

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
SINIF ÖĞRETMENLİĞİ ANABİLİM DALI**

**İLKÖĞRETİM 1. SINIF ÖĞRETMENLERİNİN MATEMATİK DERSLERİNDE
OYUN ETKİNLİKLERİNİN KULLANIMINA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ**

Ash HOŞGÖR

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ADANA – 2010

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
SINIF ÖĞRETMENLİĞİ ANABİLİM DALI**

**İLKÖĞRETİM 1. SINIF ÖĞRETMENLERİNİN MATEMATİK DERSLERİNDE
OYUN ETKİNLİKLERİNİN KULLANIMINA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ**

Aslı HOŞGÖR

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Kamuran TARIM

YÜKSEK LİSANS TEZİ

ADANA – 2010

Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne,

Bu çalışma jürimiz tarafından Sınıf Öğretmenliği Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Başkan: Yrd. Doç. Dr. Kamuran TARIM
(Danışman)

Üye: Yrd. Doç. Dr. Perihan DİNÇ ARTUT

Üye: Öğr. Gör. Dr. Fatma SADIK

ONAY

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim elemanlarına ait olduklarını onaylarım
.../.../.....

Prof. Dr. Azmi YALÇIN
Enstitü Müdürü

Not: Bu tezde kullanılan özgün ve başka kaynaktan yapılan bildirişlerin, çizelge, şekil ve fotoğrafların kaynak gösterilmeden kullanımı, 5846 Sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'ndaki hükümlere tabidir.

ÖZET

İLKÖĞRETİM 1. SINIF ÖĞRETMENLERİNİN MATEMATİK DERSLERİNDE OYUN ETKİNLİKLERİNİN KULLANIMINA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ

Aslı HOŞGÖR

Yüksek Lisans Tezi, Sınıf Öğretmenliği Anabilim Dalı

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Kamuran TARIM

Eylül 2010, 78 Sayfa

Bu araştırmada “İlköğretim 1. sınıf öğretmenlerinin matematik derslerinde oyun etkinliklerinin kullanımına ilişkin görüşleri” incelenmiştir. Araştırma nitel bir araştırma olup veri toplamak için görüşme tekniği kullanılmıştır.

Çalışma grubunu Adana ili merkez ilçelerinde (Çukurova, Yüreğir) Milli Eğitim Bakanlığı’na bağlı resmi ilköğretim okullarının birinci sınıfında görev yapan 20 sınıf öğretmeni oluşturmuştur.

Veriler, araştırma kapsamında geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formlarının incelenmesi ile toplanmıştır. Araştırmalardan elde edilen bulgular göstermektedir ki: Öğretmenlerin hepsi matematik öğretiminde oyunları kullanmaktadır. Öğretmenlerin matematik dersinde oyun kullanımına ilişkin olumlu görüşleri olduğu ancak, uygulama sırasında bazı sorunlar yaşadıkları görülmektedir. Araştırmanın sonunda bu sorunların giderilmesine yönelik önerilere de yer verilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Matematik, Oyun Etkinlikleri, Öğretmen

ABSTRACT**FIRST GRADE PRIMARY SCHOOL TEACHER'S OPINION ABOUT USING
GAME ACTIVITIES IN MATHEMATIC COURSES****Aslı HOŞGÖR****M.A. Thesis, Department of Elementary Education****Supervisor: Asist. Prof. Kamuran TARIM****September 2010, 78 pages**

In this study, first primary school teacher's opinions regarding the use of play activities mathematics classes were examined. The research is a qualitative research interviews were used to collect data.

The study population (study group) was developed by 20 classroom teachers still working in the central districts of the province of Adana (Çukurova, Yüreğir) formal primary schools of Ministry of Education.

The data were collected by an examination of research developed under the forms of semi-structured interview. The findings of the surveys indicate that all teachers use games while teaching mathematics. That positive views of teachers on the use of math class, but the game, some of the problems were experienced during implementation. Proposals were presented to overcome these problems at the end of the study.

Keywords: Mathematics, Game Activities, Teacher

TEŞEKKÜR

Öncelikle bana her konuda destek olan ve her zaman yanımda olan canım annem Nuray HOŞGÖR'e ve fedakar babam İsmet HOŞGÖR'e tüm sevgimle sonsuz teşekkür ederim. Tezimi hazırlarken her türlü yardımda bulunan sevgili ablam Ayşegül HOŞGÖR KURU ve sevgili kardeşim Ahmet HOŞGÖR'e çok teşekkür ediyorum. Sizler sayesinde bu tezi bitiriyorum. Canım ailem hakkınızı ne yapsam ödeyemeyeceğimi biliyorum ve her zaman yanımda olmanızı diliyorum.

Ayrıca bana her zaman yol gösteren hocalarım Yrd. Doç. Dr. Kamuran TARIM, Yrd. Doç. Dr. Perihan DİNÇ ARTUT'a ve Öğr. Gör. Dr. Fatma SADIK'a çok teşekkür ediyorum.

Aslı HOŞGÖR

Adana - 2010

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	i
ABSTRACT	ii
TEŞEKKÜR	iii

BÖLÜM I

GİRİŞ

1.1. Problem.....	2
1.2. Araştırmanın Amacı	4
1.2.1. Genel Amaç	4
1.2.2. Alt Amaçları	4
1.3. Araştırmanın Önemi.....	4
1.4. Sayıtlar.....	6
1.5. Sınırlılıklar	7
1.6. Tanımlar.....	7

BÖLÜM II

KURAMSAL AÇIKLAMALAR VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Matematik	8
2.2. Matematik Dersinin Amaçları.....	8
2.3. Matematik Öğretimi	9
2.4. Matematik Öğretiminde Kullanılan Yöntemler	10
2.6. Oyun Çeşitleri	15
2.6.1. Öz Yapılarına Göre Oyun Çeşitleri.....	15
2.6.1.1. Hayali Oyunlar	15
2.6.1.2. Küme Oyunları	15
2.6.2. Oynandığı Yere Göre Oyun Çeşitleri.....	16
2.6.2.1. Sınıf- Salon Oyunları.....	16
2.6.2.2. Açık Hava Oyunları.....	16
2.6.3. Oyuncu Sayısına Göre Oyun Çeşitleri	16

2.6.3.1. Bireysel Oynanan Oyunlar	16
2.6.3.2. İkili Oynanan Oyunlar	16
2.6.3.3. Grup Halinde Oynanan Oyunlar.....	16
2.6.4. Kullanılan Araca Göre Oyun Çeşitleri	17
2.6.4.1. Araçla Yapılan Oyunlar	17
2.6.4.2. Araçsız Yapılan Oyunlar.....	17
2.6.4.3. Araçta Yapılan Oyunlar	17
2.7. Oyunun Tarihçesi	17
2.8. Oyun Kuramları	18
2.8.1. Helanko'nun Sistem Kuramı.....	18
2.8.2. Vygotsky'nin Oyun Kuramı	19
2.8.3. Berlyne Modeli	19
2.8.4. Heckhausen Modeli.....	19
2.8.5. Huizinga Kuramı.....	19
2.8.6. Klasik Oyun Kuramları	20
2.8.6.1. Alıştırma Kuramı.....	20
2.8.6.2. Kuvvet Fazlalığı Kuramı.....	20
2.8.6.3. Yeniden Yaratma Kuramı	20
2.8.6.4. Gerginliği Giderme Kuramı	21
2.8.6.5. Tekrarlama Kuramı.....	21
2.8.6.6. Toplumsal Kuram	21
2.8.7. Dinamik Oyun Kuramları	21
2.8.7.1. Freud Kuramı	21
2.8.7.2. J. Piaget Kuramı	22
2.8.7.2.1. Alıştırmalı Oyun	22
2.8.7.2.2. Sembolik Oyun.....	22
2.8.7.2.3. Kurallı Oyun.....	23
2.9. Oyunun Çocuğun Hayatındaki Yeri	23
2.9.1. Oyunun Fiziki Gelişime Etkisi.....	24
2.9.2. Oyunun Psikomotor Gelişime Etkisi	24
2.9.3. Oyunun Dil Gelişimine Etkisi.....	25
2.9.4. Oyunun Sosyal Gelişime Etkisi.....	25
2.9.5. Oyunun Duygusal Gelişime Etkisi	26
2.9.6. Oyunun Zihin Gelişimine Etkisi	27

