştirilmesi ve zihinsel

faaliyetlerin geliştirilmesinde yer alacaktır. Eğitsel dijital oyunların amaçları değişiklik göstermektedir, bu amaçların ulaşım yolları da farklılık göstermektedir. Aslında iki amaç vardır; oynayan için hedefe ulaşma, oyunu tasarlayan içinse oyuncunun daha fazla oyunda süre harcaması. Oyuncu oyunu oynarken farklı mücadele yöntemleri kullandığı için oyuncular, oyunlardan farklı yönlerden etkilenme ve gelişmeler yaşamış olur. Oyuncuların en belirgin ve gözlenebilir bazı psikomotor becerilerinin gelişmesidir. Ayrıca kas koordine sistemi geliştiği gibi çekingen öğrencilerin cesareti artar, mücadele yeteneği de gelişmektedir.

Eğitsel dijital oyunların sağladığı imkânlar neticesinde öğretim aracı olarak kullanılması gayet normaldir. Özellikle yer ve yaş sınırlamasının olmaması herkesin ilgisini çekebileceği noktasında eğitsel dijital oyunların eğitim-öğretim ortamlarında kullanılmaları şu özelliklerinde kaynaklandığını söylenebilir:

- Motivasyon: Oyuncunun istekli ve meyilli olması,
- Özgür ortam olması: Oyuncunun sınırlamaları belirli bir ölçüde kendilerine göre ayarlaması,
- Psikomotor özellikleri test etme imkânı: Oyuncular kendi psikomotor özelliklerini ölçme ve geliştirme imkânı bulur,
- Sonucun belirsizliği: Oyunun belirledikleri plana göre gitmemesi,
- Karmaşıklık: Oyunların içinde çok farklı işlemler yapma gerektirmesi (Çetin, 2013:7-8).

2.10.2. Eğitsel Dijital Oyunların Avantajları

Dijital oyunları eğitim ve öğretime pek çok noktada faydalarının olduğunu görülmektedir. (ISSA, 2007) bu faydaları şu şekilde sıralanmıştır:

- Dijital oyunlar, öğrencide zihin, duyuş ve devim berilerini arttırır bilgisayar gibi aletlerin kullanım bilgilerinin kazanımında da yardımcı olur,
- Dijital oyunlar, bilgiyi kolay içselleştirmede öğrenciye katkı sağlamakta, sorunlar karşısında kolay çözüm önerileri geliştirebilmekte, yapması tehlikeli olan eğitimleri yaparak deneyim kazandırmaktadır,
- Dijital oyunlar, öğrenciye deneme sınama olanağı tanır ve hatalarından tecrübeler kazanır, motivasyonu ve kendine olan güveni artar,

- Dijital oyunlar sayesinde öğrenci bilgi basamaklarının süreçlerini görme imkânı elde eder ve kolaycı akıl yürütmeler kazanır,
- Dijital oyunlar, içerisinde işbirliği yapmayı barındırdığı için oyuncular birlikte hareket ederler ve birbirleriyle bilgi alışverişi sayesinde işbirlikçi öğrenme ortamı oluşturulmuş olur,
- Dijital oyunlar, fazla kişiyle oynandığı için takım olma olanağı sunar ve yarışmayla birlikte oyuncular arasında işbirliği yapma olanağı sunar,
- Dijital oyunlardaki görevleri başaran bireyin kendine olan güveni artar,
- Öğrencilere, karmaşık konuları basitleştirerek konunun rahat ve anlaşılabilir olmasını sağlar.

2.10.3. Eğitsel Dijital Oyunların Olumsuz Yönleri

Her ne kadar faydasından söz ediliyorsa dijital oyunların bazı olumsuz yönlerinden de bahsetmek gerekir. Ocak (2013:61) bu olumsuzlukları aşağıdaki şekilde sıralamaktadır;

- Dijital oyunlar, tasarım noktasında kontrol edilmezse içeriğinde rahatsız edici özellikler barındırabilir,
- Dijital oyunlar, her zaman öğrenme kazanımlarıyla paralellik göstermeyebilir,
- Öğretmen sınıfta oynatacağı oyunun öğrenci üzerinde ki etkisini hesap edebilmeli,
- Öğretmen oyunları hazırlarken sınıf seviyesini göz önüne almalı ve konu kazanımlarıyla uygunluğuna sürekli dikkat etmelidir,
- Dijital oyunların sürekli değişmesi ve bu değişimin takibi oldukça zor olabilir,
- Bütün öğrencilere uygun olmayabilir ve kazımı kazandırma yönünden yetersizdir,
- Ortamların bu oyunlara hazır hale getirilmesi gereklidir, hazır olmadığı takdirde istenilen verim yakalanmayabilir.

2.10.4. Eğitsel Dijital Oyunların Eğitimde Kullanımı

Eğitsel dijital oyunlarla eğitimin ortak paydada buluşması için dijital oyunların içeriğini oluşturan unsurların eğitimin kazanımlarıyla örülü olması gerekmektedir. Eğitsel dijital oyunları, öğrencilerin ders başarılarını arttırıcı

olarak kullanılan ders materyalleri ya da öğretim materyalleri yazılımları olarak tanımlayabiliriz. Eğitsel dijital oyunlar sayesinde birçok öğrenim yaklaşımları bir araya getirilebilir. Eğlence (Entertainment) ve Eğitim (Education), kavramlarının bir araya gelmesiyle ortaya çıkan kavram 'Eğlenceli Eğitim'dir. Okul öncesi dönemde yaygın olarak kullanılan eğlenceli eğitim, yeni ürünler oluşturulan alandır. Eğlenceli eğitim anlayışı ile hazırlanan oyunlar, öğrenciye öğrenme, keşfetme, tekrar deneme ve yanılma deneyimlerini basit yöntem kullanarak sağlar (Squire, 2002).

Linderoth, Lantz-Andersson ve Lindström'a göre (2002) dijital eğitsel oyunlar, eğitim ve öğretimde üç şekilde kullanılmalıdır:

- Ders konularının kazandırılmasında öğrenciyi motive etmek için kullanılır,
- Ders konularının kazandırılması yönünde kullanılır,
- Konuların bilgisayar oyunları yardımı ile canlandırılması.

Eğitsel dijital ve bilgisayar oyunları öğrenciyi güdüleme, öğretimi kolaylaştırıp canlandırmalar yapmak için kullanılmaktadır (Bakar, Tüzün ve Çağıltay, 2008:27-37).

2.11. İlgili Araştırmalar

Dünyada ve ülkemizde öğrencilerin, dijital oyunlara ilgileri sürekli artmaktadır. Öğrencilerin dijital oyunlara ilgisinin artması eğitimcilerin dikkatini çekmiş ve bu yönde araştırma yapmaya başlamışlardır. Bu alanda her geçen gün araştırma sayıları da artmaktadır. Yapılan araştırmalardan bunu fark etmek mümkündür.

Eğitsel Dijital/Bilgisayar Oyunlarla ilgili Çalışmalar

Yang (2012), çalışmada dokuzuncu sınıfta bulunan öğrencilerin, dijital oyun tabanlı öğrenmenin öğrencilerin motivasyonlarına etkisini araştırmıştır. Araştırma sonunda deney grubunda bulunan öğrencilerin motivasyon düzeyleri daha yüksek olduğunu sonucuna varmıştır.

Aksoy (2014), çalışmada ortaokul 6. sınıf matematik dersi konularının öğretiminde dijital oyun tabanlı öğrenme (DOTÖ) yönteminin öğrencilerin

akademik başarılarına, matematik dersine yönelik duyuşsal özelliklerine (başarı güdüsü, öz-yeterlik ve tutum) etkisini araştırmıştır. Uygulama neticesinde son-test sonuçlarındaki erişü farkının, deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı olduđu yönündedir. Ölçeklerin de uygulama sonrasında tekrarlanmasıyla, deney grubu öğrencilerin matematiğe yönelik başarı güdüsü ve matematik dersine yönelik tutum puanlarının, kontrol grubu puanları ile kıyaslandığında istatistiksel olarak anlamlı bir fark oluşturdıkları sonucuna ulaşmıştır.

Koka (2018), çalışmada ilköğretim sosyal bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisini ortaya koymaktır. Deney grubunda “Ülkemizin Kaynakları” ünitesi bilgisayar destekli eğitsel oyunlar kullanılarak, kontrol grubuna ise mevcut programdaki kazanımlara uygun olarak hazırlanan etkinlikler uygulamıştır. Araştırma bulgularına göre bilgisayar destekli eğitsel oyunların, öğrencilerin akademik başarılarını ve bilgilerin kalıcılığını arttırdığı belirlenmiştir.

Sabırlı (2018), çalışmada eğitimde eğitsel dijital oyunların kullanımının öğrencilerin akademik başarıları, derse yönelik tutum ve motivasyonlarını, teknolojiyi kullanım becerilerine etkisini araştırmaktadır. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin uygulama süreci sonunda İngilizce dersine yönelik motivasyonlarına göre anlamlı bir fark bulunmasına karşın; öğrencilerin İngilizce dersine yönelik tutumlarına göre anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ayrıca öğrencilerin İngilizce derslerinde teknoloji kullanımına yönelik tutumları arasında da anlamlı bir fark bulunmamıştır.

Aksel (2018), çalışmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyi ile öz denetim becerileri ve sosyal eğilimler arasındaki ilişkilerin belirlenmesini ve dijital oyun bağımlılığı, öz denetim becerisi ve sosyal eğilimlerin demografik özelliklere göre nasıl farklılaştığının ortaya konulmasını amaçlamıştır. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim becerileri ve sosyal eğilimleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Sağlam (2019), çalışmada Y kuşağı olarak (1981-2000 arası doğumlular) adlandırmış dijital oyun oynayan bu bireylerin öznel iyi oluşları üzerindeki

etkilerini ölçmektedir. Araştırma sonuçları katılımcıların cinsiyet, dijital oyun oynama nedenleri, oyun oynama sıklığı, oyun oynama platformu, oyun türü, oyun oynama süresi değişkenlerine göre anlamlı bir farklılık gösterirken; gelir, medeni durum, yaş ve kişilik değişkenlerine göre anlamlı bir farklılık göstermediği bulgusuna ulaşmıştır. Araştırmanın sonucu kısaca, dijital oyunların öznel iyi oluş değişkenleri bağlamında pozitif ilişkili olduğu yönündedir.

Oral (2018), çalışmada ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesidir. Araştırmada veri toplama amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen Bilişim Teknolojileri Kullanım anketi ve Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği uygulanmıştır. Araştırma sonucunda, araştırmaya katılan öğrencilerin %13,9'unun dijital oyun bağımlısı olduğu ve öğrencilerin dijital oyun bağımlılığını etkileyen en önemli yordayıcı değişkenin cinsiyet olduğu görülmüştür. Cinsiyet değişkeninde, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarını en iyi açıklayan bağımsız değişken oyun oynama sıklığı iken kız öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarını en iyi açıklayan bağımsız değişken, başkasının facebook hesabını kullanma değişkenidir olarak bulmuştur.

İşçi (2018), çalışmada Sanal gerçeklik, kodlama, arttırılmış gerçeklik, dijital oyunlar gibi uygulamaların eğitime entegre edilmesi eğitim dünyasında yeni bir çağın açılmasında etkili olmuştur. Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel dijital oyun geliştirme yazılımı kullanımına yönelik öğretmen aday görüşlerini belirlemeye çalışmıştır. Araştırma sonucunda katılımcıların sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel dijital oyunlar kullanımına ve dijital oyun geliştirme yazılımı kullanıma yönelik düşüncelerinin olumlu olduğu, eğitsel dijital oyunların sosyal bilgiler öğretimine katkı sağlayacağı, öğrencilerin akademik başarılarını olumlu yönde etkileyeceği, sosyal bilgiler dersine yönelik ilgilerinin ve motivasyonlarının olumlu yönde artacağı görüşlerine ulaşılmıştır.

Yıldız (2019) araştırmasında, eğitsel dijital oyunların ve sınıf içi eğitsel oyunlar ile gerçekleştirilen fen eğitiminin okul öncesi öğrencilerinin bilimsel süreç becerilerine ve bilişsel gelişim düzeylerine etkisini incelemek amaçlanmıştır. Araştırmacı tarafından; 8 eğitsel dijital oyun, 8 sınıf içi eğitsel oyun olmak üzere toplamda 16 eğitsel oyun tasarlanmıştır. Deney I grubunda eğitsel dijital oyunlarla, deney II grubunda sınıf içi eğitsel oyunlarla, kontrol

grubunda ise geleneksel yöntem ile fen eğitimi gerçekleştirilmiştir. Deney I grubu bilimsel süreç beceri testi ve bilişsel gelişim değerlendirme formu son test puanlarında anlamlı bir artış olduğu saptanmıştır. Deney II grubu bilimsel süreç beceri testi ve bilişsel gelişim değerlendirme formu son test puanlarında anlamlı bir artış olduğu görülmüştür. Deney I ve deney II gruplarında yer alan öğrencilerin bilimsel süreç becerileri kontrol grubunda yer alan öğrencilere göre bilimsel süreç becerilerinin anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre, eğitsel dijital oyunlar ve sınıf içi eğitsel oyunlar ile gerçekleştirilen fen eğitimi okul öncesi öğrencilerinin bilişsel gelişim düzeylerini ve bilimsel süreç becerilerini arttırmada etkili olmuştur.

Klein ve Feitag (1991), çalışmada 75 lisans öğrencisi üzerinde eğitsel bilgisayar oyunların öğrencilerin motivasyonlarına olan etkisini araştırmıştır. Araştırma sonucunda motivasyona ait olan dört faktörün dikkat, ilgi, güven ve memnuniyet durumlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farkın olduğuna ulaşılmıştır.

Inal, Çağiltay ve Sancar (2005), çalışmada problem çözme esasına göre tasarlanmış olan “The Incredible Machine” oyununun sahip olduğu tek kullanıcı ve dönüşümlü oynama özelliklerinin çocukların motivasyonları üzerindeki etkisine bakılmış ve oyun buna göre analiz edilmiştir. 7-13 yaş arasında toplam 56 öğrenci 2 hafta boyunca bu çalışmada yer almıştır. Literatürün belirttiğinin tersine çalışmaya katılan öğrencilerin büyük çoğunluğu tek kullanıcı olan kısmı daha çok beğendiklerini belirtmişler ve bu oyununun dönüşümlü oynama özelliğinin tek kullanıcı olanına göre çok daha kötü tasarlanmış bulmuşlardır. Ayrıca öğrenciler oyundaki dönüşümlü çok kullanıcı özelliklerinin yetersizliklerinden yakınmışlar ve dönüşümlü çok kullanıcı oynamanın tek kullanıcı oynamaktan çok daha zor olduğunu belirtmişlerdir.

Tüzün (2006), çalışmasında klasik bilgisayar oyunu karakteristiklerine ek olarak iyi bir pedagojiyi bünyesinde barındıran Quest Atlantis isimli eğitsel bir bilgisayar oyunu tanıtmaktadır. Bu eğitsel oyunun yapılandırıldığı kuramsal çerçeve, oyunun tasarımında izlenen eğitim, eğlence ve toplumsal sorumluluk boyutları, eğitsel oyunun birbirlerinden farklı eğitim ortamlarında uygulama

süreci ve çeşitli uygulama ortamlarındaki uygulamaların sonuçları bu tanıtım kapsamında yer almaktadır.

Çankaya (2007), çalışmada ilköğretim öğrencilerine yönelik Matematik dersini oran orantı konusuyla ilgili eğitsel bilgisayar oyunları geliştirerek, bu oyunların öğrencilerin Matematik dersi ve bilgisayar oyunları ile eğitsel bilgisayar oyunları hakkındaki tutum ve düşüncelerine etkisini incelemiştir. Öğrencilerin Matematik dersi ve bilgisayar oyunları ile eğitsel bilgisayar oyunları hakkındaki tutum ve düşünceleri pozitif çıkmış, ancak geliştirilen Orantılı Tetris ve Orantılı Palyaço oyunlarını oynayan öğrencilerin tutum ve düşüncelerinde anlamlı bir değişim olmadığını gözlemlemiştir.

Tüzün ve Çağıltay (2008) 6. sınıf düzeyinde 24 öğrenci ile 9 hafta süresince gerçekleştirmiş oldukları araştırmada, derslerde eğitsel bilgisayar oyunu kullanımının, öğrencilerin motivasyonlarını artırdığı bulgusuna ulaşmışlardır.

Avcı, Sert, Özdiç ve Tüzün (2009), çalışmada bilgisayarın donanım parçaları konusunda alıştırma ve uygulama imkânı veren eğitsel bir bilgisayar oyunu, Bilişim Teknolojileri dersi kapsamında uygulanmış ve eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrenci ve öğretmende üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Yapılan analizler sonucunda eğitsel bilgisayar oyunları ile desteklenmiş derslerin uygulamaya katılan öğrenciler ve öğretmenler tarafından çok fazla sevildiği ve öğrenmeleri üzerinde etkili olduğu saptanmıştır.

Demirbilek ve Tamer (2010), çalışmada eğitsel bilgisayar oyunları 13 öğretmenin değerlendirme yapmalarını istemiştir. Araştırma yaptığı öğretmenlerden 10 kişi daha önce eğitsel bilgisayar oyunları hiç kullanmadıklarını ve bilgi sahibi olmadıklarını, 2 öğretmenin ise bilgi sahibi olup derslerinde yer verdiklerini söylemişlerdir. 1 öğretmen ise araştırmaya katılmak istememiştir.

Fırat (2011), çalışmada kendisinin tasarladığı oyunlar kullanmış ve 6. sınıf öğrencileri üzerinde denemiştir. 90 öğrenci ile çalışmasını gerçekleştirmiştir. Bilgisayar destekli eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen öğretimin, geleneksel öğretime kıyasla kavramsal öğrenmeyi daha etkili kıldığı sonucuna ulaşmıştır.

Donmuş (2012), çalışmada İngilizce öğrenmede eğitsel bilgisayar oyunu kullanmanın erişiyeye ve kalıcılığa etkisini belirlemektir. Nicel araştırma yaklaşımının kullanıldığı uygulama süreci boyunca, araştırmacı tarafından tasarlanan “Mathematical Problems” ünitesi ile ilgili eğitsel bilgisayar oyunu öğrencilere sunulmuştur. Ayrıca uygulama bitiminden 14 hafta sonra kalıcılığı ölçmek için her iki gruba başarı testi tekrar uygulanmıştır. Elde edilen verilerin analizi sonucunda, eğitsel bilgisayar oyunu ile zenginleştirilen öğrenme ortamlarının, öğrencilerin erişiyeye düzeyleri üzerinde olumlu etkisi olduğu, bunun yanında öğrenmenin kalıcılığı bağlamında da önemli bir katkı sağladığı tespit edilmiştir.

Uluay (2017), çalışmada “KODU” programını, öğretmen adaylarına tanıtmak, programa ilişkin teknik yeterlik ve becerileri kazandırmak ve geliştirilen dijital oyunların ortaokul öğrencilerinin belirlenen fen konularına ilişkin kazanımlara ulaşma durumlarına (akademik başarı), motivasyon ve problem çözme düzeylerine ilişkin algıları üzerine etkilerini incelemektir. Çalışma sürecin MAGDAIRE modeli ile yürütüldüğü deney grubundaki N=18 ve kontrol grubundaki (N=18) öğretmen adayları; ve ayrıca okul sonrası etkinlik sürecinin DOTÖ temelli yürütüldüğü deney grubu N=15 ve kontrol grubundaki N=15 ortaokul 7. sınıf öğrencileri rastgele örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir. DOTÖ yaklaşımı öğrencilerin fen dersine ilişkin motivasyonlarını desteklemekte, PÇBA-Ö aracılığıyla ulaşılan sonuçlar, uygulama süreçlerinin öğrencilerin problem çözme becerilerine yönelik algıları üzerinde etkili olmadığını göstermiştir.

Doğan (2017), çalışmada deprem konusu temele alınarak tasarlanan bilgisayar oyunu akademik başarı etkisini araştırmıştır. Araştırma sonunda deney ve kontrol gruplarının başarı puanları arasında deney grubunun lehine anlamlı bir fark olduğu sonucuna varmıştır. Yani bilgisayar oyunlarla deprem öğretimi yapılarak ders işlenen deney gruplarının akademik başarı puanları, geleneksel öğretim kullanılarak ders işlenen kontrol grubu öğrencilerinin akademik puanlarından yüksek olduğu görülmüştür.

Eğitsel Oyunlarla ilgili Çalışmalar

Altınbulak vd.(2006), çalışmada Sosyal Bilgiler dersi kazanımlarının öğretiminde eğitsel oyunların, ders kazanımlarına ulaşma düzeyini ve bilgilerin kalıcılığına olan etkisini incelemiştir. Araştırmasında ulaştığı sonuç eğitsel oyunların ders öğretiminde daha etkili olduğuna ulaşmışlardır.

Coşkun vd.(2012), çalışmada ilköğretim 7. sınıf Fen ve Teknoloji dersinde işlenen Işık ünitesindeki, Işığın Soğurulması- Beyaz Işık Gerçekten beyaz ışık mıdır? Işığın kırılması ve Mercekler konularının öğretiminde bilimsel öyküler içeren eğitsel oyunların, öğrencilerin akademik başarılarına etkisini araştırmıştır. Bu doğrultuda ön test- son test kontrol gruplu deneysel desenin esas alındığı bir çalışma yürütülmüştür. İşlem sonucunda bilimsel öyküler içeren eğitsel oyunların, öğrencilerin akademik başarısına deney grubu lehine anlamlı bir farklılık oluşturduğu görülmüştür. Ayrıca yapılan incelemeler öyküleme yönteminin cinsiyetlere göre akademik başarı açısından anlamlı bir farklılık oluşturmadığı yönündedir.

Kaya ve Elgün (2014), çalışma 4. sınıf Fen ve Teknoloji dersi Gezegelimiz Dünya ünitesinin eğitsel oyunlarla desteklenerek işlenmesinin öğrenci başarısı üzerine olan etkisini incelemek amacıyla yapılmıştır. Çalışmada ön-test ve son-teste dayalı yarı deneysel desen kullanılmıştır. Kontrol grubuyla programa dayalı öğretim yapılırken, deney grubuna Gezegelimiz Dünya ünitesinin işlendiği dört hafta boyunca oyunlarla desteklenmiş fen öğretimi uygulanmıştır. Son-test sonuçları deney grubunun kontrol grubundan anlamlı derecede daha başarılı olduğunu göstermiştir.