2.10. Eğitimde Oyunun Yeri ve Önemi.....	27
2.11. İlköğretim Çağı Çocuğu ve Oyun	28
2.12. Eğitsel Oyun.....	29
2.13. Matematik ve Oyun	30
2.14. Oyun Etkinlikleri ile Matematik Öğretiminin İlkeleri.....	31
2.15. Oyun Etkinlikleriyle İlgili Özdeyişler	32
2.16. Matematik ve Oyun İle İlgili Araştırmalar	32
2.17. Oyun ve Oyunun Diğer Derslerdeki Uygulamaları ile İlgili Araştırmalar	36

BÖLÜM III

YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli	41
3.2. Çalışma Grubu	42
3.3. Veri Toplama Araçları.....	43
3.3.1. Öğretmen Görüşme Formu	43
3.4. Verilerin Toplanması.....	43
3.5. Verilerin Analizi.....	44

BÖLÜM IV

BULGULAR

4.1. Öğretmenlerin Matematik Derslerinde Oyun Etkinliklerinin Kullanımına Yönelik Görüşme Bulguları	46
4.1.1. Oyunların Öğretimde Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri	46
4.1.2. Eğitsel Oyunun Tanımına Yönelik Öğretmen Görüşleri	47
4.1.3. Oyunun Eğitimde Önemine Yönelik Öğretmen Görüşleri	48
4.1.3.1. Matematik Öğretiminde Oyun Kullanımına Yönelik Öğretmen Görüşleri	49
4.1.3.2. Matematik Öğretiminde Oyun Kullanımının Öğrenci Üzerinde Etkisine Yönelik Öğretmen Görüşleri	49
4.1.4. Matematik Öğretiminde Sınıf İçi Uygulamalara Yönelik Öğretmen Görüşleri	51

4.1.4.1. Matematik Öğretiminde Oyun Kullanımına Yönelik Öğretmen Görüşleri	51
--	----

BÖLÜM V

TARTIŞMA VE YORUM

5.1. Öğretimde Oyunlara İlişkin Tartışma ve Yorum	54
5.2. Öğretimde Oyunları Uygulamaya İlişkin Tartışma ve Yorum	55

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Sonuçlar	57
6.2. Öneriler	58
6.2.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler	58
6.2.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler	59
KAYNAKÇA	60
EKLER	70
ÖZGEÇMİŞ	78

BÖLÜM I

GİRİŞ

Eğitim sistemi, toplumsal gelişmenin ön koşuludur. Bireysel ve toplumsal davranışlarda eğitim yol göstericidir. Matematik eğitimi, matematik kadar eskiye uzanan bir olaydır (Yıldırım, 2004, s.150). Matematik, bilimde olduğu kadar günlük yaşayışımızdaki problemlerin çözülmesinde kullandığımız önemli araçlardan biridir. Bu ifadedeki “problem” kelimesi sadece sayısal problemleri değil, genel olarak “sorun” kelimesiyle adlandırdığımız problemleri de kapsar. Bu öneminden dolayı matematik dersi ilköğretim, hatta okul öncesi eğitim programlarına kadar her düzeyde ve her alanda yer alır (Baykul, 2003, s.21).

Teknolojik devrimler ve küresellik iletişimin ve öğrenmenin boyutunu değiştirmiştir. Matematik somuttan soyuta, soyuttan somuta dönüşüm süreçlerinde eğitim modelleri de değişmiştir. Bu süreçte öğrenci ve öğretici de değişmiştir ve daha da değişecektir. Yenilikçi derslerde, öğrencilerin matematik hakkında yüzeysel ve yetersiz bilgilerine, matematiğe bakış açılarındaki negatif tutumlarına ve pasif, ezberci, tepkisel huy ve alışkanlıklarına karşı, matematik hakkında pozitif tutumlara sahip, derinliğine matematiksel düşünen aktif öğrenciler hedeflenmektedir (Ufuktepe, 2003).

Matematik, insanlar tarafından iyi bir yaşamın ve iyi bir kariyerin kapı açıcısı olarak görülmektedir. Aynı zamanda matematik, hayatın ve dünyanın anlaşılması ve bunlar hakkında fikirler üretilebilmesi için yardımcı eleman olarak da görülmektedir. Bu nedenle, günümüzde eğitimle ilgili yapılan reform çalışmalarının en önemli amacı, öğrencilerin matematiği anlayarak öğrenmelerine yardımcı olabilecek bir sistemin oluşturulmasını sağlamaktır. Ancak, matematik bu kadar önemli bir işleve sahip olmasına rağmen öğrencilerin çoğu tarafından sevilmemekte, sıkıcı ve soyut bir ders olarak görülmektedir (Dursun ve Dede, 2004).

Okul eğitim-öğretim programlarının yapısı ve okulların fiziki koşulları göz önüne alındığında eğitim ve öğretimin hiyerarşik bir yapı içinde gerçekleştiği görülmektedir. Öğretmen dersi anlatır, öğrenciler dinler. Öğretmen kendi dili, kendi ifadesiyle çocuğun hiçbir şey bilmediğini varsayıp verdiği bilgileri çocukların olduğu gibi alıp üzerinde düşünmeden, eleştirel bir süzgeçten geçirmeden, yeniden kendi dilinde ve kendi dünyasında üretmeden geri vermesini bekler (Kuyumcu, 2007, s.16).

İlköğretim birinci kademedeki çocuk somut işlemler döneminde olduğu için soyut kavramlardan oluşan matematik dersini anlaması oldukça zordur. Kavramları anlayabilmesi için matematik dersi konularının somutlaştırılması gerekmektedir. Oyun da bu kavramları somutlaştırmak için kullanılabilir araçlardan biridir. Oyun yoluyla matematikte yer alan soyut kavramlar somutlaştırılarak çocuğun matematiği anlayabilmesi gerçekleşmiş olacaktır.

Oyun bir eğitim aracıdır. Temel eğitimde çocuk düşünerek öğrenmekten daha çok deneyimlere göre öğrenir. Gerçek hayattan alınan örnekler, çocukların ilerideki yaşamlarında ne yapmaları gerektiğini gösteren bir eğitim yoludur (Akandere, 2003, s. 15). Öğretmenlerin ders içinde oyun etkinliklerini kullanmaları öğrencilerin ders ortamında aktif hale gelmelerini ve anlamlı öğrenmelerini sağlayacaktır.

1.1. Problem

Geleneksel matematik eğitimi anlayışında, matematiksel bilgiler küçük beceri parçacıklarına ayrılmış halde öğretmen tarafından öğrenciye sunulur. Öğrencilerin de bu bilgileri verilen alıştırmalarla tekrar etmeleri beklenir. Soruların önceden belirlenmiş belirli yanıtlama yöntemi veya yöntemleri ve bir tek yanıtı vardır. Böylece en çok soruyu en kısa yoldan ve en çabuk yanıtlayan öğrenci en başarılı öğrencidir (Olkun ve Toluk, 2003, s.28).

Öğretimde uygulanan geleneksel anlayış öğrencilerin bilgileri ezberle öğrenmesini sağlar. Öğrenciler, bilgiyi alır ve benzer problemlerde uygular. Oysaki matematik eğitimi öğrenciyi düşünmeye sevk etmeli ve aynı zamanda matematiği sevdirmelidir. Bu nedenle öğretimde farklı ve yeni uygulamalar gereklidir. Öğretmenlerin matematik dersi öğretim etkinliklerini planlarken bu durumu göz önünde bulundurarak planlamaları önemlidir. Öğretmenler; öğrencilerde matematiğe karşı olumlu tutum geliştirici yöntem ve teknik uygulamaları gerekir.

Matematik dersi öğretilmesi ve öğrenilmesi zor bir derstir. Öğrenciler tarafından zor, can sıkıcı olarak nitelendirilir. Öğretmenler ise öğretimi zor, öğrenci ilgisi düşük bir ders olarak değerlendirir (Öcalan, 2004, s.18).

Matematik dersleri işlenirken her çocuğun matematiği yapabileceği düşüncesi ile hareket edilmeli, ders işlenirken kuralları keşfettirerek öğrencinin bilgiye ulaşmasını sağlayacak etkinlikler kullanılmalıdır. Matematiğin eğlenceli yönü öğrenciye fark

ettirilmelidir. Öğrenci öğrenme sürecinde matematik öğrendiğinin ve matematiği kullandığının farkında olmalıdır (Ay, Bülbül ve Ersayar, 2008, s.9).

Matematiksel becerilerin kazandırılması ve matematiğe karşı olumlu tutum geliştirmede matematiğin eğitsel oyunlarla öğretimi etkili bir yöntem olabilir. Oyun sadece bir eğlence süreci değil, çocuğun kendi kendine bir şeyler öğrenmesini sağlayan ve zorlamadan, becerilerini ortaya çıkarma fırsatını veren bir eğitim sürecini de kapsar (Koroğlu ve Yeşildere, 2002).

Oyun ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde oyunun öğretimde başarıyı artırdığı, öğrencilerin derse etkin katılımını sağladığı ve öğrenmelerini kolaylaştırdığı sonucuna ulaşımlardır (Doğanay, 2002; Altunay, 2004; Obut, 2005; Tural, 2005; Songur, 2006; Susüzer, 2006; Yağız, 2007; Yurt, 2007; Biriktir, 2008; Dinçer, 2008).

Oyunla ilgili araştırmaların çoğunluğunda oyunun başarı, kalıcılık, tutum ve erişkiye etkisini belirlemek gibi amaçlarla deneysel çalışmalar yapılmıştır. Bu çalışmalardan farklı olarak Uğurel (2003) ve Çankaya (2007) çalışmalarında görüşme yöntemini kullanarak araştırmalarını yapmışlardır. Uğurel (2003), araştırmasında milli eğitime bağlı farklı liselerde görev yapmakta olan matematik öğretmenleri ile öğrenim görmekte olan matematik öğretmen adaylarının, ortaöğretimde oyunlar ve etkinliklerle matematik öğretimine ilişkin görüşlerini belirlemeye çalışmıştır. Araştırma matematik öğretmenliği bölümünde öğrenim görmekte olan 226 matematik öğretmen adayı ve 44 milli eğitimde çalışan matematik öğretmeni üzerinde gerçekleştirilmiştir. Yapılan araştırma sonucunda öğretmen adayları ve öğretmenlerin matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerde yararlanılmasına ilişkin olumlu görüşler belirttiği görülmüştür. Çankaya (2007) araştırmasında, İlköğretim öğrencilerine yönelik matematik dersi oran-orantı konusuyla ilgili eğitsel oyunlar geliştirip, bu oyunları oynayan öğrencilerin matematik dersi ve bilgisayar oyunları ile eğitsel bilgisayar oyunları hakkındaki tutum ve düşüncelerindeki değişimleri incelemiştir. Öğrenciler araştırma için geliştirilen bilgisayar oyunlarını oynamadan önce çoğunun matematik dersi ve bilgisayar oyunları ile eğitsel bilgisayar oyunları konusunda olumlu tutum ve düşüncelere sahip olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırma sonucunda öğrencilerin geliştirilen eğitsel bilgisayar oyunlarını oynamadan önce ve oynadıktan sonra matematik tutumları ile bilgisayar oyunları ve eğitsel bilgisayar oyunları ilgili düşünceleri arasında anlamlı bir fark olmadığı anlaşılmıştır.

Yapılan çalışmalarda oyuna en çok gereksinim duyulan ilköğretim birinci sınıfta, öğretmenlerin oyunların kullanımına yönelik görüşlerini belirttiği bir araştırma

bulunmamaktadır. Çocukların oyuna en çok gereksinim duydukları sınıf birinci sınıftır. Çocukların alışageldikleri ve serbest oldukları oyun ortamından ayrılıp, belirli kuralların olduğu birinci sınıfa kolay uyum sağlamaları için, öğretmenler oyun uygulamalarına daha çok yer verirler. Öğretmenler, dersi uygulayacak olan kişilerdir. Öğretim sırasında kullandıkları yöntemleri ve bu yöntemleri işleyişi sırasında karşılaştıkları aksaklıkları gözlemleyecek olan kişilerdir.

Bu nedenle aşağıda yapılan çalışmada ilköğretim 1. sınıf öğretmenlerinin matematik derslerinde oyun etkinliklerinin kullanımına ilişkin görüşleri belirlenmeye çalışılmıştır.

Problem cümlesi: İlköğretim 1. sınıf matematik derslerinde oyun etkinliklerinin kullanımına yönelik öğretmen görüşleri nelerdir?

1.2. Araştırmanın Amacı

1.2.1. Genel Amaç

İlköğretim birinci sınıf matematik derslerinde oyun etkinliklerinin kullanımının öğretmen görüşleri doğrultusunda incelenmesidir.

1.2.2. Alt Amaçları

Bu amaç çerçevesinde aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Oyunların öğretimde kullanımına yönelik öğretmen görüşleri nelerdir?
2. Öğretmenler eğitsel oyunları nasıl tanımlamaktadır?
3. Matematik öğretiminde eğitsel oyunların önemine yönelik öğretmen görüşleri nelerdir?
4. Matematik öğretiminde eğitsel oyunların kullanımına yönelik öğretmen görüşleri nasıldır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Oyun, çocuğun kendi içinde olduğu kadar dış dünya ile iletişim kurmasına da yardımcı olan önemli bir etkinliktir. Oyun yoluyla dünyayı algılayan, tanıyan, deneyim kazanan çocuk, gelecekteki yaşamına da oyun yoluyla hazırlanır. Oyuna duyguları, duyuları ve bedeni ile katılan çocuk oluşturduğu kendine özgü dil ile yine oyun

sayesinde dış dünya ile doğrudan iletişim kurar. Kendi cümleleri ile kurallarını belirler, belirli düzen içinde uygular (Kuyumcu, 2007, s.17).

Çocuk oyunları, çocuğun eğitiminde ve kişiliğinin gelişiminde önemli bir yer tutmaktadır. Çocukların olumlu yönde gelişmeleri, onların duygu ve düşünce dünyalarını bilmek gereklidir. Oyun, aynı zamanda çocukların duygusal ve zeka kabiliyetlerini geliştirecek ve olgunlaştıracaktır. Çocuğun oyundan aldığı zevk, deneyimlerini isteklere uyacak şekilde değiştirip yaşamasından kaynaklanır (Özer ve diğerleri, 2006). Çocuğun kişiliği oyun içinde daha belirgin ve çizgilerle ortaya çıkar ve gelişir. Çocuğun yetenekleri oyun içinde daha iyi görülebilir, gelişimi daha iyi yönlendirilebilir. Çocukluk çağında yeterince oynamamış kişiler, büyüdükleri zaman genellikle toplumda uyum sıkıntısı çekerler (Ellialtıoğlu, 2005, s.23).