Bayat vd.(2014), çalışmada fen ve teknoloji dersinde eğitsel oyunların yedinci sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırmada son test kontrol gruplu deneysel yöntem kullanılmıştır. Araştırma deney ve kontrol grubu 40'ar kişi ile toplamda 80 kişiden oluşan yedinci sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Ünite sonunda uygulanan başarı testine göre deney ve kontrol grubu öğrencileri arasında anlamlı farklılık olduğunu tespit etmiştir. Fen ve teknoloji dersinde eğitsel oyunlarla desteklenen öğretimin akademik başarıyı olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmıştır.

Boyraz ve Serin (2015), çalışmada oyun temelli fiziksel etkinlikler yoluyla kuvvet ve hareket kavramlarının öğretimine dayalı etkinliklerin etkisini tespit etmeye çalışmışlardır. Çalışmaya 3. ve 4. sınıfa geçecek toplam 21 ilkokul öğrencisi katılmıştır. Bu araştırma nicel araştırma yöntemlerinden tek gruplu ön test-son test modeline göre desenlenmiştir. Araştırma sonucunda öğrencilerin kuvvet başarı testinden aldıkları deney öncesi ve sonrası puanları arasında anlamlı bir fark olduğunu gözlemlemişlerdir.

Şahin (2015), çalışmada oyun temelli öğrenmenin 5. sınıf öğrencilerinin Fen Bilimleri dersindeki başarılarına ve tutumlarına etkisini araştırmıştır. Bu amaç doğrultusunda 5. sınıf Fen Bilimleri dersi "Vücudumuzun Bilmecesini Çözelim" ünitesi "Besinler ve İçerikleri" konusunun ders planı oyunlaştırılmış olarak hazırlanmış ve öğretim materyali olarak da eğitsel dijital bilgisayar oyunu kullanılmıştır. Araştırma sonucunda deney ve kontrol gruplarında öğrenim gören öğrencilerin başarı, tutum ve kalıcılık puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Ancak deney grubundaki öğrencilerin başarıları, kontrol grubundaki öğrencilerden daha fazla artış göstermiş, buna ek olarak kalıcılık puanlarına bakıldığında kontrol grubuna oranla daha iyi hatırladıkları ortaya çıkmıştır. Ayrıca, cinsiyetin ve öğrencilerin oyun oynama sıklıklarının öğrencilerin fen bilimleri başarısını ve tutumu üzerinde bir etkisinin olmadığı bulgularla ulaşılmıştır.

Alıcı (2016), çalışmada ortaokul 8. Sınıf Fen ve Teknoloji dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarına ve bilgilerin kalıcılığına etkisinin incelenmesidir. Araştırmada ön-test ve son-test kontrol gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Deneysel çalışma 6 hafta (24 ders saati) süreyle uygulamıştır. Deney grubunda "Hücre Bölünmesi ve Kalıtım" ünitesi eğitsel oyunlar kullanılarak, kontrol grubunda ise mevcut programdaki kazanımlara göre hazırlanan etkinlikler kullanılarak uygulanmıştır. Araştırmada akademik başarının belirlenmesi amacıyla veri toplama aracı olarak "Fen ve Teknoloji Akademik Başarı Testi" kullanılmıştır. Araştırmasında eğitsel oyunların, öğrencilerin akademik başarılarını ve bilgilerin kalıcılığını artırdığı belirlenmiştir.

Gençer (2016), çalışmada ortaokul 7. sınıf "Yaşamımızdaki Elektrik" ünitesi 'Durgun Elektrik' konusunun öğretiminde 5E Öğrenme Modeli

kapsamında geliştirilen eğitsel oyunlara yönelik öğrenci görüşlerinin belirlenmesi hedeflemiştir. Tasarlanan oyunlar 15 öğrenciye pilot olarak uygulanmıştır. Oyunun uygulamaları sürecindeki gözlemler ve uygulamalar sonunda yapılandırılmış mülakat ile alınan öğrenci görüşleri doğrultusunda oyunların uygulanabilirliği değerlendirilmiştir. Hazırlanan oyunların uygulanabilir olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmanın sonunda eğitsel oyunların öğrenme ortamlarında ne şekilde uygulanabileceği yönünde önerilerde de bulunmuştur.

Işık ve Semerci (2016), çalışmada ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerine İngilizce kelime öğretiminde eğitsel oyunların başarıya etkisini incelemişlerdir. Araştırma deneysel yöntemin ön-test son-test kontrol gruplu modeli ile yürütülmüştür. Araştırma, deney grubunda 35, kontrol grubunda 35 olmak üzere toplamda 70 kişi ile gerçekleştirilmiştir. Deney grubunda İngilizce kelime öğretimi eğitsel oyunlar ile yapılırken kontrol grubunda üçüncü sınıf İngilizce ders kitabında yer alan eğitsel oyun dışı etkinlikler ile yapılmıştır. Beş hafta süren deneysel çalışmada, deney grubuna her hafta ısındırıcı, hareketli ve dinlendirici oyun olmak üzere üç farklı oyun uygulanmıştır. Elde edilen analiz sonuçlarına göre eğitsel oyunlar ile İngilizce kelime öğretimi yapılan deney grubunun akademik başarısı ile oyun dışı etkinlikler kullanılarak İngilizce kelime öğretimi yapılan kontrol grubunun başarısı arasında deney grubunun lehinde anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür.

Gedik (2017), çalışmada ortaokul 2. sınıf öğrencilerinin okuma becerilerinin geliştirilmesinde eğitsel oyunlardan faydalanılmasının başarı ve kalıcılığa etkisini ortaya koymaya çalışmıştır. Araştırma deneysel yöntem içerisinde yer alan ön test–son test kontrol gruplu modelinden olup yarı deneysel bir nitelik taşımaktadır. Deney (eğitsel oyun) grupları, birinci okuldan 33, ikinci okuldan 30 ve üçüncü okuldan 22 toplamda 85 öğrenci; kontrol gurupları ise birinci okuldan 35, ikinci okuldan 33 ve üçüncü okuldan 22 toplamda 90, genel toplamda 175 altıncı sınıf öğrencisinden oluşmaktadır. Araştırmada okuma becerisini geliştirmeye yönelik çalışmalar yapılmıştır. Sonuç olarak eğitsel oyunlarla öğretim tekniğinin öğrencilerin okuma becerisinin geliştirilmesinde mevcut öğretim programı yaklaşımlarına göre daha etkili olduğu tespit yapılmıştır.

Gürbüz vd. (2017), çalışmada ilkokul 4. sınıf Fen Bilimleri dersi “Maddeyi Tanıyalım” ünitesinde eğitsel şarkı ve oyunlarla işlenen derslerin öğrencilerin akademik başarılarına ve kalıcılığına etkisini incelemiştir. Araştırmada deney grubu öğrencileri eğitsel şarkı ve oyunlarla öğrenimini sürdürürken, dersler kontrol grubunda Fen Bilimleri dersi öğretim programında öngörülen kazanımlara uygun öğretim yöntem ve tekniklerine göre yürütülmüştür. Çalışma sonucunda; eğitsel şarkı ve oyunlarla işlenen derslerin öğrencilerin akademik başarılarını artırdığı ve başarılarında kalıcılık sağladığı söylemektedirler.

Gürpınar (2017), çalışmada eğitsel oyun destekli öğretimin, öğrencilerin öğrenme ürünlerine yani fen bilimleri dersindeki başarılarına, bilginin kalıcılığına ve fen bilimleri dersine yönelik tutumlarına etkisini belirlemek amacıyla yapmıştır. Diğer taraftan öğretmen adaylarının eğitsel oyun destekli öğretim uygulamalarının öğrenme ürünlerine etkisi noktasındaki görüşleri ile öğretmen adaylarının hazırlamış olduğu eğitsel oyun içerikli ders planlarının uygunluk düzeylerini de değerlendirilmiştir. Analizler sonucunda deney ve kontrol grubunun başarı puanlarında olumlu yönde bir farklılaşma meydana geldiği ve bu farklılaşmanın deney grubu lehine daha yüksek olduğu görülmüştür. Kalıcılık testi puanları incelendiğinde ise deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin ortalama puanlarında bir düşüş yaşanmıştır. Bu anlamda uygulamanın etkisinin azaldığı gözlemlenmektedir. Bununla birlikte deney grubunun ortalama kalıcılık puanı kontrol grubu ortalama kalıcılık puanından daha yüksektir. Bu bulgular ise yapılandırmacı yaklaşım ve eğitsel oyun destekli öğretimin başarı ile fen bilimlerine yönelik tutumu artırdığını ve bilginin kalıcılığının sağlanması noktasında etkili olduğunu göstermektedir. Araştırmanın diğer aşamasında ise Kırıkkale Üniversitesi 2014-2015 eğitim-öğretim yılında "Özel Öğretim Yöntemleri II" dersini alan 40 fen bilgisi öğretmen adayına eğitsel oyun yöntemi ile ilgili sunum yapılarak yöntem ve uygulama hakkında bilgi vermiştir. Toplam 40 öğretmen adayından 32 öğretmen adayının görüşüne ulaşılmıştır. Öğretmen adaylarının görüşleri neticesinde, eğitsel oyunların eğitim-öğretim sürecine ve öğrencilere yönelik katkılarından dolayı süreç içerisinde kullanılması gerektiği sonucuna ulaşmıştır.

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeline, verilerin analizine, evren ve örnekleme, varsayımlarına ve Türkçe Dersi Akademik Başarı Testi (TDABT)'nin geliştirilmesi sürecini açıklamaya çalışılmıştır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Türkçe dersinde kullanılabilir eğitsel dijital oyunların öğrenci ders başarısı ve motivasyona (isteklenme) olan etkisinin incelendiği bu çalışmada nicel araştırma yöntemleri kullanılmıştır. Araştırmanın modeli deneysel özellik taşımaktadır. Araştırmada “ön-test ve son-test, kontrol ve deney gruplu, yarı deneysel desen” kullanılmıştır.

Büyüköztürk ve vd., göre (2017:16) deneysel desen, araştırmacı/araştırmacılar tarafından oluşturulan farkların bağımlı değişken üzerindeki etkisini test etmeye yönelik çalışmalardır. Deneysel araştırmalar üç grup olarak değerlendirilmektedir; gerçek deneysel, yarı deneysel ve basit deneyseldir. Deneysel araştırmaların en önemli yanı bağımsız değişkenin, bağımlı değişken üzerine etkisinin araştırmacı tarafından kontrol edilebilir olmasıdır.

Deneysel deseninin kullanıldığı araştırmalarda, araştırmacı tarafından oluşturulan yapay ortamlarda (laboratuvar) gerçekleşen çalışmalarıdır. Bundan dolayı çalışmalarda araştırma dışı etkenlerin, çalışmayı etkilemesi kolay değildir. Okul ve sınıf ortamları gerçek yaşamın oluşturduğu ortamlardır ve araştırmayı etkileyebilecek deney dışı faktörlerin karışması mümkündür. Araştırmada ön ve son test, yarı desenli deneysel araştırma yöntemi olarak kullanılmıştır.

Şahin (2015:29)'e göre uygulama yapılacak sınıflar daha önceden belirlendiği için denekleri seçme imkanının olmamasından dolayı bu desen seçilmiştir. Devlet okulunda genel başarı ortalamaları birbirine yakın olan sınıflardan iki tanesi random olarak araştırma için seçilmiştir. Büyüköztürk vd. (2017:16) ise grupların birbirine başarı yönünden yakın olduğunu sonucunu vermez bu önemli bir sınırlılık olsa da seçkisiz atanmanın yapılamayacağı durumlarda ön ve son test kontrol gruplu yarı deneysel desen, alternatif bir desendir şeklinde vurgulamaktadırlar.

Yarı deneysel desen, gerçek deneysel desenli deneyin uygunluğunun söz konusu olmadığına tercih edilir ve araştırma hakkında bilgi sağlamada araştırmacıya yardımcı olmaktadır (Neuman, 2007). Araştırmacı kontrolünün daha az olduğu yarı deneysel desende, deney ve kontrol grubuna uygulama sonrasında son test uygulanır ve bağımsız değişkenin bağımlı değişken üzerindeki etkisi incelenmeye çalışılır. (Evrekli, 2010:53; Neuman, 2007).

Çalışmada deney grubuna: “Okuma Kültürü, Sağlık ve Spor” temasındaki kazanımlar dijital eğitsel oyunlarla öğretimi yapılmış. Kontrol grubuna ise karma yöntemlerle hazırlanan ders kitabındaki etkinlikler ile öğretim yapılmıştır. Yapılan çalışmalar neticesinde deney ve kontrol grubuna son test uygulanarak her iki uygulamanın akademik başarıya ve motivasyona (isteklenmeye) etkisi belirlenmeye çalışılmıştır. Uygulama toplamda 6 hafta boyunca 36 ders saatinde gerçekleştirilmiştir.

3.2. Çalışma Grubu

Bu çalışma, ortaokul 5. sınıf Türkçe dersinde kullanılan eğitsel dijital oyunların ders başarısına ve motivasyona etkisini araştırmak amacıyla deney desenli olarak düzenlenmiştir. Çalışma 2018-2019 eğitim-öğretim yılı bahar döneminde, İstanbul ili Beyoğlu ilçesinde yapılmıştır. Çalışma grubunu, Beyoğlu ilçe merkezinde sosyo ekonomik yönden orta düzeyde olan Hasköy Ortaokulunun 5. sınıfında öğrenim gören 68 öğrenci oluşturmaktadır.

Deney grubu 5/F sınıftan oluşmakta ve mevcut 34 kişidir. Kontrol grubu 5/G sınıftan oluşmakta ve mevcut 34 kişidir. 5/F ve 5/G sınıflarında gerçekleştirilen çalışmaya, 5/F sınıftan 17 kadın, 17 erkek; 5/G sınıftan ise 15 kadın, 19 erkek öğrenci olmak üzere toplam 68 öğrenci sürece dâhil olmuştur.

Tablo 3.1 incelendiğinde; deney grubu 5/F sınıftan oluşmakta ve mevcut 34 kişidir. Kontrol grubu 5/G sınıftan oluşmakta ve mevcut 34 kişidir. 5/F ve 5/G sınıflarında gerçekleştirilen çalışmaya, 5/F sınıftan 17 kadın, 17 erkek; 5/G sınıftan ise 15 kadın, 19 erkek öğrenci olmak üzere toplam 68 öğrenci sürece dâhil olmuştur. Deney grubu öğrencilerinin %50’si erkek, %50’si kadın, kontrol grubu öğrencilerinin ise %55’i erkek, %45’i kadın olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 3.1: Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Demografik Özellikleri

Sınıf/Cinsiyet	Erkek		Kadın		Toplam	
	f	%	f	%	f	%
5/H	19	56	15	44	34	50
5/F	17	50	17	50	34	50
Toplam	37	100	31	100	68	100

Deney grubu öğrencileri cinsiyet yönünden dengeli bir dağılım özelliği gösterirken kontrol grubunda ise bu dağılım tam olmamaktadır. Kontrol grubunda erkek öğrenci sayısı fazla olmakla birlikte gruplar arası eşitlik yönünden -sayı olarak- dengelidir.

3.3. Veri Toplama Araçları

3.3.1. Türkçe Dersi Akademik Başarı Testinin Geliştirilmesi

Ölçümdeki hataları azaltması, problemi öğrencilere daha kolay ve net sunması, ölçülmek istenen konuya yatkın olması, adil ve objektif puanlama imkânları sağlamasından (Baştürk, 2014, 123-124) dolayı bu çalışmada çoktan seçmeli test kullanımını tercih edilmiştir. “Okuma Kültürü, Sağlık ve Spor” temalarındaki: (Kelimelerin eş anlamlılarını bulur, kökleri ve ekleri ayırt eder, yapım ekinin işlevlerini açıklar, deyim ve atasözlerinin metne katkısını belirler, kelimelerin zıt anlamlılarını bulur, yazılarında ses olaylarına uğrayan kelimeleri doğru kullanır, büyük harfleri ve noktalama işaretlerini uygun yerlerde kullanır) kazanımlara yönelik başarı testi geliştirilmiştir.

Başarı Testi “Okuma Kültürü, Sağlık ve Spor” temalarındaki kazanımları kapsayacak yönde oluşturulmuştur. Hazırlanan sorular, MEB kazanım testleri, akademik çalışmalarda kullanılan testler, soru bankaları ve Türkçe dersiyle ilgili çeşitli kaynaklar taranarak ve araştırmacı tarafından oluşturulan sorulardan oluşmaktadır.

Hazırlanan Türkçe Dersi akademik başarı testinin kapsam ve görünüş geçerliği için alanında uzman iki akademisyen, iki Türkçe Öğretmeni ve bir de eğitim uzmanının görüşlerine başvurulmuştur. Türkçe Dersi akademik başarı testi ilk etapta 37 adet sorudan oluşmaktadır. Uzman görüşleri doğrultusunda

uygulama sınavının iki oturum şeklinde yapılmasına karar verilmiştir. Uygulama sınavının iki oturum şeklinde yapılmasının gerekçesi öğrencilerin, belirli zaman geçtikten sonra testten sıkılıp sorulara geçiştirme cevaplar vermesidir. Uygulama yapılan öğrencilerin yaş seviyeleri düşünüldüğünde sınavın iki oturum şeklinde planlanması çevreden kaynaklanabilecek hata payını azaltmaya yönelik olduğu söylenebilir.

Hazırlanan test İstanbul ili Beyoğlu ilçesinde MEB'e bağlı Hasköy ve Kadimehmet Ortaokullarında daha önce "Okuma Kültürü, Sağlık ve Spor" temasında bulunan kazanımların öğrenimine sahip 415 6. sınıf öğrencisine uygulanmıştır. Testin sonucunda geçerlik ve güvenirlik katsayıları hesap edilmiştir. Pilot uygulama neticesinde 1 sorunun ayırt ediciliği düşük bulunmuştur. Bu madde testten çıkarılarak 36 soruya düşürülmüştür. Başarı testinin son şekli 36 sorudan oluşmaktadır. Testteki her soru için '1' puan değerinde olacak şekilde toplam puanlar hesaplanıp test maddelerine ilişkin madde analizleri yapılmıştır.

Testteki her sorunun madde-toplam korelasyonu hesaplanmıştır. Madde-toplam korelasyonunun, test maddelerinden alınan puanlar ile testin toplam puanı arasındaki bağlantıyı ortaya çıkardığı söylenebilir. Madde-toplam korelasyonunun pozitif ve yüksek olması, maddelerin birbirine benzediğini ve aynı davranışları ölçmeye çalıştığını ve testin iç tutarlılığının yüksek olduğu göstermektedir. Madde-toplam korelasyon analizi, maddelerin bireylerin ölçülen özellik bakımından ne derecede ayırt ettiğini kestirmek için kullanılır ve madde ayırt edicilik indeksidir (Büyüköztürk, vd., 2017:15).

Türkçe dersi akademik başarı testinin iç tutarlılık katsayısını bulmak için Kuder Richardson-20 (KR-20) formülü kullanılmıştır. Pilot uygulama analizleri sonunda testin KR-20 değeri 0,89 ve standart sapması 8,28 olarak bulunmuştur. Bu sonuçlara bakarak akademik başarı testinin çalışmada kullanılabilceği söylenebilir.

Tablo 3.2: Türkçe Dersi Akademik Başarı Testinin Madde Güçlük ve Ayırıcılık İndeksi

Madde	Madde Güçlük (pj)	Madde Ayırt Edicilik (rjx)
1	0.44	0.42
2	0.48	0.48
3	0.54	0.46
4	0.35	0.33
5	0.52	0.37
6	0.54	0.59
7	0.43	0.40
8	0.44	0.40
9	0.50	0.41
10	0.26	0.33
11	0.54	0.47
12	0.69	0.51
13	0.59	0.52
14	0.59	0.46
15	0.47	0.47
16	0.43	0.42
17	0.39	0.38
18	0.41	0.42
19	0.71	0.56
20	0.40	0.36
21	0.71	0.46
22	0.43	0.36
23	0.56	0.45
24	0.58	0.45
25	0.57	0.60
26	0.62	0.59
27	0.31	0.40
28	0.25	0.43
29	0.56	0.58
30	0.20	0.12
31	0.44	0.41
32	0.45	0.32
33	0.55	0.60
34	0.49	0.41
35	0.42	0.50
36	0.58	0.50
37	0.58	0.53

Tablo 3.2'ye göre 30. maddenin ayırıcılık indeksi 30'un altında olduğundan dolayı başarı testinden çıkarılarak 36 maddelik test oluşturulmuştur.

Madde güçlüğü, bir maddeyi doğru cevaplayanların yüzdesini ifade eder. Sembolü p_j 'dir. Bir maddeye 50 kişinin 50'si de doğru cevaplarsa $p_j=50/50=1$ çok kolay madde, maddeye 50 kişi doğru cevaplandıramazsa $P=0/50=0$ çok zor bir maddedir. p_j değeri, 0 ve 1 de dâhil olmak üzere, 0 ile 1 arasında değişmektedir. p_j değeri $0,80 \leq p_j \leq 1,00$ arasında çok kolay; $0,60 \leq p_j \leq 0,79$ arasında kolay; $0,40 \leq p_j \leq 0,59$ arasında ise orta; $0,20 \leq p_j \leq 0,39$ arasında zor; $0,00 \leq p_j \leq 0,19$

arasında ise çok zor bir maddedir (Tekin, 2000:63). Başarı testin madde güçlük indeksleri 0,25 ile 0,71 arasında değişmektedir.

Tablo 3.3: Türkçe Dersi Akademik Başarı Testi İstatistikleri

N	415	
Kr-20	0.89	
P	0.54	
R _j	0.46	
X	17.88	
Medyan	17.00	
Mod	16.00	
Standart Sapma	8.028	
Varyans	28.26	
Max	36.00	
Min	1.00	
Ranj	35.00	
Çarpıklık katsayısı	Skewness	0.247
Basıklık katsayısı	Kurtosis	-0.750

Tablo 3.3'e göre testin ortalama güçlüğü 0,54 olarak hesap edilmiştir. Bu veri neticesinde testin orta güçlükte olduğunu söylemek mümkündür. Testin ortalama ayırt ediciliği ise 0,46 olarak bulunmuştur. Test aritmetik ortalama 17,88, mod 16,00, medyan 17,00'dir. Standart sapma 8,028, varyans değeri 28,26'dır. Testten alınan en yüksek puan değeri 36 en düşük ise 1'dir. Ranj değeri ise 35'tir. Başarı testinin çarpıklık katsayısı 0,2471 ve basıklık katsayısı -0,750'dir.