Çocuk oyunları, çocuk eğitimi ile toplumsal kültür açısından önemli olduğu gibi eğitim ve ruh bilimi yönünden de önem taşımaktadır. Çocukların eğitiminde en etkin yol olan oyun, çocuk için gerekli olan davranış, bilgi, becerilerini oyun içinde kendiliğinden öğrenir. İnsanlık ilişkileri, yardımlaşma, konuşma, bilgi edinme, alışkanlık ve deneyim kazanmak, yaşamın rollerini anlama olguları çocuk oyun içinde kavrar, benimser pekiştirir. Çocuğun kişiliği oyun içinde daha belirgin çizgilerle ortaya çıkar ve gelişir (Seyrek ve Sun, 2000, s. 3).

Eğitimde etkinlik ve oyunlara yer vermek çocuğu ezbere bilgiden uzaklaştırır. Oyun tecrübeleri çocukların öğrenmelerinde çok önemlidir ve her çocuğun eğitiminin bir parçası olmalıdır (Mihaljeviç, 2005).

İlköğretim döneminde öğrenciler için oyun önemlidir. Oyun ile kuralları öğrenir yaşlılarıyla etkileşime geçerler. Oyunlar; çocukların öğretimi için yapıcı etkinliklerdir. Oyun etkinliklerini sınıflarında kullanan öğretmenler öğrencilerin davranışlarını doğal ortamda gözleme fırsatı bulabilirler. Matematiksel oyunlar, öğrencilerin anlamlı ve zengin araştırmalar ile meşgul olmaları için muhteşem fırsatlar sağlar (Landman, tarihsiz).

Eğitim sisteminin her aşamasında matematik eğitiminin kalitesini yükseltmek için çeşitli amaçlar belirlenmiştir. Öğrencilerin matematiksel kavramları kavraması, problem çözme becerilerini kazanması, matematikte kendine güven duyması, matematiğe karşı olumlu tutuma sahip olması bu amaçlardan bazılarıdır (Baydar ve Bulut, 2002).

Öğrenciler matematiği dinleyerek değil yaparak öğrenirler. Öğretmenin bir dizi problemi adım adım çözüp aynısını öğrenciden istemesi öğrencilere pek fazla bir şey

kazandırmamaktadır. Çünkü öğretmenin problem çözmesini izleyen öğrencilerin zihinsel etkinlikte bulunmaları hem azalmakta hem de zorlaşmaktadır (Aydoğdu ve Olkun, 2004).Oyun, problem çözme becerisinin kazanılmasında yardımcı olur. Problem çözme sürecinde eğlenerek öğrenen öğrenciler farklı problemleri çözebilme öngörüsü kazanabilirler. Oyun etkinlikleri ile işlenen derslerde, öğrencilerin belirli niceliksel ölçütlere göre başarılı, başarısız gibi sınıflara ayrılmalarının önüne geçilebilir. Oyun not kaygısı olmaksızın işbirliği içinde öğrenmeyi sağlar. Matematik öğretim sürecinde oyun ve etkinliklerin kullanılması, öğrencilerin matematiğe yönelik tutumlarında olumlu yönde değişmelerin olmasına etki edecektir (Tural, 2005).

İlkokul 1. sınıf çocuğu, devamlı yaparak yaşayarak öğrenmek ister. Oldukça hareketlidir. Hiç yerinde durmak istemez. Her an bir iş yapma gereksinimi duyar. Eli, ayağı bütün duyu organları hareket halindedir. Oyuna çok düşkündür. Zamanının büyük bir bölümünü oyunla geçirir. Oyunlar, özellikle küçük sınıflarda öğrencilerin zevkle katıldığı etkinliklerdir. Öğretmen, ilk sınıflarda eğitim ve öğretim çalışmalarında oyuna çok yer vermelidir (Kılıç, 2007).

Matematik ile ilgili oyun etkinlikleri, öğrencilerin ezberci eğitimden görsel eğitime geçişi, öğrendikleri bilgilerin kalıcı olması, daha anlaşılır ve basite indirgeyerek birçok bakış açısından problemleri çözmeleri için yöntemler sunar. Bu araştırma ilköğretim birinci sınıf öğretmenlerinin oyun etkinliklerinin kullanımına yönelik görüşlerini incelemek amacıyla yapılmıştır. Önceden yapılan matematik ve oyun etkinlikleri ile ilgili yapılan çalışmalar oyunun uygulama boyutuna yönelik deneysel çalışmalardır. Birinci sınıf öğretmenlerinin oyun ve oyun uygulamasına yönelik görüşlerinin alındığı bir araştırma bulunmamaktadır. Bu araştırma sonucunda, öğretmenlerin görüşlerine başvurularak oyun ve oyunu uygulamaları ile ilgili olumlu ve olumsuz yönlerinin detaylı bir biçimde belirlenmesinin önemli olduğu düşünülmektedir. Elde edilen bulguların sınıf öğretmenlerine yararlı olacağı söylenebilir.

1.4. Sayıtlar

1. Öğretmenler kendileri ile yapılan görüşmelerde sorulan soruları içtenlikle yanıtlamışlardır.

1.5. Sınırlılıklar

1. Araştırma 2008-2009 öğretim yılında, Adana ili merkez ilçelerindeki ilköğretim okullarından toplanan verilerle sınırlıdır.
2. İlköğretim birinci sınıf öğretmenlerinin görüşleri ile sınırlıdır.
3. Veri toplama aracı olarak; nitel araştırma tekniklerinden görüşme tekniği ile sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Etkinlik: Herhangi bir konunun öğretiminde kullanılmak üzere hazırlanmış; girişte, sunumda, pekiştirmede veya değerlendirmede faydalanılabilen, ilgi çekici nitelikte olan matematiksel faaliyet tasarımlarıdır. Aynı zamanda oyunun destekleyicisi ve tamamlayıcısı olarak da kullanılabilir (Tural, 2005, s.127).

Oyun: Belli bir amaca yönelik olarak, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle belirli bir zaman ve yer içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, sosyal uyumu, zekâ ve beceriyi geliştiren, aynı zamanda eğlendiren etkinliklerdir (Çoban ve Nacar, 2006, s.7).

Oyun etkinlikleri: Matematik konularında öğrencilerin eğlenerek katıldığı, önceden planlanmış ders içi eğitici ve öğretici faaliyetlerdir.

BÖLÜM II

KURAMSAL AÇIKLAMALAR VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde, matematik, matematik dersinin genel amaçları, matematik öğretimi, matematik öğretiminde kullanılan yöntemler, oyun nedir, oyun çeşitleri, oyunun tarihçesi, oyunun önemi, ilköğretim çağı çocuğu ve oyun, eğitsel oyun, matematik ve oyun, oyun etkinlikleri ile matematik öğretim ilkeleri, matematik ve oyun ile ilgili yurt içinde yapılan çalışmalara yer verilmiştir.

2.1. Matematik

“Matematik nedir?” sorusunun cevabı, insanların matematiğe başvurmadaki amaçlarına, belli bir amaç için kullandıkları matematik konularına, matematikteki tecrübelerine, matematiğe karşı tutumlarına ve matematiğe olan ilgilerine göre değişmektedir. Bu çeşitlilik içinde insanların, matematiği nasıl gördükleri ve onun ne olduğu konusundaki düşünceleri dört grupta toplanabilir:

- 1- Matematik, günlük hayatta problemleri çözmeye başvuru sayma hesaplama, ölçme ve çizmedir.
- 2- Matematik, bazı sembolleri kullanan bir dildir.
- 3- Matematik, insanda mantıklı düşünmeyi geliştiren mantıklı bir sistemdir.
- 4- Matematik, dünyayı anlamamızda ve yaşadığımız çevreyi geliştirmede başvurduğumuz yardımcıdır (Baykul, 2003, s.32).