3.3.2. Türkçe Dersine Yönelik Motivasyon Ölçeği (TDMÖ)

Araştırmada kullanılan 15 maddelik TDMÖ Türkçe dersine yönelik motivasyonu ölçmesi amacıyla Erdem ve Gözüküçük (2012), tarafından geliştirilmiştir.

Ölçeğin Cronbach's alfa iç tutarlılık katsayısı Erdem ve Gözüküçük (2013) tarafından hesap edilmiş ve iç tutarlılığının 0,75 olduğu saptanmıştır. Ölçekte yer alan ifadelerin 9 tanesi olumlu, 6 tanesi ise olumsuzdur. Türkçe dersi motivasyon ölçeğinin puanlamasında olumlu maddelerde tamamen katılıyorum için 5 puan, katılıyorum için 4 puan, kararsızım için 3 puan, katılmıyorum için 2 puan, hiç katılmıyorum için 1 puan verilmiş; olumsuz maddelerde ise tamamen katılıyorum için 1 puan, katılıyorum için 2 puan, kararsızım için 3 puan, katılmıyorum için 4 puan, hiç katılmıyorum için 5 puan verilmiştir. Ölçek deney ve kontrol grubuna

çalışma öncesinde ön test ve çalışma sonunda son test olarak uygulanmıştır. Ölçek için öğrencilere 20 dakika cevaplama süresi verilmiştir.

3.4. Verilerin Analizi

Bu araştırma için nicel veri toplama yoluna gidilmiştir. Nicel veriler değerlendirilerek bir takım istatistikî veriler elde edilmiştir. Araştırmacı tarafından farklı kaynaklardan da yararlanarak oluşturulan Türkçe Dersi Akademik Başarı Testi ve Türkçe Dersi Motivasyon Ölçeği uygulanmıştır. Başarı testi, pilot uygulama yapıldıktan sonra değerlendirilmiş ve başarı testinde bir takım düzeltmelere gidilmiştir. TDABT (Türkçe Dersi Akademik Başarı Testi), uygulama öncesi ve sonrasında deney ve kontrol gruplarına ön test ve son test olarak uygulanıp veri toplama işlemi gerçekleştirilmiştir. Başarı testinde doğru cevaplanan her bir maddeye 1, boş bırakılan ya da yanlış cevaplanan her bir maddeye ise 0 puan verilerek sonuçlar değerlendirilmiştir (Şeker ve Kartal, 2017:23).

Standart sapma, varyans değerleri, KR-20 Alpha güvenlik katsayısı, aritmetik ortalama, madde güçlük ve ayırıcılık indeksi gibi bir takım istatistikî veriler bulunmuştur. Ön ve son testlerden elde edilen verilerin normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek için Shapiro-Wilk Testi ile analiz yapılmıştır. Elde edilen veriler (her iki testin için de) normal dağılım göstermiştir. Bu araştırma için deney ve kontrol gruplarına ön test-son test olarak uygulanan başarı testi ölçeğinden elde edilen verilerin analizinde SPSS 18 (The Statistical Packet for the Social Sciences) istatistik programı kullanılmıştır.

Deney ve kontrol grupları başarı testi ve motivasyon ölçeği, ön test ve son test puanları karşılaştırılması ilişkisiz örneklem t-testi (Independent t-test) kullanarak analiz edilmiştir. Deney ve kontrol grubunun, grup içindeki başarı testi ve motivasyon ölçeği, ön test ve son test puanlarını karşılaştırırken ise ilişkili örneklem için t-testi (Paired Samples t-test) kullanarak analiz edilmiştir. Alt problemlere cevap bulabilmek için ön test ve son test bağımsız örneklem t-testi (Independent Simple t Test) sonuçlarına bakılmıştır. Yapılan analizler neticesinde karşılaştırılan gruplar arasında anlamlı farkların olup olmadığına bakılmış ve elde edilen bulgulardan yola çıkılarak sonuç ve öneriler yazılmıştır.

3.5. Uygulama Süreci

İlk hafta, ilk ders öğrencilerle tanışma, araştırmanın anlatılması, başarı testinin, motivasyon ölçeklerinin uygulanması ile geçmiştir. Öğrenciler, araştırma konusunu ilgi çekici olduğunu dile getirmişlerdir. Türkçe dersini dijital oyunlarla işleyecekleri için kendilerine farklı gelmiştir. İkinci ders, uygulamaya başlanmıştır.

İkinci hafta, Okuma Kültürü, temasında bulunan “Kelimelerin eş anlamlılarını bulur, Kökleri ve ekleri ayırt eder” kazanımı temel alınmıştır. Bu kazanıma uygun olan eğitsel dijital oyun/oyunlar iki ders saati ve üçüncü ders saatinin yarısı süreyle internet üzerinden öğrencilere oynatılmıştır. Dördüncü derste ve kalan sürede öğrencilere aynı kazanıma uygun dijital oyunları kendileri serbest olarak oynamış olup bu uygulama her hafta tekrar edilmiştir.

Üçüncü hafta, Okuma Kültürü, temasında bulunan “Yapım ekinin işlevlerini açıklar, Deyim ve atasözlerinin metne katkısını belirler” kazanımı temel alınmıştır. Bu kazanıma uygun olan eğitsel dijital oyun/oyunlar iki ders saati ve üçüncü ders saatinin yarısı süreyle internet üzerinden öğrencilere oynatılmıştır. Dördüncü derste ve kalan sürede öğrencilere aynı kazanıma uygun dijital oyunları kendileri serbest olarak oynamış olup bu uygulama her hafta tekrar edilmiştir.

Dördüncü hafta, Okuma Kültürü, temasında bulunan “Kelimelerin zıt anlamlılarını bulur, Deyim ve atasözlerinin metne katkısını belirler” kazanımı temel alınmıştır. Bu kazanıma uygun olan eğitsel dijital oyun/oyunlar iki ders saati ve üçüncü ders saatinin yarısı süreyle internet üzerinden öğrencilere oynatılmıştır. Dördüncü derste ve kalan sürede öğrencilere aynı kazanıma uygun dijital oyunları kendileri serbest olarak oynamış olup bu uygulama her hafta tekrar edilmiştir.

Beşinci hafta, Sağlık ve Spor, temasında bulunan “Kelimelerin zıt anlamlılarını bulur, Deyim ve atasözlerinin metne katkısını belirler” kazanımı temel alınmıştır. Bu kazanıma uygun olan eğitsel dijital oyun/oyunlar iki ders saati ve üçüncü ders saatinin yarısı süreyle internet üzerinden öğrencilere oynatılmıştır. Dördüncü derste ve kalan sürede öğrencilere aynı kazanıma uygun

dijital oyunları kendileri serbest olarak oynamış olup bu uygulama her hafta tekrar edilmiştir.

Altıncı hafta, Sağlık ve Spor, temasında bulunan ‘‘Yazılarında ses olaylarına uğrayan kelimeleri doğru kullanır, Büyük harfleri ve noktalama işaretlerini uygun yerlerde kullanır’’ kazanımı temel alınmıştır. Bu kazanıma uygun olan eğitsel dijital oyun/oyunlar iki ders saati ve üçüncü ders saatinin yarısı süreyle internet üzerinden öğrencilere oynatılmıştır. Dördüncü derste ve kalan sürede öğrencilere aynı kazanıma uygun dijital oyunları kendileri serbest olarak oynamış olup bu uygulama her hafta tekrar edilmiştir.

Okuma Kültürü, Sağlık ve Spor temalarındaki kazanımlar uygulamamıza esas teşkil eden eğitsel dijital oyunlar ile kazandırmak istediğimiz kazanımlardır. Eğitsel dijital oyunlar seçilirken MEB programındaki kazanımlar yönelik seçilmiştir. Okuma Kültürü, Sağlık ve Spor temalarındaki kazanımlar dikkate alınarak başarı testi oluşturulmuştur.

4. BULGULAR

Bu bölümde araştırmanın alt problemlerini incelemek amacı ile yapılan istatistiksel analizlerin değerlendirilmesi sonucunda elde edilen bulgulara ve yorumlara yer verilmiştir. Bulgular ve yorumlar araştırmanın alt problemlerine göre aşağıda sırayla verilmiştir.

4.1. Betimsel İstatistikler

Çalışmaya katılan öğrencilerin Türkçe dersi akademik başarı testinden elde edilen toplam puanları ve bu puanlara ait ortalama, merkezi yığılma ölçüleri, öğrencilere uygulanan akademik başarı testinin normal dağılım özelliği gösterip göstermediğinin verilerine yer verilmiştir.

Deney ve kontrol gruplarında yer alan öğrencilerin, Türkçe Dersi Akademik Başarı Testi'nden elde ettikleri puanların normal dağılım özelliği gösterip göstermediği kontrol edilmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 4.1'de verilmiştir.

Tablo 4.1: TDABT'in Normal Dağılım Tablosu (Shapiro-Wilk)

Ölçek	Gruplar	Z	df	p
Deney Grubu	Ön Test	0,977	34	0,667
	Son Test	0,977	34	0,682
Kontrol Grubu	Ön Test	0,942	34	0,072
	Son Test	0,987	34	0,942

Tablo 4.1 incelendiğinde; deney grubu TDABT, ön test ve son test puanları normal dağılım özelliği göstermektedir ($p>0,05$). Kontrol grubu TDABT, ön test ve son test puanları normal dağılım özelliği göstermektedir ($p>0,05$).

Grup büyüklüğü 50 kişiden az olması durumunda Shapiro-Wilk, 50 kişiden fazla olması durumunda ise Kolmogorov-Smirnov testi kullanılır ve bu iki test puanların normalliği incelemede kullanılır (Büyüköztürk, vd., 2017:42). Parametrik testler: t-testi, Z-testi, One-Way Anova; parametrik olmayan testler: Wilcoxon Rank Sum Test, Kuruskal-Wallis H-Test, Mann Whitney U Test.

TDABT'nin Shapiro-Wilk testine göre normal dağılım gösterdiği görülmektedir. TDABT, normal dağılım özelliğinde dolayı parametrik testlerden t-testi araştırmada kullanılmıştır. Şayet Türkçe dersi akademik başarı testi normal dağılım özelliği göstermemiş olsaydı parametrik olmayan testler araştırmada veri analizleri için kullanılacaktı.

Tablo 4.2'de deney ve kontrol grubu Türkçe dersi akademik başarı ön test ve son testinden elde ettikleri verilerin genel incelenmesi (puan ortalamaları, standart sapma ve diğer merkezi yığılma ölçümleri) verilmiştir.

Tablo 4.2: Türkçe Dersi Akademik Başarı Ön Testi ve Son Testten Elde Edilen Verilerin İncelenmesi

Ölçek	Gruplar	N	\bar{X}	Ss	Medyan	Mod	Min	Max	Ranj
Deney Grubu	Ön Test	34	47,03	16,99	45	64	11	81	70
	Son Test	34	60,29	15,91	59	56	28	92	64
Kontrol Grubu	Ön Test	34	46,88	16,74	48	33	19	75	59
	Son Test	34	49,82	16,62	50	54	11	83	72

Tablo 4.2'de göre; deney grubu TDABT, ön test puan ortalaması; $47,03 \pm 16,99$, ortancası (medyan); 45, Tepe değeri (mod); 64, en düşük puanı; 11, en yüksek puanı; 81, ranjı; 70 olarak hesap edilmiştir.

Tablo 4.2'de göre; deney grubu TDABT, son test puan ortalaması; $60,29 \pm 15,91$, ortancası (medyan); 59, tepe değeri (mod); 56, en düşük puanı; 28, en yüksek puanı; 92, ranjı; 64 olarak hesap edilmiştir.

Tablo 4.2'de göre; kontrol grubu TDABT, ön test puan ortalaması; $46,88 \pm 16,74$, ortancası (medyan); 48, tepe değeri (mod); 33, en düşük puanı; 19, en yüksek puan; 75, ranjı; 59 olarak hesap edilmiştir.

Tablo 4.2'de göre; kontrol grubu TDABT, son test puan ortalaması; $68,06 \pm 18,97$, ortancası (medyan); 50, tepe değeri (mod); 54, en düşük puanı; 11, en yüksek puanı; 83 ranjı; 72 olarak hesap edilmiştir.

Türkçe dersi akademik başarı testinin çalışma guruplarının ön test ve son test puanları ve diğer ölçme ve değerlendirme verileri açısından bize bütüncül bir

bakış açısı sağlamaktadır. Uygulama öncesi ve sonrasında verilerin değişimleri kısaca takip edilmeye çalışılmıştır.

4.2. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum

Araştırmanın birinci alt problemi şu şekilde ifade edilmiştir:

1. Eğitsel dijital oyunlarla öğrenme uygulamalarının yapıldığı deney grubundaki ortaokul 5. sınıf öğrencilerin akademik başarıları ile karma yöntemlerin uygulandığı kontrol grubundaki öğrencilerin akademik başarıları arasında anlamlı farklılıklar var mıdır?

1.1. Deney ve kontrol grubunun TDABT, ön test puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

Deney ve kontrol gruplarında bulunan öğrencilerin, TDABT testlerinden elde ettikleri puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak fark olup olmadığı ilişkisiz örneklem t-testi analizi ile test edilmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilerin TDABT ön testinden aldıkları puanlar, deney ve kontrol grubu olarak farklılık gösterip göstermediği ilişkisiz örneklem için t-testi ile analiz incelenmiştir. Elde edilen bulgular Tablo 4.3'te verilmiştir.

Tablo 4.3: Deney ve Kontrol Gruplarının TDABT Ön Testinden Aldıkları Puanlara İlişkin Sonuçlar

Ölçek	Gruplar	N	\bar{X}	Ss	sd	t	p
TDABT Ön Test	Deney grubu	34	47,03	16,99	66	-0,36	0,971
	Kontrol grubu	34	46,88	16,74			

Tablo 4.3 incelendiğinde, deney ve kontrol grubu TDABT, ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını ortaya koymak için ilişkisiz örneklem için t-testi uygulanmıştır. Deney grubu puan ortalaması ($\bar{X}=47,03$) kontrol grubu puan ortalaması ise ($\bar{X}=46,88$) olarak hesaplanmıştır. Deney ve kontrol grubunun TDABT, ön test akademik başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık görülmemektedir ($t(66)=-0,36; p>0,05$).

Her iki grubunda Türkçe dersi akademik başarı testi, ön test puanlarına bakıldığı zaman akademik açıdan birbirine denk gruplar oldukları söylenebilir.

Uygulama öncesinde iki grubunda hazır bulunuşluğu başarı düzeyleri birbirlerine yakın olduğu sonucuna varılabilir.

1.2. Deney ve kontrol grubunun TDABT, son test puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

Tablo 4.4: Deney ve Kontrol Gruplarının TDABT Son Testinden Aldıkları Puanlara İlişkin Sonuçlar

Ölçek	Gruplar	N	\bar{X}	Ss	sd	t	p
TDABT Son Test	Deney Grubu	34	60,29	15,91	66	-2,653	0,010
	Kontrol Grubu	34	49,82	16,62			

Tablo 4.4 incelendiğinde, deney ve kontrol grubu öğrencilerin TDABT, son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını ortaya koymak için ilişkisiz örneklem için t-testi uygulanmıştır. Deney grubu puan ortalaması ($\bar{X}=60,29$) kontrol grubu puan ortalaması ise ($\bar{X}=49,82$) olarak hesaplanmıştır. Deney ve kontrol grubu TDABT, son test akademik başarı puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmektedir ($t(66)=-2,653$; $p<0,05$).

Elde edilen bu bulgulara göre, eğitsel dijital oyunlarla yapılan uygulamaların karma yöntemlerle oluşturulmuş ders kitabındaki uygulamalara göre öğrencilerin akademik başarılarını geliştirmede daha etkili olduğu söylenebilir.

1.3. Deney grubunun TDABT, ön test ve son test puanları arasında son test lehine anlamlı farklılık var mıdır?

Tablo 4.5: Deney Grubunun TDABT Ön Test ve Son Testten Aldıkları Puanlara İlişkin Sonuçlar

Grup	Ölçek	N	\bar{X}	Ss	sd	t	p
Deney Grubu	Ön test	34	47,03	16,99	33	-3,876	0,00
	Son test	34	60,29	15,91			

Tablo 4.5 incelendiğinde, deney grubu TDABT, ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını ortaya koymak için ilişkili örneklem için t-testi uygulanmıştır. Deney grubu TDABT, ön test puan

ortalaması ($\bar{X}=47,03$) son test puan ortalaması ise ($\bar{X}=60,29$)'dur. Deney grubu ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmektedir ($t(33)=-3,876; p<0,05$).

Elde edilen bu bulgulara göre, eğitsel dijital oyunlarla yapılan uygulamaların öğrencilerin akademik başarılarını geliştirmede etkili olduğu söylenebilir.

1.4. Kontrol grubunun TDABT, ön test ve son test puanları arasında son test lehine anlamlı farklılık var mıdır?

Tablo 4.6: Kontrol Grubunun TDABT, Ön Test ve Son Testten Aldıkları Puanlara İlişkin Sonuçlar

Grup	Ölçek	N	\bar{X}	Ss	sd	t	p
Kontrol grubu	Ön test	34	46,88	16,74	33	-0,766	0,449
	Son test	34	49,82	16,62			

Tablo 4.6 incelendiğinde, kontrol grubu TDABT, ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını ortaya koymak için ilişkili örneklem için t-testi uygulanmıştır. Kontrol grubu TDABT, ön test puan ortalaması ($\bar{X}=46,88$), son test puan ortalaması ise ($\bar{X}=49,82$)'dir. Ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemektedir ($t(33)=-0,766; p>0,05$).

Kontrol grubunun ön test ve son test, ortalama puan değerlerinde bir artış olmuştur fakat istatistikî açıdan anlamlı bir farklılık olmamıştır.

4.3. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum

Araştırmanın ikinci alt problemi şu şekilde ifade edilmiştir:

2. Eğitsel dijital oyunlarla öğrenme uygulamalarının yapıldığı deney grubundaki ortaokul 5. sınıf öğrencilerin Türkçe dersine yönelik motivasyonları ile karma yöntemlerin uygulandığı kontrol grubundaki öğrencilerin Türkçe dersine yönelik motivasyonları arasında anlamlı farklılıklar var mıdır?

İkinci probleme ait veriler elde edilirken, öğrencilerin Türkçe dersine yönelik motivasyon ölçeğine ait verilere göre, deney ve kontrol grubu ön test ve

son test puanları ilişkisiz örneklemeler için t-testiyle; deney grubunun ön test ve son test puanları, kontrol grubunun ön test ve son test puanları ilişkili örneklemeler için t-testi ile analiz edilmiştir.

2.1. Deney ve kontrol grubu TDMÖ, ön test puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

Tablo 4.7: Deney ve Kontrol Gruplarının TDMÖ Ön Testinden Aldıkları Puanlara İlişkin Sonuçlar

Ölçek	Gruplar	N	\bar{X}	Ss	sd	t	p
TDMÖ Ön Test	Deney Grubu	34	3,39	0,55	66	-1,603	0,114
	Kontrol Grubu	34	3,21	0,38			

Tablo 4.7 incelendiğinde, deney ve kontrol grubu TDMÖ, ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını ortaya koymak için ilişkisiz örneklemeler için t-testi uygulanmıştır. Deney grubu puan ortalaması ($\bar{X}=3,39$) kontrol grubu puan ortalaması ise ($\bar{X}=3,21$) olarak hesaplanmıştır. Deney ve kontrol grubunun TDMÖ, ön test motivasyon puanları arasında istatistiksel anlamlı bir farklılık görülmemektedir ($t(66)=-1,603; p>0,05$).

Bu verilere göre, deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin uygulamaya başlamadan önce Türkçe dersine yönelik motivasyon düzeylerinin birbirine yakın olduğu söylenebilir.

2.2. Deney ve kontrol grubu TDMÖ, son test puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

Tablo 4.8: Deney ve Kontrol Gruplarının TDMÖ Son Testinden Aldıkları Puanlara İlişkin Sonuçlar

Ölçek	Gruplar	N	\bar{X}	Ss	sd	t	p
TDMÖ Son Test	Deney Grubu	34	3,60	0,50	66	-1,843	0,070
	Kontrol Grubu	34	3,41	0,32			

Tablo 4.8 incelendiğinde, deney ve kontrol grubu öğrencilerin TDMÖ, son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını ortaya koymak için ilişkisiz örneklemeler için t-testi uygulanmıştır. Deney grubu puan ortalaması

($\bar{X}=3,60$) kontrol grubu puan ortalaması ise ($\bar{X}=3,41$) olarak hesaplanmıştır. Deney ve kontrol grubu TDMÖ, son test motivasyon puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemektedir ($t(66)=-1,843; p>0,05$).

Elde edilen bu bulgulara göre, eğitsel dijital oyunlarla yapılan uygulamaların karma yöntemlerle yapılan uygulamalara göre öğrencilerin derse karşı motivasyonlarını istatistikî olarak anlamlı bir farklılığa uğrattığı sonucuna varılmamıştır.

2.4. Deney grubunun TDMÖ, ön test ve son test puanları arasında son test lehine anlamlı farklılık var mıdır?

Tablo 4.9: Deney Grubunun TDMÖ Ön Test ve Son Testten Aldıkları Puanlara İlişkin Sonuçlar

Grup	Ölçek	N	\bar{X}	Ss	sd	t	p
Deney Grubu	Ön test	34	3,39	0,55	33	-2,276	0,029
	Son test	34	3,60	0,32			

Tablo 4.9 incelendiğinde, deney grubu TDMÖ, ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını ortaya koymak için ilişkili örneklem için t-testi uygulanmıştır. Deney grubu TDMÖ, ön test puan ortalaması ($\bar{X}=3,39$) son test puan ortalaması ise ($\bar{X}=3,60$)'dur. Deney grubu ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmektedir ($t(33)=-2,276; p<0,05$).