2.2. Matematik Dersinin Amaçları

Topluma uyum sağlayabilen, faydalı bireyler olabilmek için eğitimde uygulaması gereken hedefler vardır. Genel hedefler, ilköğretim sonunda genel olarak ulaşılmaması amaçlanan hedefleri gösterir (Baykul, 2003, s.30).

Programda, ilköğretim okulu matematik dersinin genel hedefleri özetle aşağıda verilmiştir.

- 1- Matematiğe karşı olumlu tutum geliştirme
- 2- Matematiğin önemini kavrayabilme

- 3- Varlıklar arasındaki temel ilişkileri kavrayabilme
 - 4- Zihinden hesaplamalar yapabilme
 - 5- Dört işlemi (toplama, çıkarma, çarpma, bölme) yapabilme
 - 6- Problem çözebilme
 - 7- Problem kurabilme
 - 8- Matematik dersinde edinilen bilgi ve becerileri diğer derslerde kullanabilme
 - 9- Karşılaştığı problemleri çözebilecek yöntemler geliştirebilme (MEB, 1998).
- Bu amaçlar doğrultusunda öğrenciler için anlamlı ve anlaşılır olacaktır.

2.3. Matematik Öğretimi

Matematiğin yapısına uygun bir öğretim şu üç amaca yönelik olmalıdır (Van de Wella, 1989, s.6).

1. Öğrencilerin matematikle ilgili kavramları (conceptual knowledge of mathematics) anlamaları,
2. Matematikle ilgili işlemleri anlamalarına (procedural knowledge of mathematics),
3. Kavramların ve işlemlerin arasındaki bağları (connections of between conceptual and procedural knowledge) kurmalarına yardımcı olmak.

Bu üç amaç ilişkisel anlama (retional understanding) olarak adlandırmaktadır. İlişkisel anlama, matematikteki yapıları(kavramları ve bunların öğelerini) anlama, sembollerle ifade etme ve bunun kolaylıklarından yararlanma; matematikteki işlemlerin tekniklerini anlama ve bunları sembollerle ifade etme; metotlar, semboller ve kavramlar arasındaki bağıntılar veya ilişkileri kurma olarak açıklanabilir (Baykul, 2003, s.24).

Matematik dersi öğretilirken, öğrenci seviyesi, çevre faktörleri dikkate alınarak, öğrenme ve öğretme etkinliklerinde bir hedefin bütün davranışları ele alınacağı gibi, farklı hedeflerin birbirleriyle bağlantılı olan davranışları da ele alınabilir (Öcalan, 2004, s.18).

Matematik konuları ön şart ilişkili bir yapıya sahiptir. Bir konu öğretilirken ön şart durumundaki diğer kavram öğretilmeden konu verilemez. Öğrencilerin toplama işlemini bilmeden çarpma işlemini öğrenmesi zordur. Öğrenme ve öğretme etkinliklerinde öğretim araç ve gereçlerini kullanmak da önemlidir. Amacına uygun

olarak tasarlanmış ve geliştirilmiş araçların etkin kullanımı, etkin öğrenim için vazgeçilmezdir. Teknolojiden faydalanılmalıdır (Öcalan, 2004, s.18).

Günümüzde, önceden belirlenmiş bilgileri aktarmaya dayalı, doğrudan öğretimin kullanıldığı, ders içeriğinin çoğunlukla ders kitaplarından alındığı, öğrencilerin edilgen bir biçimde dersi izleyen konumda olduğu, bilgilerin sorgulanmadığı ya da karşılıklı düşünce alışverişine pek izin verilmediği, çeşitli öğrenme etkinliklerinin bireysel olarak gerçekleştirilerek öğrencilerin yarıştırıldığı yapıdan uzaklaşması gerektiği artık yadsınamaz bir gerçektir. Öğrenciler kendilerine sunulan bilgileri pasif olarak almak yerine, etkin katılım yoluyla ulaştıkları bilgiler üzerinde seçme, işleme, karşılaştırma, değerlendirme ve yorumlama yapabilmelidir (Ay, Bülbül ve Ersayar, 2008, s.12).

Matematik derslerinde bilgilerin kavranması ve uygulamaya geçirilmesi için matematik öğretim yöntemlerini bilmek ve doğru kullanmak gerekmektedir.

2.4. Matematik Öğretiminde Kullanılan Yöntemler

Matematik bilginin çeşitliliğine göre yöntemler de değişmektedir. Yöntemler birbirinin alternatifi olmayıp değişik konulara, bilgi düzeyine ve öğrenci seviyesine göre uygun yöntemler söz konusudur (Altun, 2000, s.25).

Matematik derslerinde kullanılan öğretim yöntemlerinin başlıcaları şunlardır:

- 1- Düz anlatım yöntemi,
- 2- Tanımlar yardımı ile öğretim,
- 3- Buluş yoluyla öğretim,
- 4- Analizle öğretim,
- 5- Senaryo ile öğretim,
- 6- Gösterip- yaptırma yöntemi ile öğretim,
- 7- Kurallar yardımı ile öğretim,
- 8- Deneysel etkinlikler,
- 9- Oyunlarla öğretim (Altun, 2000, s.26).

2.4.1. Düz Anlatım Yöntemi

“Öğretmenin bilgilerini sözlü olarak aktarması” şeklinde özetlenebilir. Matematik öğretiminde gerekmedikçe başvurulmaması önerilen bir yöntemdir. Öğretmenin konuyu takdim etme, ilgi ve merak uyandırıp motivasyonu sağlama, özet

yapma, kuralları açıklama, eğlendirme gibi zorunlu görevleri yerine getirmesi ve diğer yöntemleri desteklemesi bakımından öğretim oturumlarında aralıklarla başvurulabilir(Senemoğlu, 2005, s.38).

2.4.2. Tanımlar Yardımı İle Öğretim

Tanımlar matematiğin kuruluşunda yer alan çok önemli temel öğelerden biri oldukları için kavranmaları son derece önemlidir (Altun, 2000, s.28).Tanımlar yoluyla öğretim yöntemi öğretmen merkezli bir öğretme yöntemidir. Bu yöntemde öğrenciye kazandırılmak istenen kavramın tanımı verildikten sonra tanıma uyan ve uymayan örnekler verilerek öğrenciden bunları tartışarak ayırt etmesi beklenir (Pesen, 2003, s.35).

2.4.3. Buluş Yolu ile Öğretim

Buluş yoluyla öğrenmede, öğrenci kendisine kazandırılacak olan davranış değişikliklerinde haberdar edilir ve belli bir oranda bilgilendirilir. Daha sonra, öğrencilerden bilgileri kendilerinin organize etmeleri ve bilgi parçaları arasında var olan ilişkiyi keşfetmeleri istenir (Tekindal ve diğerleri, 2003, s.140).

Bu yöntem, genellikle kavram bilgisini bulma ve genellemelere ulaşma şeklinde iki amaca yöneliktir. Bu amaçlara öğretmenin kılavuzluğunda hedeften haberdar olmadan, problem çözme çalışmaları sonucunda bizzat ulaşması ön görülmektedir (Halat ve diğerleri, 2006, s.40).

2.4.4. Analizle Öğretim

Analiz yoluyla öğretim yöntemi, bir kavramı kısımlara ayırarak inceleme ve adım adım açıklama yöntemidir (Pesen, 2003, s.39).Bazen bir kavram ya da kuralın keşfi, öğrenciler için çok zor veya imkansız olabilir. Bu durumda kavram ya da kural analiz edilerek, yani kavram ya da kuralın nasıl çıktığı birbirini izleyen alt basamaklara ayrılarak, adım adım öğretilir. Her adımda yapılan işlemin gerekçeleri açıklanır. Bu yöntemle bir kavram ya da kuralın neden ve biçimlerine kolaylıkla cevap verilebilir (Altun, 2000, s.34).

2.4.5. Senaryo ile Öğretim

Senaryo yöntemi ile öğrenme, kazandırılması düşünülen davranışları örtülü olarak içeren yaşantının içerisine sokmak ve böylece öğrenmenin oluşmasını sağlamak ilkesine dayanır. Bu yaklaşımda dersi işlemeye başlamadan önce öğrencilerin hedeften haberdar edilmesi gerekmez. Aksine hedef yaşantının (eylemi) içine emdirilmiştir. Eylemin cazibesi öğrencileri güdüler ve kendilerine düşen işleri yaparlar (Altun, 2000, s.35).

Her derste bir senaryo üretmek zordur. Bu bakımdan öğretmen her ders için kendini senaryo üretmeye zorlamamalıdır. Senaryodan beklenenin tam olarak anlaşılacağına kanaat getirdikten sonra senaryo ile öğrenmeye başvurulmalıdır (Altun, 2000, s.35).

2.4.6. Gösterip Yaptırma Yöntemi ile Öğretim

Beceriler, çok sayıda yaşantı sonucunda oluşup gelişmektedir. Matematikte de birçok el ve zihin becerisi söz konusudur. Beceri elde etme sürecindeki ilk yaşantılar, özellikle küçük yaşlarda öğretmeni taklit etme şeklinde olmalıdır. Böylece yanlış başlangıçlar da önlenmiş olacaktır (Halat ve diğerleri, 2006, s.39).

Matematik öğretiminde gerekli olan araç-gereçlerin kullanımı, matematiksel çizimler, gösteri ve sunuş gibi beceriler kazandırılırken bu yöntem sıklıkla başvurulur (Halat ve diğerleri, 2006, s.39).

2.4.7. Kurallar Yardımı ile Öğretim

Kurallar yardımıyla öğretim bir işin yapılmasında yer alan işlem basamaklarının ezberletilmesidir. Keşfetme ve analiz yöntemlerinde belirtildiği gibi genellemeler neden ve niçinleri öğrenilmedikçe kalıcı olmaz, ancak daha önce tanıtılan yöntemlerle elde edilmiş genellemelerin, işlem basamakları verilmek suretiyle pekiştirilmesi uygun bir çalışma olur (Altun, 2000, s.38).

Konuya kural ya da işlem basamakları ile başlamak iyi bir teknik değildir. Öğrencileri ezberle ve kavrama basamağı ile ilgili davranışlar göz ardı edilmiş olur (Altun, 2000, s.38).

2.4.8. Deneysel Etkinlikler

Deney bilimsel bir olayı kanıtlamak için yapılan deneme etkinliğidir. Deney koşulları belirlenmiş ve denetlenebilir ortamlarda yapılır. Öğretmen deneyin hedefleri çerçevesinde belirledikten sonra gerekli araç-gereçleri önceden hazırlar bir ya da birkaç kez ön deneme yaptıktan sonra sınıfta gerekli güvenlik önlemlerini de aldıktan sonra deney uygulamasını gerçekleştirir. Deneyi öğretmen yaptıktan sonra, mutlaka öğrenciler yapmalı ve bilimsel süreç ile ulaşılabilecek sonuçlar tartışılarak bulunmalıdır (Oktaylar ve arkadaşları, 2005, s.305).

2.4.9. Oyunlarla Öğretim

Gerek çocukların, gerekse yetişkinlerin eğitim ve öğretim sırasında dikkatlerini uzun süre muhafaza etmeleri oldukça zordur. Bir süre sonra sıkılma olur ve dikkat dağılır. Bu da özellikle de ilk ve orta öğretimdeki çocuklar için öğrenmeyi ve algılamayı engelleyici bir durumdur. Oyun dikkati yoğunlaştırır. Oyunla çocuklar pasif durumdan aktif duruma geçtikleri için dikkat diğer öğrenme tekniklerinden daha fazla gelişir (Akandere, 2003, s.14).

Oyunlarla öğrenme özellikle küçük sınıflarda öğrencilerin zevkle katıldığı bir etkinliktir. Oyunlar çoğunlukla öğrenilenin pekiştirilmesi aşamasında kullanılır. En makbul oyun, matematiksel etkinliğin yapılmasını açıkça istemeyen, ancak oyunu kazanmak için, bu matematiksel etkinlerin kesinlikle yapılmasını gerektiren oyundur (Altun, 2000, s.40).

Oyun, ön şart davranışlar ve olasılık içeren ve kazanan veya kazananları olan bir araç veya etkinliktir. Oyunlar, katılımcı kısımlarda önceden gerekli olan ön şart davranışlar gereklidir. Bu yüzden öğretimin daha sonraki safhalarında genellikle kullanılır. Bununla birlikte bazı oyunlar öğretimin ilk safhasında kullanılabilir. Çünkü etkinlik yöntemi olduğu için davranışları geliştirir. Oyun yönteminde diğer yöntemlerden daha fazla sağlanır. Yüksek sesli etkinliklerdir. Oyunlar öğrencilerin matematiğe karşı olumlu tutum geliştirmelerini sağlar (Pesen, 2003, s.43).

2.5. Oyun Nedir?

Oyun insanların, günlük uğraşlarının dışında kalan zamanda belirli bir amaca yönelik olarak (eğlence, eğitim, sağlık gibi) fiziksel ve zihinsel yeteneklerle,

sınırlandırılmış yer ve zaman içerisinde; kendine özgü kurallarla yapılan, gönüllü katılım yoluyla grup oluşturan, sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştiren, yetenek, zekâ, dikkat, beceri ve rastlantıya dayanan katılanları ve çoğunlukla izleyicileri de etkisi altında tutan gerilim duygusunun eşlik ettiği sonuçta maddi çıkar sağlamayan zevk veren etkinliktir (Hazar, 2000, s.7).

Özdoğan'a göre oyun aşağıdaki özellikleri içerir:

Oyun kendiliğinden ortaya çıkar, mutluluk ve rahatlık oyuna eşlik eder. Oyun duyu organlarında, sinir ve kaslarda, zihinsel düzeyde oluşur ve bu üç düzey birlikte işler. Oyunda deneyimler tekrarlanır, çevreyi taklit görülür, yeni şeyler denenir, keşfedilir. Oyun zaman ve mekanı kendi sınırlar. Oyun çocuğun iç dünyasını dıştaki sosyal dünya ile bileştirilmesine yardım eder. Oyun düzenli gelişim aşamaları gösterir (2004, s.101).

Oyun; insanın özellikle çocukluk yıllarında, bedensel ve zihinsel gelişimine katkıda bulunan, duygu ve düşüncelerini ifade edebildiği bir etkidir (Çoban ve Nacar, 2006, s.7). Oyun çocuklar için önemlidir. Her çocuk, büyür ancak; büyürken gelişim olmazsa toplumsal sorumluluk oluşamayabilir. Toplumda yer alan insanlar toplumsal rollerini çocukluk döneminde öğrendiği zaman sağlıklı, topluma faydalı bireyler olur. Çocukluk döneminde kişilik gelişimi başlar ve devam eder. Çocuklara kurallar, cezalar ve ödüller doğrultusunda eğitim vermek onların sahip olduğu yetilerini köreltir. Oyun ve etkinliklerle öğretim çocuğun anlamasını ve öğrenmesini kolaylaştırıp onu aktif hale getirir. Oyun çocuğa kimsenin öğretmediği şeyleri öğretir. Dünya, çocuk için, bilmediği, anlamadığı karmaşık birçok olay ve insanla doludur. Çocuk, oyunla dünyanın gerçeklerini kendi çapında anlamaya çalışır, büyüdüğü zaman sürdüreceği etkinliklere ve üstleneceği rollere alışır (Ellialtıoğlu, 2005, s.23).