Elde edilen bu bulgulara göre, deney grubunda bulunan öğrencilerin eğitsel dijital oyunlarla yapılan uygulamalar Türkçe dersine yönelik motivasyonlarını olumlu yönde etkilediği sonucuna varılmaktadır. Eğitsel dijital oyunların öğrencilerin derse karşı motivasyonlarını etkilediği söylenebilir.

2.3. Kontrol grubunun TDMÖ, ön test ve son test puanları arasında son test lehine anlamlı farklılık var mıdır?

Tablo 4.10: Kontrol Grubunun TDMÖ Ön Test ve Son Testten Aldıkları Puanlara İlişkin Sonuçlar

Grup	Ölçek	N	\bar{X}	Ss	sd	t	p
Kontrol Grubu	Ön test	34	3,21	0,38	33	-1,984	0,060
	Son test	34	3,41	0,50			

Tablo 4.10 incelendiğinde, kontrol grubu TDMÖ, ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını ortaya koymak için ilişkili örneklem için t-testi uygulanmıştır. Kontrol grubu TDMÖ, ön test puan ortalaması ($\bar{X}=3,21$), son test puan ortalaması ise ($\bar{X}=3,41$)'dur. Ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmemektedir ($t(33)=-0,984; p>0,05$).

Kontrol grubunun ortalama puan değerleri dikkate alındığında, derse karşı motivasyonlarında puansal olarak bir artış olduğu görülmektedir. Fakat istatistikî açıdan anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

SONUÇ

Bu bölümde, araştırma ile elde edilen sonuçlar, sonuçların tartışılması ve önerilere yer verilmiştir.

Giriş bölümünde belirtilen alt problemler doğrultusunda şu sonuçlara ulaşılmıştır:

Birinci alt probleme ilişkin sonuçlar:

Tablo 4.3'e göre, Türkçe dersi akademik başarı testi, ön test puanlarına bakıldığında; deney grubundaki öğrencilerin akademik başarı ön test puan ortalaması ile kontrol grubundaki öğrencilerin ön test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur.

Tablo 4.4'e göre, Türkçe dersi akademik başarı testi, son test puanlarına bakıldığında, deney grubundaki öğrencilerin akademik başarı son test puanları ortalaması, kontrol grubundaki öğrencilerin son test puanları ortalamasına göre daha yüksektir. Ortalamalar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür.

Deney grubunda bulunan öğrencilere uygulanan Türkçe dersi akademik başarı testi; son test puanları aritmetik ortalamaları ($\bar{X}=60,09$), ön test aritmetik ortalamalarına ($\bar{X}=47,03$) göre daha yüksektir. Bu sonuca bağlı olarak Tablo 4.5'te anlaşılacağı üzere eğitsel dijital oyun uygulamaları deney grubundaki öğrenciler üzerinde etkili olmuştur. Deney grubundaki öğrencilerin deneysel işlem sonrası sahip oldukları bilgi düzeyleri deneysel işlemden önce sahip oldukları bilgi düzeylerine göre ilerleme göstermiştir. Bilgi düzeyindeki bu ilerleme istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur.

Kontrol grubunda bulunan öğrencilerin Türkçe dersi akademik başarı testi, son test puanları aritmetik ortalaması ($\bar{X}=49,88$) ön test puanları aritmetik ortalamalarına ($\bar{X}=46,88$) göre daha yüksektir. Tablo 4.6'ya göre kontrol grubunun akademik başarı testi son test puanları ile ön test puanları arasındaki fark anlamlı bulunmamıştır. Bu sonuca göre karma yöntemlerin öğrencilerin bilgi

düzeyleri üzerinde eğitsel dijital oyun uygulamalarının kullanıldığı gruptaki kadar olmasa da olumlu yönde katkı sağladığı şeklinde yorumlanmıştır.

Aksoy (2014), Koka (2018) Sabırlı (2018) ve Yıldız (2019) yaptıkları çalışmalarında benzer sonuçlara ulaşmışlardır. Bu üç çalışmada eğitsel dijital oyunlarla yapılan öğretimin, deney grubunda bulunan öğrencilerin akademik başarılarını arttırmada etkili olduğu sonucuna varmışlardır. Çalışmalarda her iki grup için -deney ve kontrol grubu- son akademik başarı testi puan ortalamalarında bir artış olmasına karşın eğitsel dijital oyunlarla öğretim yapılan deney grubu öğrencilerinin akademik başarı testinden elde ettikleri son test puan ortalamaları ile karma yöntemlerin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin puan ortalamaları arasında deney grubu lehine istatistikî olarak anlamlı farklılık olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Doğan (2017) ve İşçi (2018), yaptıkları çalışmalarda eğitsel dijital oyunların öğrencilerin akademik başarısına olumlu etki yaptığı sonucuna varmışlardır.

Eğitsel bilgisayar oyunları da eğitsel dijital oyun grubu içinde değerlendirilebilir. Eğitsel bilgisayar oyunlarının ders başarısına etkisini ve farklı disiplinlerde de benzer sonuçlarının olduğu görülmektedir. (Kula ve Erdem, 2005; Şeker ve Kartal, 2017). Su (2008), yaptığı çalışmasında bilgisayar oyun tabanlı öğretim ile gerçekleştirilen öğretim yönteminin, geleneksel yöntem ile öğrenci başarısı için deney grubunun lehine anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna ulaşmaktadır. Fırat (2011), çalışmada kendisinin tasarladığı oyunlar kullanmıştır. Bilgisayar destekli eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen öğretimin, geleneksel öğretime kıyasla kavramsal öğrenmeyi daha etkili kıldığı sonucuna ulaşmıştır. Başka bir çalışmada ise Avcı, Sert, Özdiç ve Tüzün (2009), eğitsel bilgisayar oyunları ile desteklenmiş derslerin hem öğrencinin ilgisini çektiği hem de öğretmenlerin severek kullandığı bir yöntem olduğunu dile getirmektedirler. Soyut kavramların somutlaştırılmasında eğitsel bilgisayar oyunları etkili olmaktadır (Şeker ve Kartal, 2017:27). Eğitsel dijital oyunlar öğrencilerin ilgisi derse çekme noktasında ve ders başarılarını artırma yönünde oldukça etkili bir yöntemdir denilebilir. Araştırma bulgularında da görüldüğü gibi ders başarısını etkilemiştir. Eğitim öğretim ortamında eğitsel dijital oyunlar kullanılabilir. Türkçe dersi için eğitsel dijital oyunlar kavramları somutlaştırarak öğrencinin daha kolay

öğrenmesine yardımcı olabilir. Eğitsel dijital oyunlar öğrencinin bilgiyi severek öğrenmesi ve akademik başarısına olumlu katkı sağladığı söylenebilir.

İkinci alt probleme ilişkin sonuçlar:

Tablo 4.7’de göre, Türkçe dersi motivasyon ölçeği, puanlarına bakıldığında; deney grubundaki öğrencilerin ön test puan ortalaması ile kontrol grubundaki öğrencilerin ön test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur.

Tablo 4.8’e göre, Türkçe dersi motivasyon ölçeği, puanlarına bakıldığında; deney grubundaki öğrencilerin son test puan ortalaması ile kontrol grubundaki öğrencilerin son test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu görülmemiştir.

Deney grubunda bulunan öğrencilerin, Türkçe dersi motivasyon ölçeği, ön test puanların aritmetik ortalaması ($\bar{X}=3,39$) son test puanların aritmetik ortalaması ($\bar{X}=3,60$) ile arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Tablo 4.9’da anlaşılacağı üzere, öğrencilerin deneysel işlem sonrası sahip oldukları motivasyonları deneysel işlemde önce sahip oldukları motivasyonlarına göre ilerleme göstermiş, ortalama sayısal bir artış olmuştur. Bu fark istatistiksel olarak anlamlılık kazanmıştır.

Kontrol grubunun Türkçe dersi motivasyon ölçeği, ön test puanların aritmetik ortalaması ($\bar{X}=3,21$) son test puanların aritmetik ortalaması ($\bar{X}=3,41$) ile arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır. Tablo 4.10’a göre kontrol grubunun ön test motivasyon puanları ile son test motivasyon puanları arasındaki farklılık anlamlı değildir. Bu sonuca göre karma yöntemler, öğrencilerin Türkçe dersine karşı motivasyonları üzerinde, eğitsel dijital oyun ile öğrenme uygulamalarının kullanıldığı gruptaki gibi olumlu katkı sağlamamıştır.

Araştırmada eğitsel dijital oyunlara dayalı öğrenme yöntemi kullanımının öğrencilerin motivasyonlarını olumlu yönde etkilediği sonucunu, Yang (2012) ve Sabırlı’nın (2018) araştırma sonuçları da desteklemektedir. Eğitsel dijital oyunlara dayalı öğrenme yöntemi öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını olumlu yönde değiştirmede etkilidir (Aksoy, 2014). Sabırlı (2018) çalışmada eğitimde

eğitsel dijital oyun kullanımının öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını araştırmıştır. Deney ve kontrol grubu öğrencilerinin uygulama süreci sonunda İngilizce dersine yönelik motivasyonlarının anlamlı bir farklılık özelliği gösterdiği sonucuna ulaşmıştır. Uluay (2017) ve İşçi (2018) yaptıkları çalışmalarda deney grubu öğrencilerinin, kontrol grubu öğrencilerine göre; eğitsel dijital oyunla öğretim yöntemine ilişkin motivasyonları diğer yöntemlere göre daha anlamlılık göstermektedir. Eğitsel bilgisayar oyunları ile ilgili yapılan çalışmalarda da benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Klein ve Feitag (1991), Inal, Çağıltay ve Sancar (2005), Tüzün ve Çağıltay (2008), Uluay (2017) çalışmalarında eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmışlardır. Donmuş (2012), İngilizce öğrenmede eğitsel bilgisayar oyunu kullanmanın motivasyon ve kalıcılığa etkisini araştırmıştır. Ayrıca gerçekleştirilen uygulamanın sınırlı da olsa öğrencilerin motivasyonları üzerinde olumlu bir etkisinin olduğu sonucunu ulaşmıştır. Benzer çalışmalarda ve bu çalışmada da görüldüğü üzere, eğitsel dijital oyunlar öğrencinin derse yönelik motivasyonunu olumlu yönde etkilemektedir.

- Türkiye’de alan yazı tarandığında özellikle Türkçe dersi alanında eğitsel dijital oyunlarla ilgili yeterli sayıda çalışma olmadığı belirlenmiştir. Çalışmaların artması alana katkı sağlayacaktır. Eğitsel dijital oyunlarla derslerin işlenmesi özellikle soyut içerikli dersleri somutlaştırmada daha etkili bir öğrenme ortamı sağlayabilir, aynı zamanda dersler daha eğlenceli ve kalıcı hale gelebilir.
- Öğretmenler, eğitsel dijital oyun oynama ortamları oluşturarak ders etkinlikleri gerçekleştirebilir ve böylece öğrenilmesi zor kavramların öğrenilmesi daha kolay gerçekleşebilir.
- Öğrencilerin zihinsel ve akademik açıdan başarılarının artırılması yönünde, eğitsel dijital oyunlardan bütün derslerde yararlanılabilir. Özellikle soyut kavramlar barındıran Matematik, Fen Bilgisi, Türkçe, Yabancı dil vb. derslerde eğitsel dijital oyunlar tasarlanarak anlatım zenginleştirilir, dersler eğlenceli hale gelir ve etkili öğrenmeler gerçekleşmiş olur. Çünkü benzer araştırmaların ortak vurgusu da bu yöndedir.

- Öğrencilerin internet ve başka alanlarda oynadığı zararlı etkilere sahip oyunların yerine hem zararsız hem de derslerine katkı sağlayacak şekilde eğitsel dijital oyunlar oynaması sağlanabilir.
- Öğretmenlerin kullanabileceği eğitsel dijital oyunlar tasarlanarak kullanmaları teşvik edilebilir. Bunun yanında öğretmenlere derslerinde kullanabileceği tarzda eğitsel dijital oyun hazırlaması için hizmet içi eğitimler verilebilir.
- FATİH projesi ile hemen hemen bütün sınıflara etkileşimli tahtalar kurulmuştur, bu sınıflarda etkileşimli tahta ile sunulan eğitsel dijital oyunlar, öğretmeyi etkili ve eğlenceli hale getirecektir.
- Sınıflardaki etkileşimli tahtanın bir özelliği olan tabletlerle birlikte bir ağ oluşturularak kullanılan v-sınıfı uygulaması ile öğrenciler bireysel olarak çalışabilir ve öğretmen, öğrencilerin çalışmalarını yakından takip ederek onlara yönlendirme ve dönüt verme fırsatı yakalar.
- Eğitsel dijital oyunlar seçilirken ve oluşturulurken derslerin temel çıkış noktası olan kazanımlarla ilişkili olması ve konuyu kapsamaması yönünde dikkat edilmelidir.
- Derslerde kullanılacak eğitsel dijital oyunlar öğrencilerin dikkatini çekecek şekilde ve derse karşı motive edecek şekilde hazırlanmalı ve seçilmelidir.
- Bu araştırmada eğitsel dijital oyunlar internet üzerinden var olan oyunlardan seçilmiştir. Hangi sınıf düzeyinde araştırma yapılacaksa araştırmacı bu sınıflara uygun olarak oyun tasarımı yapması öğrencilerin akademik başarısı ve duyuşsal özelliklerine (başarı güdüsü, öz-yeterlik, tutum), kalıcılığa ve MEB'in öğretim programındaki kazandırmak istediği temel kazanımlara etkisi incelenebilir.

KAYNAKLAR

- Açıkgöz, Kamile Ün (2003); *Etkili Öğrenme ve Öğretme*, Eğitim Dünyası Yayınları, İzmir.
- Akandere, Mehibe (2012); *Eğitici Okul Oyunları*, Nobel Yayınları, Ankara.
- Akkemik, Salih (2009); “*Sayısal Oyunlarda Etkileşim Tasarımının Rolü*,” Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aksel, Neslihan (2018); “*Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*,” Yüksek Lisans Tezi, Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Aksoy, N. Can (2014); “*Dijital Oyun Tabanlı Matematik Öğretiminin Ortaokul 6. Sınıf Öğrencilerinin Başarılarına, Başarı Güdüsü, Öz-yeterlilik ve Tutum Özelliklerine Etkisi*,” Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Alıcı, Durdiye (2016); “*Fen ve Teknoloji Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Akademik Başarısına ve Bilginin Kalıcılığına Etkisinin İncelenmesi*,” Yüksek Lisans Tezi, Sütçü İmam Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Kahramanmaraş.
- Alpar, Demet; Batdal, Gülşah ve Avcı, Yusuf (2007); “*Öğrenci Merkezli Eğitimde Eğitim Teknolojileri Uygulamaları*,” *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 4, Sayı 1, s. 19-31.
- Altınbulak, Demet, Serap Emir ve Cemal Avcı (2006); “*Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunların Erişime Ve Kalıcılığa Etkisi*,” *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 3, Sayı 2, s. 35-51.
- Altunay, Derya (2004); “*Oyunla Desteklenmiş Matematik Öğretiminin Öğrenci Erişimine Ve Kalıcılığa Etkisi*,” Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Alyılmaz, Cengiz (2010); “*Türkçe Öğretiminin Sorunları*” *Turkish Studies*, Cilt 5, Sayı 3, s.728-749.
- Avcı, Ümmühan, Gülen Sert, Fatih Özdiñç ve Hakan Tüzün (2009); “*Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Bilişim Teknolojileri Dersindeki Kullanım Etkileri*,” *9. Uluslar Arası Eğitim Teknolojileri Konferansı*, 6-8 Mayıs, Ankara, s. 64-68.
- Aytaş, Gıyasettin ve Başak Uysal (2017); “*Oyun Kavramı ve Sınıflandırılmasına Yönelik Bir Değerlendirme*,” *MCBÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt15, Sayı 1, s. 675-690.

- Bakar, Ayşegül, Hakan Tüzün ve Kürşat Çağiltay (2008); “Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: Sosyal bilgiler dersi örneği,” *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 0, Sayı 35, s. 27-37.
- Baştürk, Savaş (2014); *Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme*, Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.
- Bayat, Seher, Hülya Kılıçaslan ve Şener Şentürk (2014); “Fen Ve Teknoloji Dersinde Eğitsel Oyunların Yedinci Sınıf Öğrencilerinin Akademik Başarısına Etkisinin İncelenmesi,” *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 14, Sayı 2, s. 204-216.
- Bayırtepe, Ezgi ve Hakan Tüzün (2007); “Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-yeterlik Algıları Üzerine Etkileri,” *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 0, Sayı 33, s. 41-54.
- Bayram, Emine, Kemal Demir ve Alev Ünal (1999); *İlköğretimde Drama 1*, MEB Ostim Çıracılık Eğitimi Matbaası, Ankara.
- Bilen, Mürüvvet (1999); *Plandan uygulamaya öğretim*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- Boyraz, Celal ve Gökhan Serin (2015); “İlkokul Düzeyinde Oyun Temelli Fiziksel Etkinlikler Yoluyla Kuvvet ve Hareket Kavramlarının Öğretimi,” *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 6, Sayı 1, s. 89-101.
- Bozkurt, Aras (2013). Açık ve uzaktan öğretim: Web 2.0 ve sosyal ağların etkileri. Akademik Bilişim Akdeniz Üniversitesi, Antalya. http://www.academia.edu/2536910/Acik_ve_Uzaktan_Ogretim_Web_2.0_ve_Sosyal_Aglarin_Etkileri, (Erişim Tarihi: 10.11.2018)
- Bozkurt, Aras (2014); “Homo Ludens: Dijital Oyunlar ve Eğitim,” *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, Cilt 5, Sayı 1, s. 1-21.
- Büyüköztürk, Şener, Kılıç Çakmak, Ebru Akgün, Özcan Erkan, Şirin Karadeniz, Funda Demirel, (2017); *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, Pegem Akademi Yayıncılık, Ankara.
- Canbay, İsmet (2012); “*Matematikte Eğitsel Oyunların 7. Sınıf Öğrencilerinin Öz-düzenleyici Öğrenme Stratejileri, Motivasyonel İnançları ve Akademik Başarılarına Etkisinin İncelenmesi*,” Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Chiu, Shao-I, Jie-Zhi Lee ve Der-Hsiang Huang (2004); “Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan,” *Cyberpsychology & Behavior*, Cilt 7, Sayı 5, s. 571-581.
- Coşkun, Hilal, Bayram Akarsu ve Afşin Karaiper (2008); “Bilim Öyküleri İçeren Eğitsel Oyunların Fen ve Teknoloji Dersindeki Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi,” *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 13, Sayı 1, s. 93-109.

- Çağiltay, Kürşat; Çakıroğlu, Jale; Çağiltay, Nergiz ve Çakıroğlu, Erdinç (2001); “Öğretimde Bilgisayar Kullanımına İlişkin Görüşler,” *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 0, Sayı 21, s. 19-48.
- Çankaya, Serkan (2007); “Oran-orantı Konusunda Geliştirilen Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersi Ve Eğitsel Bilgisayar Oyunları Hakkındaki Düşüncelerine Etkisi,” Yüksek Lisan Tezi, Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Çankaya, Serkan ve Ayşen Karamete (2008); “Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi,” *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 4, Sayı 2, s. 115-127.
- Çetin, Ekmel (2013); *Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama*, (Der.: M. A. Ocak), Pegem Akademi, Ankara, s.2-17.
- Çoban, Bilal (2006); *Ortaöğretimde ve Üniversitelerde Eğitsel Oyunlar*, Nobel Yayıncılık, Ankara.
- Çoban, Bilal ve Eyüp Nacar (2008); *İlköğretim 2. Kademe Eğitsel Oyunlar*, Nobel Yayınları, Ankara.
- Çoban, Bilal ve Eyüp Nacar (2015); *Ortaokullarda Eğitsel Oyunlar*, Nobel Akademi Yayıncılık, Ankara.
- Demirbilek, Muhammet ve S. Lema Tamer (2010); “Math teachers’ perspectives on using educational computer games in math education,” *Procedia Social and Behavioral Sciences*, Cilt 0, Sayı 9, s. 709-716.
- Demirel, Özcan (1993); *Yabancı Dil Öğretimi: İlkeler, Yöntemler, Teknikler*, USEM Yayınları, Ankara.
- Demirel, Özcan (1999); *Planlamadan Değerlendirmeye Öğretme Sanatı*, Pegem Akademi Yayınları, Ankara.
- Demirel, Özcan (2005); *Eğitim Sözlüğü (3.Baskı)*, Pegem Yayınları, Ankara.
- Demirel, Özcan; S. Sadi Seferoğlu ve Esed Yağcı (2003); *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*, Pegem A. Yayıncılık, Ankara.
- Dersoyunlari (2019); http://www.dersoyunlari.com/Isim-Fiil-Bulma-oyununu-oyuna1961.html#.XFR6J9L_zcc, (Erişim Tarihi: 05.03.2019).
- Dersoyunlari (2019); http://www.dersoyunlari.com/KelimeBirlestirme-oyununuoyuna1887.html#.XFR5ZtL_zcc, (Erişim Tarihi: 04.03.2019).
- Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/ES-ANLAMLI-KELIMELER-FLASH-OYUNU-INDIR>, (Erişim Tarihi: 05.02.2019).

- Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/GERCEK-ANLAM-FLASH-OYUNU-INDIR>, (Eriřim Tarihi: 04.02.2019).
- Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/KELIMENIN-KOKUNU-BULMA-OYUNU-SOZCUKTE-ANLAM-KONUSU-OYUNLARI>, (Eriřim Tarihi: 04.02.2019).
- Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/Kok-Ek-Oyunu-Ek-alip-almayan-kelimeleri-bulma-oyunu-SOZCUKTE-ANLAM-OYUNLU-ANLATIMI>, (Eriřim Tarihi: 04.02.2019).
- Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/KOK-EK-SORULARLA-KONU-ANLATIMI-OYUNU-SOZCUKTE-YAPI-KONU-ANLATIM-OYUNU>, (Eriřim Tarihi: 04.02.2019).
- Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/Kok-halindeki-kelimeleri-bulma-oyunu-SOZCUKTE-ANLAM-FLASH-OYUNLARI>, (Eriřim Tarihi: 04.02.2019).
- Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/KOKUN-TURUNU-BULMA-OYUNU-SOZCUKTE-ANLAM-KONUSU-OYUNLARI>, (Eriřim Tarihi: 04.02.2019).
- Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/KOKUN-TURUNU-BULMA-FLASH-OYUNU-SOZCUKTE-ANLAM-KONUSU-OYUNLARI>, (Eriřim Tarihi: 04.02.2019).
- Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/KOKUN-TURUNU-BULMA-OYUNU-1-SOZCUKTE-ANLAM-KONUSU-OYUNLARI>, (Eriřim Tarihi: 04.02.2019).
- Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/KOKUN-TURUNU-FIIL-ISIM-BULMA-OYUNU-SOZCUKTE-ANLAM-KONUSU-OYUNLARI>, (Eriřim Tarihi: 04.02.2019).
- Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/NOKTALAMA-ISARETLERI-OYUNU-INDIR>, (Eriřim Tarihi: 04.02.2019).
- Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/SES-OLAYLARI-FLASH-OYUNU-SES-BILGISI-FLASH-OYUNU>, (Eriřim Tarihi: 04.02.2019).
- Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/TURKCE-SES-BILGISI-OYUNU>, (Eriřim Tarihi: 04.02.2019).
- Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/YAPIM-EKI-ALMIS-KELIMELERI-BULMA-OYUNU-DILBILGISI-OYUNLARI-SOZCUKTE-ANLAM-OYUNLARI>, (Eriřim Tarihi: 04.02.2019).

- Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/YAPIM-EKI-BULMA-DILBILGISI-OYUNU-SOZCUKTE-ANLAM-OYUNLARI>, (Eriřim Tarihi: 04.02.2019).
- Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/YAPIM-EKINI-ALMIS-VE-YAPIM-EKININ-TURUNU-BULMA-FLASH-OYUNU-SOZCUKTE-ANLAM-KONUSU-OYUNLARI>, (Eriřim Tarihi: 04.02.2019).
- Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/YAPIM-EKI-VE-CEKIM-EKINI-AYIRT-ETME-FLASH-OYUNU-SOZCUKTE-ANLAM-OYUNLARI>, (Eriřim Tarihi: 04.02.2019).
- Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/YAPIM-EKLERI-ALMIS-KELIMELERI-BULMA-FLASH-OYUNU-SOZCUKTE-ANLAM-KONUSU-OYUNLARI>, (Eriřim Tarihi: 04.02.2019).
- Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/ZIT-ANLAM-FLASH-OYUNU-KARSIT-ANLAM-OYUNU>, (Eriřim Tarihi: 04.02.2019).
- Dođan, Emrullah (2017); “*Sosyal Bilgiler Dersinde Deprem Konusunun Dijital Oyunlarla Öğretiminin Akademik Başarıya Etkisi*,” Yüksek Lisans Tezi, Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sivas.
- Donmuş Kaya, Vildan (2012); “*İngilizce Öğrenmede Eğitsel Bilgisayar Oyunu kullanmanın Eriřiye, Kalıcılığa ve Motivasyona etkisi*,” Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- Dönmez, N. Baykoç (1999); *Oyun Kitabı*, Esin Yayınevi, İstanbul.
- Erdem, Ali Rıza ve Meral Gözüküçük (2012); “İlköğretim 3. 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Türkçe Dersine Yönelik Motivasyonları ve Tutumları Arasındaki İliři,” *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, Cilt 3, Sayı 2, s. 13-24.
- Erdoğan, İrfan (2009); *Eğitime Dair Yazılar, Konuşmalar ve Söyleşiler*, Pegem Yayıncılık; Ankara.
- Ertem, İhsan Seyit (2016); “Oyun Temelli Dijital Ortamlar ve Türkçe Öğretiminde Kullanımına İlişkin Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri,” *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, Cilt 10, Sayı 20, s. 1-10.
- Evrekli, Ertuğ (2010); “*Fen ve Teknoloji Öğretiminde Zihin Haritası ve Kavram Karikatürü Etkinliklerin Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Sorgulayıcı Öğrenme Beceri Algılarına Etkisi*,” Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir.
- Fırat, Selçuk (2011); “*Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunlarda Gerçekleştirilen Matematik Öğretiminin Kavramsal Öğrenmeye Etkisi*,” Yüksek Lisans Tezi, Adıyaman Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Adıyaman.

- Gedik, Mehmet (2017); “Ortaokul 2. Sınıf Öğrencilerinin Okuma Becerilerinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Başarı ve Kalıcılığa Etkisi,” *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, Cilt 0, Sayı 58, s. 453-464.
- Gelibolu, Mehmet Fikret (2013); *Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama*, (Der.: M. A. Ocak), Pegem Akademi Yayıncılık, Ankara, s.70-102.
- Gençer, Sevgi (2016); “Eğitsel Oyunlarla Hazırlanmış Ortaokul 7. Sınıf “Yaşamımızdaki Elektrik” Ünitesinin Öğretiminin Öğrenci Başarısına Etkisi,” Yüksek Lisans Tezi, Amasya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Amasya.
- Gözütok, Dilek (2000); *Öğretmenliği Geliştiriyorum*, Siyasal Kitabevi, Ankara.
- Graul, Susan ve Davey Zeece (1990); “Learning To Play: Playing To Learning,” *Early Childhood Education Journal*, Cilt 18, Sayı 1, s. 11-15.
- Greenfield, Patrica M. (1996); *Mind and Media: The Effects of Television, Video Games, and Computers*, Harvard University Press.
- Güleryüz, Hasan (2008); *Türkçe Öğretimi İlke-Yöntem-Teknikler*, (Der.: A. Tazebay ve S. Çelenk), Maya Akademi Yayınları, Ankara, s.326
- Güneş, Ahmet (2003); *Okullarda Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi* (3. Baskı), Pegem A Yayıncılık, Ankara.
- Güneş, Firdevs (2007); *Türkçe Öğretimi ve Zihinsel Yapılandırma*, Nobel Yayınları, Ankara.
- Gürbüz, Fatih, Ezelnur Çeker ve Ufuk Töman (2017); “Eğitsel Şarkı ve Oyun Tekniklerinin Öğrencilerin Akademik Başarıları ve Kalıcılığı Üzerine Etkileri,” *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 12, Sayı 24, s. 593-612.
- Gürpınar, Cansu (2017); “Fen Bilimleri Öğretiminde Eğitsel Oyun Destekli Öğretim Uygulamalarının Öğrenme Üzerindeki Etkisi,” Yüksek Lisans Tezi, Kırıkkale Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Kırıkkale.
- Hazar, Muhsin (1996); *Oyunla Eğitim*, Tubitak Yayınları, Ankara.
- Huizinga, Johan (1955); *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* (3. Basım), (Çev.: M. A. Kılıçbay), Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- ISSA (international sports sciences association) Press Release (2007). *Digital games May Offer Health Benefits, Experts Suggest*, Available at: <http://www.issaonline.com/pressroom/downloads/exertainment.pdf>, (Erişim Tarihi: 10.02.2019).

- Işık, İklim ve Nuriye Semerci (2016); “İlkokul 3. Sınıf Öğrencilerine İngilizce Kelime Öğretiminde Eğitsel Oyunların Akademik Başarıya Etkisi,” *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Cilt 7, Sayı 1, s. 787-804.
- İnal, Yavuz, Kürşat Çağıltay ve Hatice Sancar (2005); “Elektronik Oyunlardaki Dönüşümlü Oynama Özelliğinin Öğrenci Motivasyonuna Etkisi: The Incredible Machine Örneği,” *22. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*, Ankara, s. 1-5.
- İşçi, T. Gamze (2018); “*Sosyal Bilgiler Öğretiminde Dijital Oyun Geliştirme Yazılımı Kullanımı Ve Sosyal Bilgiler Öğretmen Adaylarının Buna İlişkin Görüşleri*,” Yüksek Lisans Tezi, Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sivas.
- İşman, Aytekin (2011); *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı* (4. Baskı), Pegem Akademi, Ankara.
- Kadim, Metin (2012); “*Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun Öğretimine Yönelik Öz-yeterliliklerinin İncelenmesi*,” Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
- Karabacak, Nermin (1996); “*Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişi Düzeyine Etkisi*,” Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Karamustafaoğlu, Orhan ve Mert Kaya (2013); “Eğitsel Oyunlarla “Yansıma ve Aynalar” Konusunun Öğretimi: Yansımali Koşu Örneği,” *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi*, Cilt 3, Sayı 2, s. 41-49.
- Kaya Bensghir, Türksel (1996); *Bilgi Teknolojileri ve Örgütsel Değişim*, Türkiye ve Orta Doğu Amme İdaresi Enstitüsü Yayınları, Ankara.
- Kaya, Sibel ve Aslı Elgün (2015); “Eğitsel Oyunlar İle Desteklenmiş Fen Öğretiminin İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarılarına Etkisi,” *Kastamonu Eğitim Dergisi*, Cilt 23, Sayı 1, s. 329-342.
- Kılıçoğlu, Mahir (2006); “*Anasınıfı, hazırlık ve ilköğretim birinci sınıflarda okuyan görme engelli öğrencilerin oyunlarının değerlendirilmesi: Karşılaştırmalı bir araştırma*,” Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi, Konya.
- Kirazoğlu, Zeynep (2000); *Ünitelere Göre Hazırlanmış Oyunlar*, Ezgi Kitabevi, Bursa.
- Klein, James D. and Eric Freitag (1991); “Effects of Using an Instructional Game on Motivation and Performance,” *The Journal of Educational Research Vol. 84*, Cilt 84, Sayı 5, s. 303-308.
- Koçyiğit, Sinan, Mehmet Nur Tuğluk ve Mehmet Kök (2007); “Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun,” *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 0, Sayı 16, s. 324-340.

- Koka, Vahdettin (2018); “*Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Ders Başarısına Olan Etkisi*, Yüksek Lisan Tezi, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Kukul, Volkan (2013); *Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama*, (Der.: M. A. Ocak), Pegem Akademi, Ankara, s.20-30
- Kula, Ayşe ve Mukaddes Erdem (2005); “Öğretimsel Bilgisayar Oyunlarının Temel Aritmetik İşlem Becerilerinin Gelişmesine Etkisi,” *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 0, Sayı 29, s. 127-136.
- McGonigal, Jane (2011); *Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*, The Penguin Press.
- MEB (2018); *Türkçe Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar)*, MEB Yayinevi, Ankara.
- MEGEP (2009); *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği-I*, MEB Yayinevi, Ankara.
- Moore, Peter (1997); *Inferential Focus Briefing*, Retrieved on Sempetember 30, 1997.
- Neuman, Lawrance W. (2007); *Basics of Social Research: Qualitative and Quantitative Approaches* (2nd ed.; International ed.), Boston, Mass; London: Pearson, Allyn and Bacon.
- Nicolopoulou, Ageliki (1993); *Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sourasif* (Çev. Melike Türkan Bağlı), <http://acikarsiv.ankara.edu.tr / browse / 661 / 991.pdf>, (Erişim Tarihi: 15.11.2018).
- Ocak, M. Akif (2013); *Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama*, Pegem Akademi, Ankara.
- Onur, Bekir, Neslihan Güney (2004); *Türkiye de Çocuk Oyunları: Araştırmalar*, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Ankara.
- Oral, A. Hilal (2018); “*İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi*,” Yüksek Lisans Tezi, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Ormanoğlu, M. Uluğ (1997); *Niçin Oyun*, Göçebe Yayınları, İstanbul.
- Oyunportali (2018); *Oyunların Seçimi ve Öğretmenin Rolü*, <http://oyunportali.metu.edu.tr/node/208>, (Erişim Tarihi: 25.01.2019).

- Öksüz, Emel (2002); *İlköğretim Birinci Kademe 3. Sınıflarda Uygulanabilecek Yaratıcı Drama Dersi Program Önerisi*, Ankara: Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Programları ve Öğretim Yaratıcı Drama Tezsiz Yüksek Lisans Programı (Bitirme Projesi).
- Önder, Alev (2000); *Yaşayarak Öğrenme İçin Eğitici Drama*, Epsilon Yayıncılık, İstanbul.
- Önkaş Açık, Nilgün (2008); “Türkçe Öğretiminde Teknoloji Kullanımı ve Kalıcı Öğrenme,” 8. *International Educational Technology Konferansı*, 25-27 Haziran, Eskişehir, s. 1-15.
- Öz, Fevzi (2003); *Uygulamalı Türkçe Öğretimi*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- Özdemir, Aydın (2006); “*Sosyal Bilgiler Öğretiminde Oyun*”, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Özdemir, Osman (2017); “Türkçe Öğretiminde Dijital Teknolojilerin Kullanımı ve Bir Web Uygulaması Örneği,” *Turkish Studies: International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, Cilt 12, Sayı 4, s. 427-444.
- Özdoğan, Berka (1997); *Çocuk ve Oyun*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- Özdoğan, Berka (2009); *Çocuk ve Oyun* (5.Baskı), Anı Yayıncılık, Ankara.
- Özhan, Mevlüt (1997); *Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü*, Feryal Matbaacılık, Ankara.
- Öztürk, Gülcan (2005); “*İlköğretim 8. Sınıf Permütasyon ve Olasılık Ünitesinin Bilgisayar Destekli Öğretim Tasarımı*,” Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Pamir, İlhan (1996); Jean Piaget, *Türk Psikoloji Bülteni*, Cilt 2, Sayı 4, s. 66.
- Pedagoji Derneği (2018); *Çocuk ve Oyun*, <https://pedagojidernegi.com/wpcontent/uploads/2018/01/%C3%87ocuk-ve-Oyun.pdf>, (Erişim Tarihi: 15.10.2018).
- Polat, Ebru ve Asaf Varol (2012); “Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Akademik Başarıya Etkisi: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği,” Akademik Bilişim Konferansı, 1-3 Şubat, Uşak,
- Poyraz, Hatice (2012); *Okul Öncesinde Oyun ve Oyun Örnekleri*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- Prensky, Marc (2001); *Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging*, Digital Game Based Learning.
- Sabırlı, Z. Eser (2018); “*Dijital Eğitsel Oyunların Eğitimde Kullanımının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi*,” Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.

- Sağlam, Murat (2019); ‘*Dijital oyunların öznel iyi oluşa etkisi: Y kuşağına yönelik bir araştırma,*’ Doktora Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Saracaloğlu, A. Seda ve Ç. Aldan Karademir (2009); ‘‘Eğitsel Oyun Temelli Fen ve Teknoloji Öğretiminin Öğrenci Başarısına Etkisi,’’ *Eskişehir VIII. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu*, 21-23 Mayıs, Eskişehir, s.1098-1107.
- Savaş, Serdar (2013); ‘‘Ortaokul 7. Sınıf Türkçe Derslerinde Probleme Dayalı Öğrenmenin Öğrenci Tutum ve Başarısına Etkisi,’’ Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Sawyers, Janet K. ve Rogers, Cosby S. (1994); *Helping Your Children Develop Through Play*, Washington D.C.: NAEYC.
- Sel, Ruhi (1986); *Eğitsel Oyunlar* (4.Baskı), Öğretmen Yayınları, Ankara.
- Setzer, Valdemar W. ve George E. Duckett (1994); *The Risks To Children Using Electronic Game*, <https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g-risks.html>, (Erişim Tarihi: 20.10.2018)
- Sever, Sedat (2000); *Türkçe Öğretimi ve Tam Öğrenme* (4.Basım), Anı Yayıncılık, Ankara.
- Sevinç, Müzeyyen (2004); *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*, Morpa Yayınları, İstanbul.
- Sığırtmaç, Ayperi (2018); *Çocuk ve Oyun*, http://anaokulu.cu.edu.tr/__/file/3_COCUK_VE_OYUN.pdf, (Erişim Tarihi: 19.11.2018)
- Soylu, Yasin (2001); ‘‘*Matematik Derslerinin Öğretiminde (I. Devre 1., 2., 3., 4., 5. Sınıf) Başvurulabilecek Eğitici-Öğretici Oyunlar*’’, Yayınlanmış Yüksek Lisan Tezi, Atatürk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Erzurum
- Sönmez, Veysel (2010); *Öğretim İlke ve Yöntemleri* (4. Baskı), Anı Yayıncılık, Ankara.
- Sönmez, Veysel (2011); *Öğretim İlke ve Yöntemleri* (5. Baskı), Anı Yayıncılık, Ankara.
- Squire, Kurt (2002); ‘‘Cultural Framing of Computer/Video Games,’’ *The International Journal Of Computer Game*, Cilt 2, Sayı 1, s. 1-22.
- Su, Yi-Ching (2008); *Effectsof Computer Game-Based Instruction on Programming Achievement of Adult Students In Taiwan*, Doktora Tezi, La Sierra University, Taiwan.<<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1467607>>, (Erişim Tarihi: 05.01.2019)

- Şahin, Murat (2015); “*Oyunlaştırılmış Oyun Temelli Öğrenmenin Öğrencilerin Fen Bilimleri Dersi Başarılarına ve Derse Yönelik Tutumlarına Etkisi,*” Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Şeker, Renan ve Tezcan Kartal (2017); “Fen Eğitiminde Bilgisayar Destekli Öğretimin Öğrenci Başarısına Etkisi,” *Turkish Journal of Education*, Cilt 6, Sayı 1, s. 17-29.
- Tandoğan, Mahmut (1998); *Öğretmen ve Teknoloji (Der.: B. Özer), Eğitimde Teknolojik Gelişmeler*, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir, s. 15-27.
- Tapscott, Don (2008); *Grown Up Digital*, Mcgraw-hill, New York.
- TDK (2018); *Oyun*, http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts (Erişim Tarihi: 26.11.2018)
- Tekin, Halil (2000); *Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme*, Yargı Yayınevi, Ankara.
- Tüzün, Hakan (2006); “Eğitsel bilgisayar oyunları ve bir örnek: Quest ATLANTIS,” *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 0, Sayı 30, s. 220-229.
- Uğurel, Işıkhan (2003); “*Ortaöğretimde Oyunlar ve Etkinlikler ile Matematik Öğretimine İlişkin Öğretmen Adayları ve Öğretmenlerin Görüşleri,*” Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Uluay, Gülşah (2017); “*Fen Öğretiminde Dijital Oyun Tasarımı Uygulamalarının Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Başarılarına, Problem Çözme Becerilerine ve Motivasyonlarına Etkisi,*” Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Uysal, Arda (2005); “*Üç Boyutlu Bilgisayar Oyunları Tasarımı,*” Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Winn, William D. (1997). *Director of the Learning Center, Human Interface Technology Laboratory*, University of Washington, quoted in Moore, Inferential Focus Briefing.
- Yang, Y. Carolyn (2012); “Building Virtual Cities, Inspiring Intelligent Citizens: Digital Games or Developing Students’ Problem Solving and Learning Motivation,” *Computers and Education*, , Cilt 0, Sayı 59, s. 365-377.
- Yavuzer, Haluk (2012); *Çocuk Psikolojisi*, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Yawkey, Thomas D. (1999); *Play and Early Childhood Development*, Longman, ABD.

Yeşilkaya, İrfan (2013); “7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi “Zaman İçinde Bilim” Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimi,” Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.

Yıldız, Selin (2019); “Dijital ve Sınıf İçi Eğitsel Oyunlarla Gerçekleştirilen Fen Eğitiminin Okul Öncesi Öğrencilerinin Bilimsel Süreç Becerilerine ve Bilişsel Gelişim Düzeylerine Etkisi” Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.

Yörükoğlu, Atalay (2002); *Çocuk Ruh Sağlığı*, Özgür Yayınları, İstanbul.

Yüksel, Sedat (2005); *Öğretim Teknolojisi Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*, Pegem A Yayıncılık, Ankara.

Zicherman, Gabe ve Joselin Linder (2010); *Game Based Marketing: Inspire Customer Loyalty Thorough Rewards, Challenges, and Contests*, John Wiley & Sons, Inc.



EKLER

Ek 1: Türkçe Dersi Akademik Başarı Testi

Yönerge:

Sevgili Öğrencimiz,

Bu çalışmada elde edilen veriler sadece bilimsel bir araştırma için kullanılacak ve herhangi başka bir amaç doğrultusunda kullanılmayacaktır. Testte 36 soru bulunmaktadır. İki oturum şeklinde sorulara cevap verilecektir. 1. oturum 18 soru 30 dakika, 2. oturum 18 soru 30 dakika şeklinde olacaktır. Lütfen, soruları elinizden geldiğince dikkatli olarak yanıtlamaya çalışınız. Bilmediğiniz soruyu boş bırakabilirsiniz. Yardımlarınızdan dolayı teşekkür ederiz.

Hasan YÜKSEL

1.Oturum Soruları

1. Kök, bir sözcüğün parçalanamayan anlamlı en küçük parçasıdır. Kökün, kelimenin bütünüyle anlam ilişkisinin bulunması gerekir.

Buna göre aşağıdakilerin hangisinde altı çizili kelimenin kökü yanlış gösterilmiştir?

- A) Korkunç bir rüya görmüş gibi yataktan fırladı.
- B) Çorbaya bir tuşam da kırmızı biber atmalıydın.
- C) Obadakilere, yeterli sayıda çadır olmadığını söyledi.
- D) Matbaaya büyük bir bayrak asmayı uygun gördük.

2. Yapım eki alan sözcüklere türemiş sözcük denir. **Buna göre aşağıdaki altı çizili sözcüklerden hangisi türemiş sözcüktür?**

- A) Bu eskimiş eşyaların, artık yenilerini alalım.
- B) Yarışmaya gönüllü olanlar katılsın lütfen.
- C) Alanda okunan türkü herkesi hüznlendirdi.
- D) Bu programı ben de severek izliyorum.

3. Aşağıda isim köklü ve fiil köklü sözcükler sınıflandırılırken bir yanlışlık yapılmıştır.

İsim Köklü Sözcükler

Kömürlük
Gözlük
Susuz
Yakıt

Fiil Köklü Sözcükler

Çalgı
Tuzlu
Yapıcı
Bilgin

Buna göre hangi sözcükler yer değiştirirse bu yanlışlık giderilmiş olur?

- A) bilgin - kömürlük B) yakıt - tuzlu
C) susuz - çalgı D) gözlük – yapıcı

4. 1. Erken kalktım işime, şeker kattım aşıma.
2. Aç, aman bilmez; çocuk, zaman bilmez.
3. Atın ölümü arpadan olsun.
4. Acıkmış, kudurmuştan beterdir.

Yukarıda numaralanmış atasözlerinin hangisinde, altı çizili sözcük aldığı ekle isim olmuştur?

- A) 1. B) 2. C) 3. D) 4.

5. • I ve II. sözcük arasında zıt anlamlılık ilişkisi vardır.
• I ve III. sözcük arasında eş anlamlılık ilişkisi vardır.

Bu açıklamaya göre aşağıdakilerden hangisinde sözcükler yanlış sıralanmıştır?

<u>I. Sözcük</u>	<u>II. Sözcük</u>	<u>III. Sözcük</u>
A) Yarar	Zarar	Fayda
B) Uzak	Yakın	Irak
C) Yaş	Kuru	Islak
D) Doğal	Tabii	Yapay

6. Aşağıdaki atasözlerinin hangisinde zıt anlamlı sözcükler kullanılmamıştır?

- A) Dost için ölmeli, düşman için dirilmeli.
B) Akıllı, söylemeden düşünür; akılsız, düşünmeden söyler.
C) Kötülük her kişinin kârı, iyilik er kişinin kârı.
D) Alçak yerde yatma, sel alır; yüksek yerde yatma, yel alır.

7. Türkçede kökler, isim kökleri ve fiil kökleri olmak üzere ikiye ayrılır.
Varlıkların, kavramların, duyguların ismini bildiren köklere isim kökü; iş, oluş, durum belirten köklere de fiil kökü denir.

Bu açıklamaya göre aşağıdaki altı çizili sözcük köklerinden hangisi fiildir?

- A) Kapıya sıkışan eli birdenbire morardı.
B) Sıkı bir çalışmayla sınavı kazanırsın.
C) Güçlü elleriyle beni sımsıkı kavradı.
D) Bütün gününü kazma sallayarak geçirdi.

8. İsimden isim yapım eki olan -lık eki; yer, araç-gereç, meslek bildiren isimler türetir.

Buna göre “-lık” eki aşağıdaki altı çizili sözcüklerin hangisinde yer ismi türetmiştir?

- A) Yeni aldığın kulaklığı bana da veriri misin?
- B) Yokluk çekecek ki insan varlığın kıymet bilsin.
- C) Eskiden bizim kocaman bir kömürlüğü vardı.
- D) Çocukluk yıllarım Bozkırda geçti?

9. Aşağıdaki altı çizili sözcüklerden hangisinin aldığı ek diğerlerinden farklıdır?

- A) Bu yıl üründen iyi verim alamadık.
- B) Giyim sektörü bu yıl çok durgun.
- C) Sınıftaki yerim çok güzel bence.
- D) Seçim çalışmalarına başladılar yine.

10. Aşağıdaki altı çizili sözcüklerin hangisinde ünsüz türemesi vardır?

- A) Sabahçı olduğum bu yıl okulda.
- B) Senin hakkında yine kötü şeyler işittim.
- C) Bu saatte çıkılır mı? diye sordu babam.
- D) Ağacın altını kazınca sakladığı kutuyu buldu.

11. Aşağıdaki cümlelerden hangisinde altı çizili sözcük, kök durumunda değildir?

- A) Balıkları akşam mangalda pişirelim.
- B) Günlük tutmak insanı mutlu ediyor.
- C) Sokağın girişindeki manavdan elma alıver.
- D) O gece herkes derin bir uyku çekti.

12. Aşağıdaki cümlelerde altı çizili kelimelerden hangisinin karşıt (zıt) anlamlısı yoktur?

- A) Tanıdığım en iyi insandı.
- B) Öğrencim içten içe ağlıyordu.
- C) Aşağı katta seni bekliyor.
- D) Görevi almak isteyen er ileri çıktı.

13. Yapım ekleri, sonuna geldiği sözcüğün anlamını değiştiren eklerdir.

Buna göre aşağıdakilerin hangisinde “meyve” sözcüğünün aldığı ek, yapım eki değildir?

- A) Sağlıklı olmak istiyorsan meyveden vazgeçme.
- B) Meyvelik, alacak babam bu yıl bize.
- C) Meyveli turta yaptım bugün, gel de yiyelim.
- D) Bugün meyveci gelmediği için elma alamadım.

14. Aşağıdaki cümlelerde altı çizili sözcüklerden hangisi gerçek anlamıyla kullanılmıştır?

- A) Güvercin denize kanat çırpıyor.
- B) Ali nedense bugün derste çok durgundu.
- C) Annesi, oğlunun sözlerine çok kırıldı.
- D) Ben onun boş laflarını çekemem, gidiyorum.

15. Aşağıdaki eşleştirmelerden hangisi anlam ilişkisine göre değerlerinde farklıdır?

- A) Efsun - büyü
- B) Ahbap - dost
- C) Ahenk - uyum
- D) Soru - yanıt

16. Aşağıdaki altı çizili kelimelerden hangisinin eş anlamlısı yoktur?

- A) Kendisini aniden yere attı.
- B) Öğle yemeğini kantinde yiyelim mi?
- C) Kardeşine hatırası hala aklımda.
- D) Gelirken beyaz kâğıt getir.

17. Yapım ekleri, sonuna geldiği sözcüğün yeni bir anlam kazanmasını sağlayan eklerdir.

Buna göre aşağıdaki altı çizili sözcüklerin hangisinde yapım eki yoktur?

- A) Ressam çok yakında sergisini açacak.
- B) Bozkır'ın havası da suyu gibi serttir.
- C) Evcil hayvanları alıp sonra atıyorlar sokağa.
- D) Çok renkli kişiliğe sahip benim babam.

18. Aşağıdaki eşleştirmelerden hangisi anlam ilişkisine göre diğerlerinden farklıdır?

- A) Aşağı - yukarı
- B) Ses - seda
- C) Yakın - uzak
- D) İleri - geri

2. Oturum Soruları

19. Aşağıdaki altı çizili kelimelerden hangisi gerçek anlamlıdır?

- A) Onun acıklı hali hepimizi yaraladı.
- B) O kapı kapalı, diğer kapıya bak.
- C) Öğretmenimiz, onlara çok kırıldı.
- D) Bugün bana çok soğuk davrandı.

20. ‘ Ali ile karşılaşınca sürekli gayesinden bahsediyor.’ cümlesindeki altı çizili sözcüğün eş anlamlısı hangi cümlede kullanılmıştır?

- A) Onun yaşadıklarımın illaki bir amacı olmalı.
- B) Hatıralar, insanı ayakta tutan değerlerdir.
- C) Hiç ara vermeden kitabımı okuyordu heyecanla.
- D) İhtiyar adam, çocukluk günlerini özlemle anıyordu.

21. “Bil-” sözcüğü aşağıdaki eklerden hangisinin eklenmesiyle “Bilimsel bir konuda çok bilgisi olan kimse” anlamı kazanır?

- A) -gi
- B) -gin
- C) -ir
- D) -di

22. Bana yaptıklarının hepsini affediyorum. Bu cümlede altı çizgili sözcükteki ses olayı aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Ünsüz türemesi.
- B) Ünlü düşmesi.
- C) Ünsüz benzeşmesi.
- D) Ünlü türemesi.

23. Aşağıdaki kelimelerden hangisinde yumuşama olmaz.

- A) Süt
- B) Kabak
- C) Araç
- D) Çorap

24. Herkes insanlığı değiştirmeyi düşünür ama kimse önce kendisini değiştirmeyi düşünmez.

V. Hugo

Bu cümledeki altı çizgili sözcükteki ses olayı aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Ünsüz yumuşaması
- B) Ünsüz sertleşmesi
- C) Ünlü daralması
- D) Ünsüz türemesi

25. ● Onun yetenekli bir insan olduğunu hemen anlamıştım.

- Sana doğum günü için güzel bir armağan aldı.
- Polisin ikazlarına aldırış etmedi.
- Bu sabah hastaneye çok erken gittik.

Aşağıdakilerden hangisi, bu cümlelerdeki altı çizili sözcüklerden herhangi birinin eş anlamlısı değildir?

- A) Uyarı
- B) Hediye
- C) Çabuk
- D) Kabiliyet

26. Lafta kalan dilek ve isteğin iş bitirmede hiçbir etkisi olmaz. Bu açıklama aşağıdaki atasözlerinden hangisiyle ilgilidir?

- A) Gölgesinde oturulacak ağacın dalı kesilmez.
- B) Bal bal demekle ağız tatlanmaz.
- C) Bağa bak üzüm olsun, yemeye yüzün olsun.
- D) Dibi görünmeyen sudan geçme.

27.

	-cı	-sız	-lı	-lık
I.	gözcü	yüzsüz	şanlı	boşluk
II.	çaycı	eşsiz	tozlu	aylık
III.	baca	deniz	dolu	delik
IV.	şakacı	tatsız	sözlü	iyilik

Bu tabloda numaralanmış bölümlerden hangisinde yer alan sözcükler belirtilen ekleri almamıştır?

- A) I. B) II. C) III. D) IV.

28. Aşağıdaki cümlelerde altı çizilen kelimelerden hangisinde farklı türde bir ek kullanılmıştır?

- A) Hep bir kırmızı arabam olsun istedim.
B) Dedemin yaptığı odunluk nihayet bitti.
C) Bahçemizdeki ağaçlar erken çiçek açtı.
D) Annem evde oturmaktan şikâyet ediyor.

29. Aşağıdaki cümlelerin hangisinde kullanılan kelimelerin tamamı basit yapıdadır?

- A) Huzurlu bir gelecek istiyoruz.
B) Çocuklar okulun bahçesinde kovalamaca oynuyordu.
C) Bu hatayı bir daha asla yapma.
D) Bu proje farklı bir çalışmanın sonucunda oluştu.

30. Aşağıdaki cümlelerin hangisinde ‘lık’ eki soyut bir ad türetmiştir?

- A) Zeytinlik
B) Odunluk
C) Elbiselik
D) Büyüklük

31. “Çalışan kimse daha yararlı hale gelir.” anlamındaki atasözü hangisidir?

- A) Üzüm üzüm baka baka kararır.
B) İşleyen demir ışıldar.
C) Dağ dağa kavuşmaz, insan insana kavuşur.
D) Ev alma komşu al.

32. Bilim adamları () insanların yiyeceklerden aldığı dört temel tat olduğunu söylüyor () Tatlı, tuzlu, ekşi ve acı () Yediğimiz şeyler bu dört tadın karışımıdır.

Bu parçada yay ayraçla gösterilen yerlere aşağıdakilerin hangisinde verilen noktalama işaretleri sırasıyla getirilmelidir?

- A) (,) (:) (...)
B) (;) (;) (...)
C) (,) (:) (.)
D) (;) (:) (.)

33. Kış aylarındaki dondurucu soğuklar ve yiyecek kaynaklarının iyice azalması () kimi hayvanları derin bir uykuya davet eder. Kış uykusu olarak adlandırılan bu uyku () bildiğimiz uykudan farklıdır () uzun ve derindir ()

Bu cümlede yay ayraçla gösterilen yerlere aşağıdakilerin hangisinde verilen noktalama işaretleri sırasıyla getirilmelidir?

- A) (,) (;) (,) (...)
- B) (,) (,) (;) (,)
- C) (,) (:) (,) (!)
- D) (;) (,) (;) (...)

34. Dağlara, yıldızlara ve nehirlere bak ki bilgeliği ve sabrı öğrenebilesin.

Aşağıdakilerin hangisinde virgül (,) bu cümledeki göreviyle kullanılmıştır?

- A) Tamam, şimdi herkes beni dikkatle dinlesin.
- B) Küçük insanların büyük gururları olur, demişti.
- C) Rüzgâr mumu söndürür, yangını alevlendirir.
- D) Korku, endişe ve kararsızlık insanı çok yorar.

35. Aşağıdaki cümlelerin hangisindeki altı çizili somut ad, mecaz anlamda kullanılarak soyut anlam kazanmıştır?

- A) Evin önünü güzelce temizledi.
- B) Bunu yapmanın başka yolu yok.
- C) O adam kalpsizin biridir.
- D) Kirli elbiseleri hemen çıkar.

36. “Bülbülü altın kafese koymuşlar ‘ah vatanım’ demiş.” Atasözünde aşağıdakilerden hangisi vurgulanmaktadır?

- A) Hasret
- B) Tutumluluk
- C) Emek
- D) Çaresizlik

Ek 2: Türkçe Dersine Yönelik Motivasyon Ölçeği

Yönerge: Bu ölçekte, Türkçe dersiyle ilgili ifadeler bulunmaktadır. Bu ifadeler, “tamamen katılıyorum” ile “hiç katılmıyorum” arasında değerlendirilmiştir. Lütfen sizin için en uygun olan dereceyi kurşun kalemle doldurunuz. Ölçeği eksiksiz olarak doldurmaya özen gösteriniz. Bu ankete verdiğiniz cevaplar, yalnızca akademik amaçla ve kişisel bilgileriniz kullanılmadan değerlendirilecektir. Araştırmaya katkılarınızdan dolayı çok teşekkür ederiz.		Tamamen Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Kısmen Katılıyorum	Katılmıyorum
1	Türkçeyle ilgili çalışmalarını ya da ödevlerini kendi yararım için yapıyorum.	0	0	0	0	0
2	Türkçe dersine kendi yararım için giriyorum.	0	0	0	0	0
3	Türkçe dersinde anlatılanları kendi yararım için dinliyorum.	0	0	0	0	0
4	Türkçeyle ilgili ödev ve sorumluluklarımı yapıyorum ancak bana ne yarar sağladığını bilmiyorum.	0	0	0	0	0
5	Türkçe dersine giriyorum ancak bana ne yarar sağladığını bilmiyorum.	0	0	0	0	0
6	Türkçe dersinde anlatılanları dinliyorum ancak bana ne yarar sağladığını bilmiyorum.	0	0	0	0	0
7	Türkçe ödevlerimi, öğretmenim ve ailem istediği için yapıyorum.	0	0	0	0	0
8	Türkçe dersine öğretmenim ve ailem istediği için giriyorum.	0	0	0	0	0
9	Türkçe dersinde anlatılanları, öğretmenim ve ailem istediği için dinliyorum.	0	0	0	0	0
10	Türkçe dersinde verilen ödevleri yapınca mutlu oluyorum.	0	0	0	0	0
11	Türkçe dersine girdiğimde mutlu oluyorum.	0	0	0	0	0
12	Türkçe dersini dinlerken mutlu oluyorum.	0	0	0	0	0
13	Türkçe dersinde öğrendiklerim benim için heyecan vericidir.	0	0	0	0	0
14	Türkçe dersinde öğrendiklerim benim öğrenme isteğimi artırıyor.	0	0	0	0	0
15	Türkçe dersinde öğrendiklerim benim için sıkıcıdır.	0	0	0	0	0

Ek 3: Araştırma İzni



T.C.
İSTANBUL VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 59090411-20-E.8456433
Konu : Anket ve Araştırma İzin Talebi.

29/04/2019

VALİLİK MAKAMINA

- İlgi: a) Beyoğlu İlçe MEM. 20.03.2019 arıhli ve 5826410 sayılı yazısı.
b) MEB. Yen. ve Eğ. Tk. Gn. Md. 22.08.2017 tarih ve 12607291/ 2017/25 No'lu Gen.
c) Millî Eğitim Müdürlüğü Araştırma ve Anket Komisyonunun 25.04.2019 tarihli tutanağı.

Bülent Ecevit Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü yüksek lisans öğrencisi Hasan YÜKSEL'in "Türkçe Dersinde Kullanılan Dijital Eğitsel Oyunların Öğrenci Motivasyon ve Başarısına Etkisi" konulu tezi kapsamında, anket uygulama istemi hakkındaki ilgi (a) yazı ve ekleri Müdürlüğümüzce incelenmiştir.

Araştırmacının söz konusu talebi; bilimsel amaç dışında kullanılmaması, uygulama sırasında bir örneği müdürlüğümüzde muhafaza edilen mühürlü ve imzalı veri toplama araçlarının kurumlarımıza araştırmacı tarafından ulaştırılarak uygulanması, katılımcıların gönüllülük esasına göre seçilmesi, araştırma sonuç raporunun müdürlüğümüzden izin alınmadan kamuoyuyla paylaşılması koşuluyla, okul idarelerinin denetim, gözetim ve sorumluluğunda, eğitim-öğretimi aksatmayacak şekilde ilgi (b) Bakanlık emri esasları dâhilinde uygulanması, sonuçtan Müdürlüğümüze rapor halinde (CD formatında) bilgi verilmesi kaydıyla Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Levent YAZICI
İl Millî Eğitim Müdürü

- Ek:
1- Genelge.
2- Komisyon Tutanağı.

OLUR
29/04/2019

Ahmet Hamdi USTA
Vali a.
Vali Yardımcısı

Millî Eğitim Müdürlüğü Binbirdirek M. İmran Öktem Cad.
No:1 Eski Adliye Binası Sultanahmet Fatih/İstanbul
E-Posta: sgb34@meb.gov.tr

A. BALTA VHKİ
Tel: (0 212) 455 04 00-239

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden a72b-514c-3654-bcb8-7aae kodu ile teyit edilebilir.

Ek 4: Araştırmada Kullanılan Dijital Eğitsel Oyunlar

“Okuma Kültürü, Sağlık ve Spor” temasındaki kazanımları kazandırmaya yönelik kullanılan eğitsel dijital oyunlar aşağıda gösterilmiştir. Oyunlara isimler araştırmacı tarafından verilmiştir.

Kelimelerin Eş Anlamlısını Bul Oyunu:

Şekil 1. Kelimelerin eş anlamlısını bulma oyunu



Kaynak: Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/ES-ANLAMLI-KELIMELER-FLASH-OYUNU-INDIR>, (Erişim Tarihi: 04.02.2019).

Bu oyun hem bireysel olarak hem de grupla oynanabilecek bir oyundur. Eş anlamlı kelimelerin eş anlamlısını bularak karşısına yerleştirme şeklinde oynan oyun, kelimenin eş anlamlısını ilgili alana yerleştirdikten sonra diğer kelimeye geçmektedir. Öğrencilerin hem bilgi basamağındaki bilgileri hatırlamaya hem de kavrama basamağındaki karşılaştırma biliş süreçlerini kullanmasına yardımcı olmaktadır. Sol taraftaki tüplerden kelime sırasıyla çıkmakta ve eş anlamlısını yerleştirdikçe diğer kelimeye geçmektedir.

Gerçek ve Mecaz Anamlı Kelimelerin Anlamını Ayırt Etme:

Şekil 2. Gerçek ve mecaz anlamlı kelimelerin anlamını ayırt etme oyunu

Kaynak: Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/GERCEK-ANLAM-FLASH-OYUNU-INDIR>, (Erişim Tarihi: 04.02.2019).

Sağ ve sol olmak üzere ikiye ayrılan oyunda sol tarafta iki küp bulunmaktadır. Gerçek anlamlı ve mecaz anlamlı kelimeleri ayırt etmek için oynanan oyunda sağ tarafta cümleler ve cümle içlerinde kırmızı renkle yazılmış mecaz veya gerçek anlam taşımaktadır. Sol taraftaki gerçek anlamlı ise kullanılan kelime gerçek anlam küpüne, mecaz anlamlı ise mecaz anlam küpüne cümleleri sürükleyip konulmaktadır. Kelimenin cümle içerisinde anlam kazandığını oynayan fark etmektedir. Ayrıca bütün cümleleri yerleştirmeden oyundan çıkış yapılmamaktadır.

Noktala İşaretlerini Doğru Yerlerine Koy:

Şekil 3. Noktala işaretlerini doğru yerlerine koyma oyunu

TÜRKÇECİNİN AŞKI
Sevgilim()

Zamirlerin isminin yerini tutamayacağı bir gecedeyim() Her şey karanlık ve darımadığın. En kral yapıbilimci gelse yine de cümleler gibi darımadığınıklığı bir paragraf haline getiremez() Sen varsın, ben varım bir de sevgimiz var bu gecede. Tıpkı giriş()serim(), gelişme()düğüm(), sonuç()çözüm() bölümleri düzenle sıralanmış bir metin gibiyiz.

Düzeltilme işaretine benzeyen şapkamı alıp üç nokta gibi uzayan sokaklara noktayı koymak istiyorum() fakat ayrıçlarla eki ayrılmış özel kelimeler gibi varlığından uzak düşünüyorum() Ne zaman parantez gibi kıvrılan saçların aklıma düşse sıralı noktalar gibi suskun kalıyor yüregim. Sensizlik öyle zor ki tırnak içine alınmış kelimeler gibi soyutluyorum kendimi hayattan.

Ben senin en çok neyini sevdim biliyor musun() Lirik şiirler kadar duygusallığı() epik şiirlerdeki kahramanlıklarını() pastoral şiirlerdeki tezek kokusunu hissettiren doğallığını() didaktik şiirlerdeki öğretmen yeteneğini() Bir manzum destan yazdın yüregimde. Manas()tan uzun sancılar yaşadım ve inan hüznüm, Göç Destanı()ndaki hüznü aratmadı.

Ben adım önüne gelebilecek sıfatları() ()güzeli,tatlıy,sevimliyi() bile kuskandım. İstedim ki sen hep gizli bir özne olarak kal ve sadece ben bileyim varlığını. İsim fiil ekleri ()mayışırken() ben hayalinle sarhoşum sıfat fiillerin ()anasının mezar dikeceğini() duyunca burkuldu içim biraz. Düşündüm() bir şiir gibi gelir misin kabrime diye.

() Gelir misin sevgili
-()
()Niye susuyorsun,bir şeyler söyle!

Realizimden naturalizme kadar ne akımlar yaşadı bu gönül ama hiç birisine böyle tutulup kalmadı. Yarım kafiyeler yarım() zengin kafiyeler fakir() tunç kafiyeler bakar olup uyumunu yitirir() ken biz redifler gibi uyum sağladık birbirimize.

Ey hayatımın anlam bilgisi,sözcükte yapım, bir tanem, sayı sıfatım. Kaşı karam, gözü karam, ders aram. Çözemediğim testlerdeki telaşım, ninni gibi sıcak aşım. Sensiz bir dünya yüklemisiz bir cümle gibi yarım. Yazamadığım romanım() söyleşim() anım

Düşünüyorum da() cümle öğelerine() sözcükler ek ve köklerine ayrılır ve biz asla ayırlamayız()

. , ; : ... ? ! - ' / ()
— " “ ”

Kaynak: Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/NOKTALAMA-ISARETLERI-OYUNU-INDIR>, (Erişim Tarihi: 04.02.2019).