Oyun, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle sosyal uyum ve duygusal olgunluğu geliştirmek amacıyla, gerçek hayattan farklı bir ortamda yapılan, sonunda maddi bir çıkar sağlanmayan, kendine özgü belirli kurallara sahip, sınıflandırılmış yer ve zaman içinde süren, gönüllü katılım yoluyla toplumsal grup oluşturan ve katılanları tümü ile etkisi altında tutan eğlenceli bir etkidir (Akandere, 2003, s.1).Oyun, çocuklara kurallara uymayı öğretir ve demokratik yaşama hazırlar. Oyun; çocuğun hareket ihtiyacını karşılar, organları oyun yoluyla yorulmadan güçlendirir. Dikkati, cesareti, çevikliği, artırır. İyi davranışlar ve alışkanlıklar kazandırarak çocuğu toplumsal yaşama hazırlar (Çoban ve Nacar, 2006, s.11).Bu nedenle, bedensel aktivitesi üst düzeyde olan çocukların enerjilerini olumlu yönde kullanmalarına fırsat verir.

2.6. Oyun Çeşitleri

2.6.1. Öz Yapılarına Göre Oyun Çeşitleri

2.6.1.1. Hayali Oyunlar

Bu tür oyunlar 3 yaşlarına kadar kendi başına, daha sonra da arkadaş grupları içinde oynanan oyunlardır. Çocuklar hayali oyunda istedikleri kişiliğe kolayca girebilir ve oyunu gerçekmiş gibi oynarlar. Bazen gerçek hayattaki kişiliklerinin tam tersi kişiliklere de bürünebilirler (Çoban ve Nacar, 2006, s.52).

Hayali oyunlar çocukların yaratıcılıklarını geliştiren en önemli oyunlardan biridir. Çevresindekileri gözleyerek, hayal gücünü ve yaratıcılığını kullanarak çocuk kendine has bir şekilde gördüklerini, yaşayıp hissettiklerini oyunda yansıtır. Çocuk bu tür oyunlarda, kendini bir başkasının yerine koyarak gizli duygu ve düşüncelerini açığa vurur. Gerçek hayatta yapamadığını, oyun sırasında gerçekleştirerek üzüntü, kırgınlık, aşağılık duygusu gibi olumsuz duygulardan kurtulmayı öğrenir (Ellialtıoğlu, 2005, s.37).

Hayal oyunları her konuyu kapsar ve her yerde oynanır. Çocuk için oyuncağın modelinin tam benzemesi gerekmez. Çocuk hayal gücünü kullanarak, uzun kalınca bir değneği at gibi, arka arkaya dizilen iskemleleri tren gibi düşünür. Bazen de çocuk kendisi oyuncak rolündedir (Poyraz, 1999, s.51).

2.6.1.2. Küme Oyunları

Yetişkinler tarafından yaratılan oyunlardır. Bu oyunlar, beş- altı yaşlarında görülür. Önceden bir içeriğe ve sıralı bir davranış akışına sahip olan, belirli kurallarla gruplar halinde oynanan oyunlardır. Kurallar oyuna katılan her oyuncu için geçerli ve zorunludur (Ellialtıoğlu, 2005, s.38).Küme oyunları şarkılı, çekişmeli yarışlar ya da bir olayın dramatizasyonu şeklinde oynanırlar (Poyraz, 1999, s.53).

Bu dönemde çocuk evini ve çevresini tanımaya başlar, oyuncaklardan sıkılır. Komşularındaki ve mahallesindeki akranları ile arkadaşlık kurmaktan hoşlanır (Ellialtıoğlu, 2005, s.38).

2.6.2. Oynandığı Yere Göre Oyun Çeşitleri

2.6.2.1. Sınıf- Salon Oyunları

Sınıf veya salon gibi kapalı yerlerde oynanan oyunlardır. Sınıf-salon oyunlarında çocuk kapalı mekânlarda oyunların kurallarını, enerjisini nasıl tüketeceğini ve kapalı mekânı nasıl koruyacağını öğrenir. Sınıf-salon oyunlarının en önemli özelliği oturarak oynanan veya fazla geniş hareket alanı gerektirmeyen oyunlar olmalarıdır (Ellialtıoğlu, 2005, s.39).

2.6.2.2. Açık Hava Oyunları

Bahçede, piknikte, orman veya kır gibi açık yerlerde oynanan oyunlara “Açık Hava Oyunları” denir. Koşmaca, kovalamaca, yakalamaca gibi oyunlar örnek verilebilir. Sınıf içi oyunlardan sıkılan çocuklar açık hava oyunlarından hiç şikâyet etmezler (Çoban ve Nacar, 2006, s.54).

Açık hava oyunlarının çocuğun sosyal, duygusal, bilişsel ve fiziksel gelişimlerine etkileri çok fazladır. Çocuk; açık havada atlar, zıplar, koşar. Çim, toprak ve kumla oynayarak doğayı tanır (MEB, 2007).

2.6.3. Oyuncu Sayısına Göre Oyun Çeşitleri

2.6.3.1. Bireysel Oynanan Oyunlar

Tek başına oynanan oyunlardır. Çocuk bireysel olarak oyunda yer alır.. Çocuk duygusal, bilişsel ve fiziksel olarak bireysel çaba gösterir. Çocuğun kendine güvenini artırması açısından etkisi olabilir.

2.6.3.2. İkili Oynanan Oyunlar

Çocukların ikili olarak oynadıkları oyunlardır. Çocuklar oyunda ikili olarak çaba gösterirler. Çocukların etkileşimini açısından faydalı olabilir.

2.6.3.3. Grup Halinde Oynanan Oyunlar

Grup oyunları sınıf veya salonlarda ya da açık havada oynanabilir. Öğretmenin önderliğinde topluca oynanan, genellikle şarkılı veya yarışmalı oyunlardır. Oynanacak grup oyunları çocukların yaş ve gelişim düzeylerine, ünite konularına göre seçilmiş

basit kuralları içerirse daha kolay öğrenilir. Çocuklara çeşitli kavramların kazandırılmasında yardımcı olur. Bol tekrarlı ve kolay anlaşılır olmalıdır (Çoban ve Nacar, 2006, s.53).

2.6.4. Kullanılan Araca Göre Oyun Çeşitleri

2.6.4.1. Araçla Yapılan Oyunlar

Çeşitli araçların kullanılmasıyla oynanan oyunlara “araçla yapılan oyunlar” denir. Araçla yapılan oyunlarda çocuk farklı araçları tanır, dengeli tutmayı, atmayı, çevirmeyi öğrenir. Onlarla birlikte ve onlara göre vücut koordinasyonunu sağlamaya çalışır (Ellialtıoğlu, 2005, s.42).

2.6.4.2. Araçsız Yapılan Oyunlar

Hiçbir araç kullanılmadan oynanan oyunlardır. Saklambaç, kovalamaca, kimdir bu, taklit yürüyüşleri, ayak yere basmaz gibi pek çok oyun araçsız oynanan oyunlardır (MEB, 2007).