Hazırlanmış bir metin üzerinde farklı noktalama işaretlerinin nerelerde kullanılması gerektiğinin fark edilmesini sağlayacak bir oyundur. Biraz bilgi basamağı gibi gözüксе kavra basamağının karşılaştırma yönünden değerlendirilebilir. Noktalama işaretlerinin nerede hangisinin metnin içinden ipuçlarını yakalayıp kavramasını sağlamaktadır. Parantez içlerine doğru noktalama işaretlerinin konması şeklinde devam eden oyunda doğru noktalama işaretlerini koymaya zorlamaktadır. Noktalama işaretlerinin tam işlevine sahip olmasa da oyuncu doğru noktalama işaretini yerine koyana kadar uğraşmaktadır. Bu sebeple hangi yerde hangi işaret konulacak hem öğrenmekte hem de bilgilerini pekiştirmektedir.

Ses Olaylarını Bulalım:

Şekil 4. Ses olaylarını bulalım oyunu

Sesli Harfler	Geniş		Dar	
	Kalın	İnce	Kalın	İnce
Düz				
Yuvarlak				

Sessiz Harfler	Süreksiz	Sürekli
Sert Sessiz		
Yumuşak Sessiz		

A B C Ç D E F G Ğ H I İ J K L M N O Ö P R S Ş T U Ü V Y Z

Büyük Sesli (Ünlü) Uyumu : Türkçede bir kelimenin ilk hecesi kalın seslilerden biri ile başlamışsa, ondan sonraki heceleri de kalın seslilerle; ince seslilerden biri ile başlamışsa, ondan sonraki heceleri de ince seslilerle devam etmelidir. Örnek : öğ ret men ler son suz luk

Küçük Sesli (Ünlü) Uyumu :

* Bir kelimenin ilk hecesi düz seslilerden (a-e-ı-i) biriyle başlamışsa , ondan sonraki heceler de düz seslilerle (a-e-ı-i) devam etmelidir. Örnek : def te rim ka pı dan

* Bir kelimenin ilk hecesi yuvarlak seslilerden biriyle (o-ö-u-ü)başlamışsa, ondan sonraki heceler ya düz-geniş (a-e) ya da dar-yuvarlak (u-ü) seslilerle devam etmelidir.

Sessiz (Ünsüz) Benzeşmesi : Sert ünsüzle biten bir sözcüğe yine ünsüzle başlayan bir ek getirilecekse, bu ekin başındaki ünsüz, sertleşir. Örnek : millet-ce değil millet-çe dış-den değil dış-ten kitap-cı değil kitap-çı

Ünsüz Yumuşaması : Türkçe sözcüklerin sonunda bulunan sert sessizlerden (p,ç,t,k), sonra sesli bir harfle başlayan bir ek getirildiğinde bu sert sessizler (b,c,d,g)ye dönüşür.Örnek: kitap-ı kelimesi kitabı şekline dönüşür. ilaç-ı kelimesi ilacı şekline dönüşür. ayak-ı kelimesi ayağı şekline dönüşür.

Kaynak: Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/SES-OLAYLARI-FLASH-OYUNU-SES-BILGISI-FLASH-OYUNU>, (Erişim Tarihi: 04.02.2019).

Türkçedeki ses olaylarını hem konu anlatımı şeklinde hem de uygulama şeklinde yapan bir oyundur. Büyük sesli uyumu ve küçük sesli uyumunu, sessiz harflerden sürekli, süreksiz, sert ve yumuşak şeklinde ayırmaktadır. Uygun harfleri yerlerine sürükleyerek devam eden oyunda yanlış harfler yerine oturmamaktadır. Bu şekilde bütün harflerin yerine konması sağlanmaktadır. Ayrıca ses olaylarına da değinilmektedir. Çok yaygın şekilde kullanılan ünsüz sertleşmesi ve yumuşaması kısaca anlatılmaktadır. Öğrenmenin kalıcılığı sağlanmaktadır. Öğretmen hem seslerin çıkış yerlerini de öğretmekle öğrencilerin telaffuz yönünden konuşma eğitimine de katkı sağlamaktadır. Daha çok grupta oynanan oyun iyi yönetilirse bazı soyut konuları bir nebze olsun somutlaştırarak öğretme ve öğrenme imkânı sağlamaktadır.

Ses Olaylarını Hep Birlikte Doğru Yerlere Yerleştirelim:

Şekil 5. Ses olaylarını hep birlikte doğru yerlere yerleştirelim

Gencecik			
Ünsüz Benzeşmesi	Ünsüz Yumuşaması	Ses Düşmesi	Ses Türemesi
Milletçe			
		Beynimiz	

Üst satırda görüntülenen kelime için
Ünsüz Benzeşmesi
Ünsüz Yumuşaması
Ses Düşmesi
Ses Türemesi
butonlarından birine tıklayınız.

Ses Türemesi : Sözcüğün aslında bulunmadığı halde sözcüğe ek geldiğinde, bazı sesler türeyebilir.
Yardımcı fiillerle yapılan bileşik fiillerde, tek heceli bazı sözcüklere küçültme eki getirildiğinde.
Yabancı dillerden dilimize geçmiş bazı sözcüklerde. Bunlar yazıda gösterilmez (spor, tren, stat...)

Kaynak: Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/TURKCE-SES-BILGISI-OYUNU>, (Erişim Tarihi: 04.02.2019).

Dört farklı alana ayrılmış oyunda ünsüz benzeşmesi, ünsüz yumuşaması, ses düşmesi ve ses türemesi şeklinde oluşmaktadır. Yukarı kısımda kelime çıkmaktadır. Çıkan kelimenin hangi grupta ise o butona basarak o kelimeyi ilgili bölüme almaktasınız. Alttaki dört tane butonun üzerine gelindiğinde o ses olayı hakkında bilgi vermektedir. Hem konu anlatımı için öğretmen tarafından hem de öğrencin tekrar etmesi açısından kullanılabilir. Yukarıdaki kelime hangi ses olayına uğramışsa o butona basıldığında kendi alanındaki tablolarda gözükecektir. Karşılaştırma ve sıralama gibi bilişsel basamaklar için oldukça ideal bir oyundur. Hem grup olarak hem de bireysel olarak oynanır. Dilbilgisi konularının sıkıcılığını ve soyutluğunu biraz daha somutlaştırarak ve eğlenceli kılarak öğretmek mümkündür.

Zıt Anamlı Kelimeleri Yerlerine Yerleřtirelim:

Őekil 6. Zıt anlamlı kelimeleri yerlerine yerleřtirelim oyunu



Kaynak: Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/ZIT-ANLAM-FLASH-OYUNU-KARSIT-ANLAM-OYUNU> , (Eriřim Tarihi: 04.02.2019).

Karőıt anlamlı kelimelerin bulunması istenilen oyunda on tane kelime verilmektedir. Sayı olarak kelimelerin az olması biraz eleřtirilebilir. Fakat ierik yönünden öđrencinin karőılařtırma yapmasını ve dođru kelimeleri yerlerine koymasını sađlamaktadır. Oyun bireysel oynamak iin daha uygun gibi durmaktadır. Sol tarafta bulunan kelime deposundan kelimeler ıkmakta ve alt tarafta olan kelimeler ile eőleřmesini yaptığımız kelimemizi yukarı karőısına koymamız gerekmektedir. Yanlıő kelimeyi koyduđumuz vakit yerine oturmamaktadır. Bylelikle oyuncu dođru kelimeyi yerine koyana kadar deneme yanılma yoluna gidecektir, bylelikle öđrencinin öđrenmesi kalıcı olacak ve yaparak yařayarak öđrenmiő olacaktır.

Hep Birlikte Sorulara Cevap Verelim:

Şekil 7. Hep birlikte sorulara cevap verelim oyunu



Kaynak: Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/KOK-EK-SORULARLA-KONU-ANLATIMI-OYUNU-SOZCUKTE-YAPI-KONU-ANLATIM-OYUNU>, (Erişim Tarihi: 04.02.2019).

Grup ya da bireysel şekilde oynanabilecek bir oyundur. Konu anlatımında veya tekrarda kullanıma uygundur. Kelimelerin kök, gövde şeklinde öğrenci tarafından ayrılmasını istemektedir. Öğretmen soru sormakta öğrenciler ise cevaplamaktadır. Doru cevabı söyleyen öğrencinin üstünde baloncuk şeklinde kelime durmaktadır. Doğru cevaba basıldığında doğru komutu gelmekte ve diğer soruya geçilmektedir. Doğru cevap verilmediği takdirde diğer aşamaya geçiş yapılamamaktadır. Öğrencilerin hatırlama ve tekrar etmesi açısından güzel bir oyundur.

Ek Almış Kelimeleri Bulalım:

Şekil 8. Ek almış kelimeleri bulalım oyunu

Aşağıdaki cümlelerde farklı renkle belirtilmiş olan kelimeleri ek alıp almama durumuna göre inceleyerek uygun olan kutucuğu işaretleyiniz.

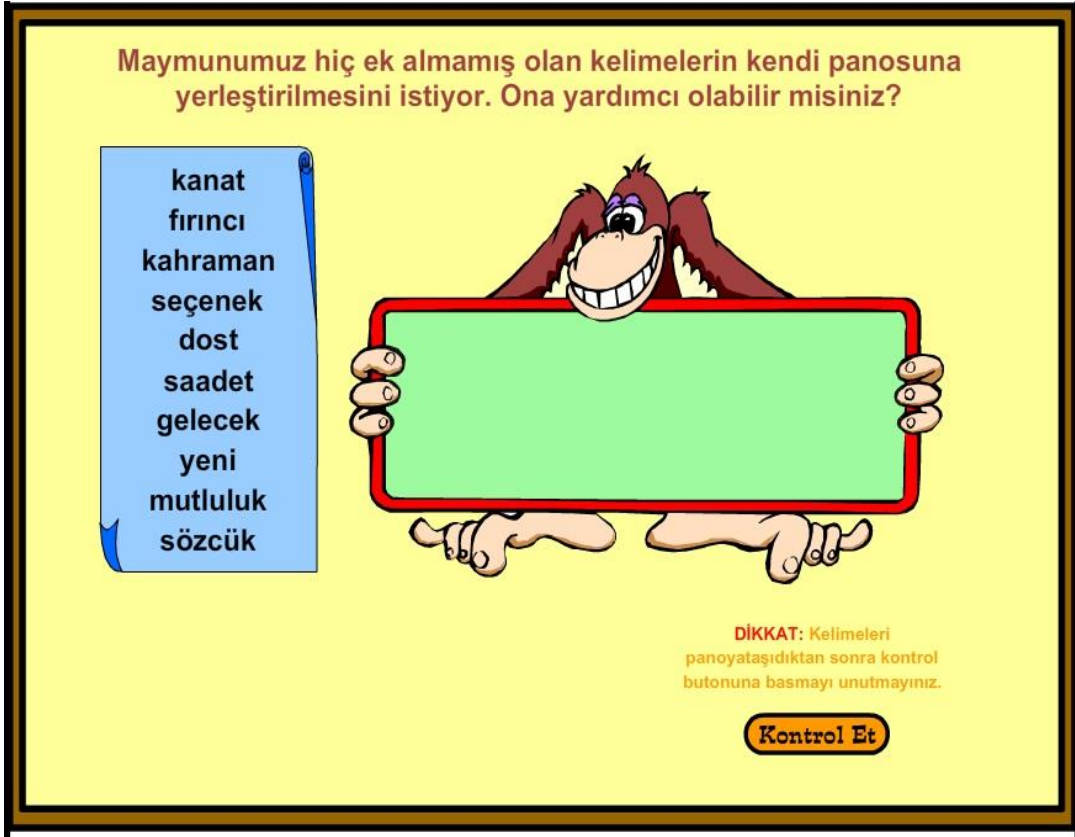
	EK ALMIŞ	EK ALMAMIŞ
İnsanlar okuyarak kendilerini geliştirebilirler.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ayşe kütüphanede ders çalışıyor.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Test sonuçları bugün ikinci derste açıklanıyor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kitapçı içeriden iki kitap getirmişti.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bu ramazanda ben de oruç tuttum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Kaynak: Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/Kok-Ek-Oyunu-Ek-alip-almayan-kelimeleri-bulma-oyunu-SOZCUKTE-ANLAM-OYUNLU-ANLATIMI>, (Erişim Tarihi: 04.02.2019).

Genel olarak kelimelerin ek alması ve almaması üzerine kurgulanan oyun bireysel ve grup olarak oynanabilmektedir. Beş farklı cümlenin bazı kelimeleri kırmızı olarak renklendirilmiştir. Kelimenin sadece yapım veya çekim eki aldığı değil iki yönlü olarak hem çekim hem de yapım ekinin işlevinin sınındığı bir oyundur. Cümleler sol tarafta, sağ tarafta ise cümlenin ek alması durumunda işaretle yapılması için iki kutucuk vardır. Ek almış ise; ek almış kısmı tıklanmaktadır. Yanlış cevapta kırmızı çarpı çıkmaktadır. Ve yaklaşık iki üç saniye sonra kaybolmaktadır. Doğru cevap verilince diğer cümleye geçiş yapılarak devam edilmektedir. Basit kelime ve yalın kelime kavramını kazandırmaya uygun bir oyundur.

Maymuna Yardım Edelim:

Şekil 9. Maymuna yardım edelim oyunu



Kaynak: Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/Kok-halindeki-kelimeleri-bulma-oyunu-SOZCUKTE-ANLAM-FLASH-OYUNLARI>, (Erişim Tarihi: 04.02.2019).

Grup veya bireysel olarak oynanabilir bir oyundur. Yapım eki almış veya almamış kelimeleri ayırt etmek hedeflenmektedir oyunda. Kelimeler sol tarafta pano ise maymunumuzun elinde bulunmaktadır. Sürükle bırak şeklinde kelimeleri Mouse yardımı ile panoya bırakmaktasınız. Sonra kontrol et butonuna basarak doğru bir yerleştirme olmuş mudur bunu kontrol ederken eğer yanlış yerleştirme yapılmış ise yanlış şekilde sesli uyarı yapılmaktadır. Hiç yapım eki almayan kelimeleri panoya yerleştirdikten sonra kontrol et butonuna basılarak oyun tamamlanmaktadır. Öğrencilerin güdülenmesini sağlayarak derse karşı bakış açısını değiştirme noktasında oynanabilir. Eğlenerek öğrenmek tüm eğitsel oyunların temel unsuru olmalıdır.

Kelimelerin Köklerini Yazalım:

Şekil 10. Kelimelerin köklerini yazalım oyunu

* Cevaplarınızı küçük harflerle yazınız.

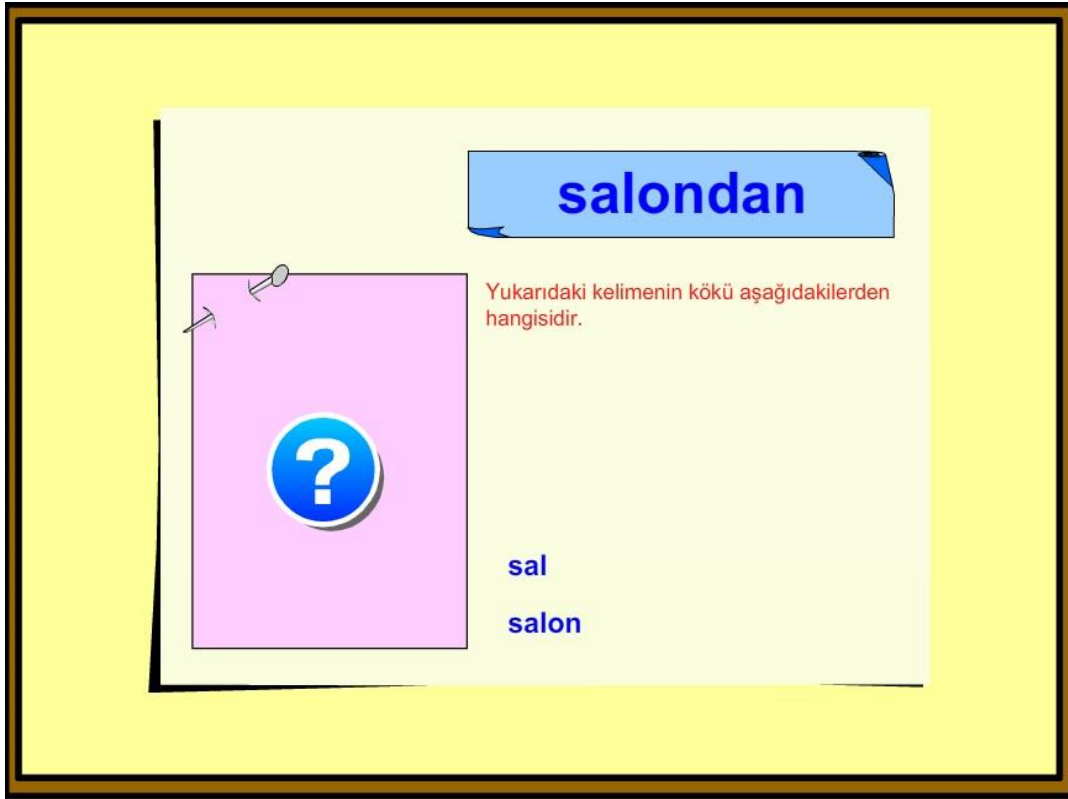
Kayakçılık	Tartılıyor
<input type="text"/>	<input type="text"/>
Yapraklarda	Zamanımızda
yaprak	<input type="text"/>
Kalemlerimin	Kılmışlar
<input type="text"/>	<input type="text"/>

Kaynak: Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/KELIMENIN-KOKUNU-BULMA-OYUNU-SOZCUKTE-ANLAM-KONUSU-OYUNLARI>, (Erişim Tarihi: 04.02.2019).

Kelimeler ve kutucuklardan oluşan oyunda üst kısımda kelimeler bulunmaktadır. Alt kısımda kutucuk bulunmaktadır. Mouse yardımı ile kutucuk tıklanmakta ve kelimenin anlamlı en küçük birimi yazılmaktadır. Kelime yazıldıktan sonra sağ tarafındaki butona tıklayarak kelimenin doğru mu yoksa yanlış yazılmış mı kontrol edilmektedir. Doğru ise kelime animasyon şeklinde uyarı yapılmaktadır. Hem yazma becerisini de geliştirdiği için oyun sadece tek beceri yönünden değil yazma becerisini de işe koşturmaktadır. Bireysel olarak oynamak için daha uygun olan oyun, öğrencinin kendi kendine öğrenmesine de imkân sağlamaktadır.

Kelimelerin Köklerini Bulalım:

Şekil 11. Kelimelerin köklerini bulalım oyunu



Kaynak: Derstürkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/KOKUN-TURUNU-BULMA-OYUNU-SOZCUKTE-ANLAM-KONUSU-OYUNLARI>, (Erişim Tarihi: 04.02.2019).

Oyun iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde üst tarafta kelime verilmektedir. Alt kısımda ise kelimenin doğru kök hali ve yanlış kök hali şeklinde durmaktadır. Öğrenci doğru olan kelimeyi tıklarsa doğru diye sesli komut gelmekte ve diğer kısma geçmektedir. Yanlış ise sesli uyarı yapılmakta ve bölüme geçiş olmamaktadır. Doğru yaptığı zaman ikinci kısma geçiş olmaktadır. İkinci kısım da ise verilen kelimenin isim kökünde mi yoksa fiil kökünde mi olduğu kısa bir konu hatırlatması yapılmaktadır. Bireysel ve grup olarak oyun oynanabilir. Öğrencinin kendi kendine öğrenmesine katkı sağlamaktadır.

Kökün Türünü Yazalım:

Şekil 12. Kökün türünü yazalım oyunu



Aşağıdaki cümlede yer alan farklı renkle belirtilmiş olan kelimenin kök türünü **İSİM** veya **FiİL** şeklinde alttaki bölüme yazıp kontrol ediniz.

Türkçe çok eski ve köklü dillerden biridir.

Kontrol Et

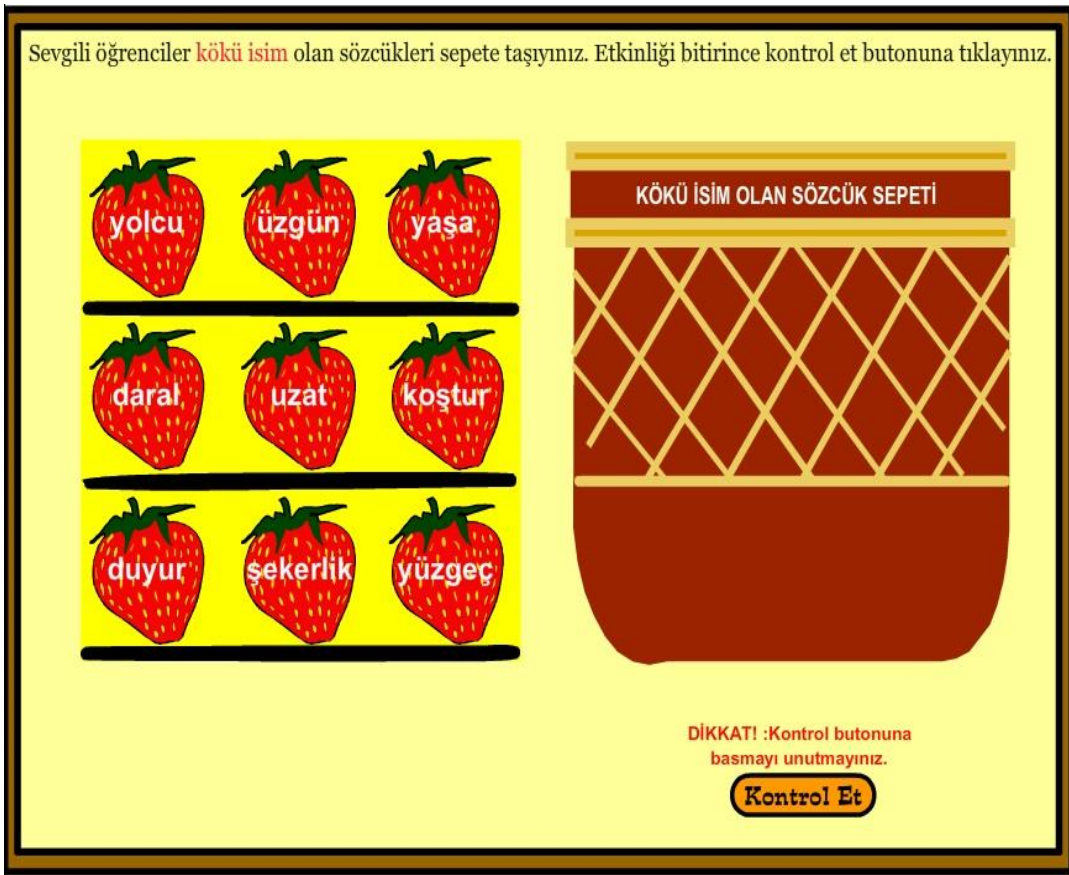
Cevabınızın tamamı büyük harf olmalıdır.

Kaynak: Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/KOKUN-TURUNU-BULMA-FLASH-OYUNU-SOZCUKTE-ANLAM-KONUSU-OYUNLARI>, (Erişim Tarihi: 04.02.2019).

Oyunda cümlenin içerisinde renkli olarak verilen kelimenin isim kökümü yoksa fiil kökümü olduğu bilgisi sorgulanmaktadır. Oyun öncelikle iki farklı alanı kapsamaktadır. Sadece isim ya da fiil olarak öğrenme değil cümle içerisinde kelimenin üstlendiği görevle ilgilide farkındalık ölçmektedir. Kelimeler cümle içerisinde farklı görevler üstlenmektedir. Sesteş kelimeler örnek verilebilir. Öğrenci kelimenin hangi anlamda kullanıldığını cümle içerisinde çıkartarak alt kısımda bulunan kutucuğa isim ya da fiil diye yazmakta ve doğru yazdığı takdirde diğer bölüme geçmektedir. Yanlış yazdığı anda ise sesli uyarı yapılmakta ve diğer bölüme geçilmemektedir. Öğrenciye, hem yazma becerisini etkin kıldığı için hem de kelimenin cümle içerisinde anlam kazındığını fark ettirdiği için oldukça faydalı bir öğrenme sağlamaktadır.

Kökün Türünü Bulalım 2

Şekil 13. Kökün türünü bulalım oyunu 2



Kaynak: Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/KOKUN-TURUNU-BULMA-OYUNU-1-SOZCUKTE-ANLAM-KONUSU-OYUNLARI>, (Erişim Tarihi: 04.02.2019).

Oyun bireysel ve grupta oynanabilmektedir. Sol tarafta kelimeler, sağ tarafta ise kelimelerin yerleştirilmesi için bir sepet bulunmaktadır. Sağ tarafta bulunan kelimelerin köklerine bakarak istenilen isim kökünde olan kelimeleri sağ tarafta bulunan sepetin içerisine sürükleyip bırakmaktadır. Bütün kelimeleri sepete yerleştirmeden oyun diğer kısma geçmemektedir. İstenilen kelimeleri sepete yerleştirdikten sonra geçiş olmaktadır. Kelimelerin anlamlı en küçük birimine inmesini ve isim mi yoksa fiil kökü mü olduğunu ölçen oyun öğrencinin eğlenerek öğrenmesine imkân vermektedir. Ayrıca gruplara ayırarak oyun oynanabilir ve yarışma havasında ders işleme olanağı sağlayabilir.

Kökün Türünü Yazalım 2

Şekil 14. Kökün türünü yazalım oyunu 2



Kelimenin kökü fiil mi yoksa isim mi:

Kılavye yardımı ile yazınız

Tamamı küçük harf olacak.

Kontrol Et

Kaynak: Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/KOKUN-TURUNU-FIIL-ISIM-BULMA-OYUNU-SOZCUKTE-ANLAM-KONUSU-OYUNLARI>, (Erişim Tarihi: 04.02.2019).

Oyunun içerisinde hem görsel olarak hem de cümle olarak o kelimeyi görmek mümkündür. Cümlenin üst kısmında kelime de bulunmaktadır. Oyun öncelikle iki farklı alanı kapsamaktadır. Yazma ve anlam bilgisi ayrıca dilbilgisi alanlarına da katkı sağlamaktadır. Sol alta bulunan kutucuğa fiil ya da isim kökü diye yazılmakta ve sonra kontrol et butonuna basılmaktadır. Cevap doğru ise ikinci bölüme geçilmektedir. Yanlış ise uyarı yapılmakta ve tekrar aynı alana gelinmektedir. Öğrenci vermiş olduğu yanlış cevabı kontrol ederek doğruyu bulup yazmaktadır. Bireysel olarak oynanması daha elverişli bir oyundur. Öğrencinin kendi kendine öğrenmesine imkân sağlamaktadır. Ayrıca diğer bölümlerde kelimeyi kavraması için görselle de desteklenmektedir. Öğrencinin hem görsel zekâsını hem de sözel zekâsını kullanmasına olanak tanımaktadır.

Yapım Eki Almış Kelimeleri Bulalım:

Şekil 15. Yapım eki almış kelimeleri bulalım



Kaynak: Derstürkce (2019); <http://www.derstürkce.com/anasayfa/yazigoster/YAPIM-EKLERI-ALMIS-KELIMELERI-BULMA-FLASH-OYUNU-SOZCUKTE-ANLAM-KONUSU-OYUNLARI>, (Erişim Tarihi: 04.02.2019).

Oyun bireysel ve grupta oynanabilmektedir. Sol tarafta kelimeler (koyunlar), sağ tarafta ise kelimelerin sürükleneceği bölüm bulunmaktadır. Sağ tarafta bulunan kelimelere bakarak bir ek almış mı kontrol edilecektir. Eğer kelimeler herhangi bir yapım eki almış ise sağ tarafa yani Nasrettin Hoca'nın olduğu yere götürülecektir. Bütün istenilen kelimeler karşı tarafa geçirilmeden oyun bitirilmemektedir. Eğlenceli olarak oynanabilir bir oyundur. Grup olarak ve bireysel olarak oynanabilir. Öğrenciler gruplara ayrılarak yarıştırlabilir. Konu anlatımı sonunda ya da oyun esnasında konu anlatılabilir. Tekrar etme yönünden de kullanıma uygundur.

Yapım Eki Almış Kelimeleri Bulalım 1:

Şekil 16. Yapım eki almış kelimeleri bulalım 1

Oduncu tüm odunları odunluğa taşıdı.

Yukarıdaki cümlede kırmızı renkle belirtilmiş olan kelimelerden hangisinin ek aldıktan sonra anlamı değişmiştir?

Oduncu

Taşıdı

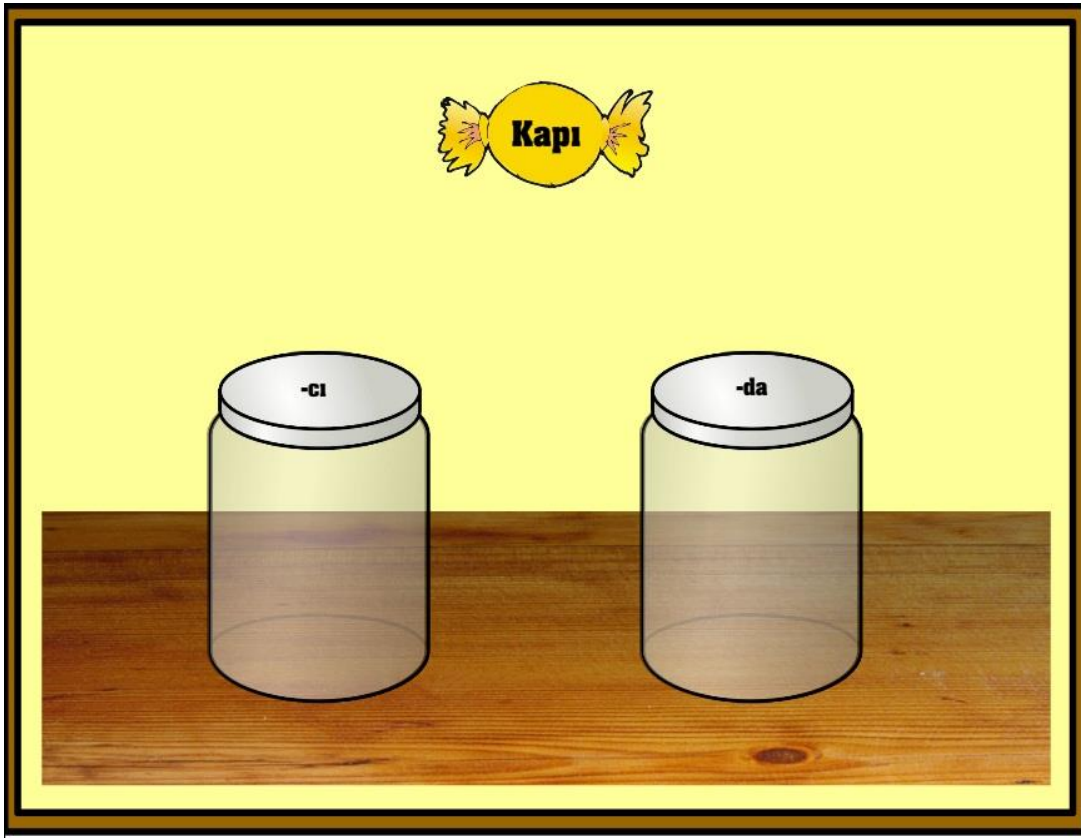
Odunları

Kaynak: Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/YAPIM-EKINI-ALMIS-VE-YAPIM-EKININ-TURUNU-BULMA-FLASH-OYUNU-SOZCUKTE-ANLAM-KONUSU-OYUNLARI>, (Erişim Tarihi: 04.02.2019).

Üst kısımda cümle bulunmaktadır. Cümlenin içerisinde bazı seçilen kelimeler farklı renktedir. Alt kısımda da kelimenin yeni anlam kazanıp kazanmadığı sorulmaktadır. Yukarıdaki cümlede farklı renkte olan kelimeler sol alt tarafta sıralanmaktadır. Öğrenci okuduğu cümleden farklı bir anlam kazanan kelime var ise sol altta olan kelimelerden anlam kazananı seçmektedir. Seçtiği kelime doğru ise başka alana geçiş olmaktadır. Yanlış cevap verdiğinde ise uyarılmaktadır. Ve tekrar doğru kelimeyi bulması için şans tanınmaktadır. Grupla ya da bireysel oynanabilir. Fakat grupla oynanması daha iyi olacaktır. Öğrencilerin farklı cevaplar veren arkadaşlarını görerek doğru cevap vermesi sağlanacaktır. Öğrenciler birbirlerinin öğrenmesine katkı sağlayacaklardır.

Hadi Hep Birlikte Kelimeleri Toplayalım 1:

Şekil 17. Hadi hep birlikte kelimeleri toplayalım 1



Kaynak: Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/YAPIM-EKI-BULMA-DILBILGISI-OYUNU-SOZCUKTE-ANLAM-OYUNLARI>, (Erişim Tarihi: 04.02.2019).

Yukarıda kelime bulunmaktadır. Aşağıda ise iki farklı kavanoz vardır. Kavanozların üst kısımlarında ekler vardır. Ekler kelimeye eklendiği zaman yeni bir anlam kazandırıyor mu yoksa kazandırmıyor mu? Sürüklendiği kelime kavanozda çekim eki durumundaysa yanlış olduğu uyarısı yapılmaktadır. Öğrencinin bireysel olarak oynamasına daha elverişli bir oyundur. Yapım ekinin ve çekim ekinin özelliğini kavraması açısından oldukça kullanışlıdır.

Kelime Yakalama:

Şekil 18. Kelime yakalama oyunu

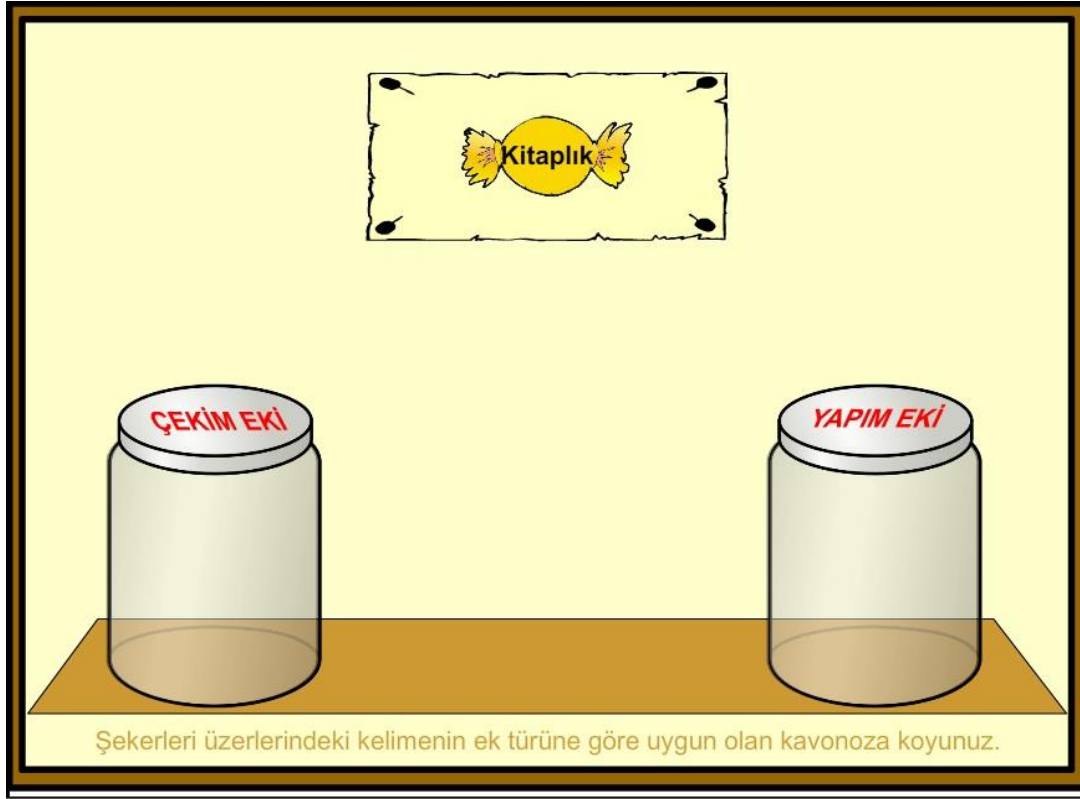


Kaynak: Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/YAPIM-EKI-ALMIS-KELIMELERI-BULMA-OYUNU-DILBILGISI-OYUNLARI-SOZCUKTE-ANLAM-OYUNLARI>, (Erişim Tarihi: 04.02.2019).

Klavyenin yön tuşları ile sağa ve sola giderek uygun kelimenin üstüne tekneyi getirince yakala butonuna basarak kelime yukarı çekilmektedir. Yapım eki almış kelimeyi yakalamak şeklinde oynan oyun bireysel olarak oynamaya daha elverişlidir. Türemiş kelimeleri bulması amaçlanan oyunda yanlış kelime yakalandığında uyarı verilmektedir. Oynayanın üç yanlış yakalama hakkı vardır. Doğru kelimeyi yakalayınca ikinci kısma geçiş yapılmaktadır.

Hadi Hep Birlikte Kelimeleri Toplayalım 2:

Şekil 19. Hadi hep birlikte kelimeleri toplayalım 2

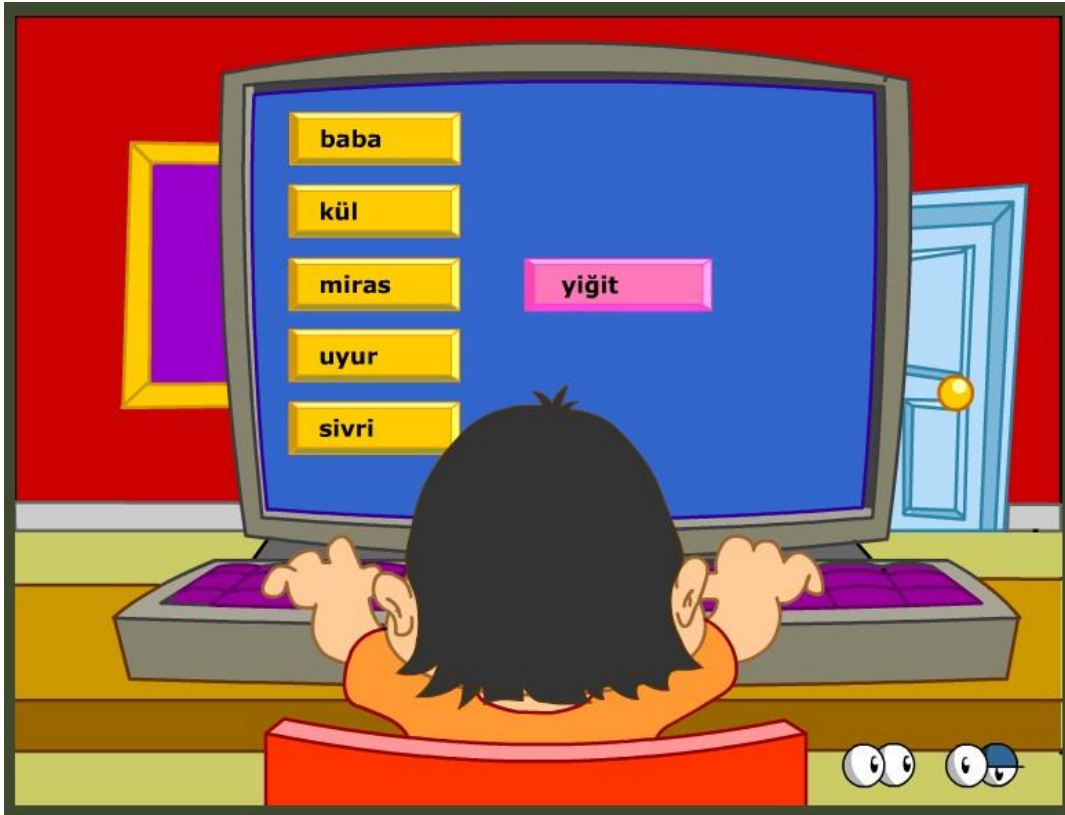


Kaynak: Dersturkce (2019); <http://www.dersturkce.com/anasayfa/yazigoster/YAPIM-EKI-VE-CEKIM-EKINI-AYIRT-ETME-FLASH-OYUNU-SOZCUKTE-ANLAM-OYUNLARI>, (Erişim Tarihi: 04.02.2019).

Yukarı kısımda kelime ve aşağıda iki farklı kavanoz şeklinde oyun oluşmaktadır. Yukarıdaki kelimenin hangi eki aldığını ilk olarak öğrenci tespit etmelidir. Aşağıdaki kavanozların kapağında ise çekim eki ve yapı ekleri şeklinde yazmaktadır. Yukarıdaki kelimenin almış olduğu ek yapım eki ise kelime sürüklenerek aşağıdaki uygun kavanoza bırakılacaktır. Kelime doğru ise kavanozun içindeki kelimenin almış olduğu ikin rengi kırmızı olarak görünmektedir. Eğer yanlış ise uyarı gelmektedir. Öğrenci kavanozdaki kelimenin ekinin kırmızı renkte olmasından dolayı kendi kendine öğrenmeyi gerçekleştirmiş olacaktır. Grupla veya bireysel olarak oynanabilir. Grup olursa iki grup yarıştırılır ve en çok doğru cevap veren gruba küçük ödüllendirmeler yapılabilir.

Kelimeleri Birleştirelim:

Şekil 20. Kelimeleri birleştirelim oyunu



Kaynak: Dersoyunları (2019); http://www.dersoyunlari.com/Kelime-Birlestirme-oyununu-oyna1887.html#.XFR5ZtL_zcc, (Erişim Tarihi: 04.03.2019).

Sol tarafta kelimeler sağ tarafta ise kelime vardır. Sol taraftaki kelimelerin sağ taraftaki kelime ile birleşerek anlamlı bir kelime oluşturması gerekmektedir. Birleşik kelimelerin yapısının öğrenildiği oyunda sol taraftaki kelimelerden doğru olan tıklandığında sesli uyarı yapılmakta ve tebrik edilmektedir. Yanlış yapıldığında ise sesli uyarı ile dikkatli olması söylenmektedir. Birleşik kelime yapılarının öğrenildiği oyun bireysel oynamak için daha uygundur.

İsim ve Fiil Bulma

Şekil 21. İsim ve fiil bulma oyunu



Kaynak: Dersoyunları (2019); http://www.dersoyunlari.com/Isim-Fiil-Bulma-oyununu-oyna1961.html#.XFR6J9L_zcc, (Erişim Tarihi: 05.03.2019).

İsim ve fiil olmak üzere iki bant vardır. Ön tarafta ise sürekli akan kelime bandı bulunmaktadır. Ön taraftaki akan banttan sürekli karışık olarak kelimeler akmaktadır. Banttan gelen kelimelerin isim mi yoksa fiil mi olduğu sorulmaktadır. Sürükle bırak şeklinde oynana oyun, banttan geçen kelime yakalanmakta ve isimse isim bandına, fiilse fiil bandına konulmaktadır. Her kelimenin bir puanı bulunmaktadır. Kelimeleri doğru yere koydukça puan artmaktadır. Yanlış yere konulduğunda ise puan düşmektedir. Hem grup hem de bireysel olarak oynanabilecek bir oyundur. Grup olarak oynandığında en çok puanı alan gruba ödüllendirme yapılabilir. Ayrıca yanlış kelime banda konduğu vakit üç can hakkı da bitmektedir. Eğlenerek oynanabilecek bir oyundur ve öğrencinin güdülenmesine katkı sağlamaktadır.

ÖZGEÇMİŞ

Konya'nın Bozkır ilçesinde dünyaya geldim. İlkokulu Çağlayan Kasabası, Çağlayan Kasabası İlkokul'unda okudum. Ortaokulu ve liseyi Bozkır Ortaokulu ve Bozkır Lise'nde bitirdim. Lisans, Sakarya Üniversitesi Türkçe Öğretmenliği bölümünden mezun oldum. İstanbul'da Milli Eğitim Bakanlığına bağlı devlet okulunda görev yapmaktayım. Evliyim.

İletişim Bilgileri: yuxelmarvel@gmail.com