2.6.4.3. Araçta Yapılan Oyunlar

Belirli bir aracın üzerinde yapılan oyunlara “araçta yapılan oyunlar” denir. Denge oyunları, minder üzerinde yapılan hareketler vb. araç üzerinde yapılan bütün oyunlar bu grupta yer alır (Ellialtıoğlu, 2005, s.42).

2.7. Oyunun Tarihçesi

Oyun ve oyuncağın geçmişi insanlık tarihi kadar eskidir. Bugün bilinen pek çok oyunun eski çağlarda da bilindiği ve oynandığı bilinmektedir. Mısır’da, İran’da yapılan kazılarda oyuncaklar bulunmuş, eski Girit Uygarlığı kalıntılarında, bebekler ve oyuncak ev eşyalarına rastlanmıştır (Akandere, 2003, s.3).

Çocuk oyunlarının eski ritüel, inanç, büyü kalıntılarını incelemek bakımında en iyi kaynak olduğunu ilk defa bir İngiliz kadın incelemeci, Lady Alice B. Gomme iki ciltlik kitabında ortaya koymuştur. Ona göre çocuklar, büyüklere öykündükleri için onlardan gördüklerini yüzyıllar boyunca tutucu, yaratıcı saklayıcı güçleriyle günümüze getirmişlerdir. Ünlü Fransız folklorcusu R. Caillois bu görüşü daha derinlemesine incelemiştir (Poyraz, 1999, s.4).

Her çağda ve her sınıftan çocuk oyun oynamıştır. Mısır, İran, Girit uygarlığına ait kalıntılarda birçok oyuncuğa rastlanmıştır. En eski oyun aracı taştır. Ülkemizde “Beştaş” olarak bilinen oyun en eski oyunlardan biridir. Eski Mısır’da tahtadan yapılmış bebekler, tahtadan veya taştan yapılmış topaçlar, kepek doldurulmuş toplar en eski oyun araçları olarak bulunmuştur. Tarihçiler uçurtmanın 3000 yıl önce Çin’de bulunduğunu, Romalı çocukların çember, araba ve topla oynadıklarını yazıyorlar (Çoban ve Nacar, 2006, s.8).

Çocuk oyunları içerisinde taşla ve aşıkla (koyun ve keçi gibi hayvanların arka ayak diz bölgesinden çıkan kemiklerle) oynanan oyunları genelde en eski oyunlar olarak kabul edilmektedir. Arkeologlar, yaptıkları kazı ve araştırmalarda bu oyunları anlatan kabartmalar ve mağara resimleri bulmuşlardır. British Museum’da bulunan ve İ.Ö. 800 yıllarında topraktan yapılmış bir heykel, iki kız aşıklar oynarken göstermektedir. Eski Mısır’da bulunan Orta Krallık dönemi duvar resimlerinde ise oyun tahtası üzerinde oynanan oyunlar, sıçrama oyunları, yine İ.Ö. 2600 yılında Mısır’da Ak-hor mezarında bulunan duvar resminde bir kız, el vuruşma oyunu oynarken gösterilmektedir. Yunan çömlek resimlerinde tavlaya benzer bir oyuna rastlanmıştır. Ayrıca aşıklar, sopayla çember sürme, topaç ve top oyunları oynandığına dair resimler bulunmuştur. Girit Uygarlığı’nın kalıntılarında da bebeklere, minyatür ev eşyalarına rastlanmıştır (MEB, 2007).

2.8. Oyun Kuramları

Oyun üzerine ilk kuram 19. yüzyılın sonlarında gelişmiştir. Lazarus (1883) oyunun kendiliğinde ortaya çıkan hedefi olmayan, mutluluk getiren serbest bir aktivite olduğunu söylemiştir. Hall’e (1906) göre çocuk, oyunlarında insanlığın kültürel gelişimini yaşamaktadır (Akt. Özdoğan, 2004, s.101).

2.8.1. Helanko’nun Sistem Kuramı

Helanko (1958) oyunu bireyle çevresi arasında bir ilişki olarak görür. Birey ve çevresi bir sistem oluştururlar (Akt.Özdoğan, 2004, s.102). Ona göre kişi sistemin bir kutbunu(özne), çevre ise nesnel kutbunu oluşturur ve çevre iki kutuplu bir sistemdir. Eğer nesne bir eşya ya da düşünce ise Helanko buna “primer sistem” adını vermekte, eğer bir bireyse “sosyal sistem” adını vermektedir (Doğanay, 2002, s.15; Akt.Pehlivan, 2005, s.32). Oyunda nesne birey tarafından serbest olarak seçilir. Oyun ve davranışı

deneyebilmesi için, dışarıdan hiçbir zorlama olmadan, birey kendi oyun faaliyetini ya da oyun arkadaşını seçebilmelidir (Özdoğan, 2004, s.102).

2.8.2. Vygotsky'nin Oyun Kuramı

Bu kuram, oyunun kökeni ve rolüne ilişkin analizlere dayanır. Vygotsky'e göre oyun, bilişsel mekanizmaların işlemesine en uygun ortamı ve çocuğun hayali bir çözüm yaratmasıdır. Oyun, keşiftir ve yeni bir oluşumdur. Oyun ve iletişim arasında bir ilişki vardır. Çocuk oyunda gerçek yaşam deneyimlerinden hatırladığı sebep-sonuç ilişkilerini kullanarak yeni davranışlar üretir. Böylece olumsuz dürtülerinden arınır. Oyunun önemi istekleri doyurma değil, daha çok düş gücünün ortaya çıkarılmasıdır. Oyun, somut nesne ve eylemlere bağlı değildir. Ancak nesnelerin çocukta anlam kazanması için eksen görevi görür (MEB, 2007).

2.8.3. Berlyne Modeli

Helanko (1958), bireyin çevresi ile olan ilişkisini oyun teorisinin temel noktası olarak ortaya koymuştur. Bunun üzerine şöyle bir soru geliştirilebilir. Birey çevre ile hangi açıdan ilişkiye girer ve bu kadar çok imkân olduğu bir ortamda, niçin belli bir obje dikkatini çeker? Böyle bir problem çerçevesinde Berlyne (1960) genel bir davranış modeli olan "heyecan arama" kavramını ortaya koymuştur. Berlyne'e göre hareketsiz durma, organizmanın tabii durumu değildir. Organizma aktif olarak devamlı çevresi ile etkileşim içindedir (Akt.Özdoğan, 2004, s.102).

2.8.4. Heckhausen Modeli

Berlyne'nin (1960) heyecan arama kuramına dayanan genel davranış modelini oyun konusuna aktarmıştır. Ona göre birey bir iç gerginlik yaşarsa ve korku ya da engellenmelerden kurtulmak isterse oyunu seçer ve oyunda rahatlamak ister (Akt.Özdoğan, 2004, s.102). Bu modelin terapide, yaratıcılık ve fantezi oyunlarında kullanıldığı belirtilmektedir (Poyraz, 1999, s.34).

2.8.5. Huizinga Kuramı

Hollanda'lı tarihçi Johan Huizinga'nın (1872-1945) kuramına göre oyun çeşitli kültürlerden çıkma olmayıp, bu kültürlerin oluşmasında en önemli özelliştir

(Akt.Pehlivan, 2005, s.31). Homo-Faber (=yapımcı insan, Homo Sapiens=düşünür insan) kavramlarının karşısına bir üçüncü kavramı Homo Ludens'i (=oyuncu insan) çıkarmıştır (And, 1974, s.13). Huizinga'ya göre oyun bir tepki ya da içgüdü değil belli bir işleve sahiptir. Daha sonraki yıllarda Montessori ve Piaget aynı görüşü teorilerinde kullanmışlardır. Huizinga'ya göre oyun istekle yapılan gönüllü bir eylemdir. Zorlama diye bir şey yoktur yani oyun özgürdür ve sürekli devamlı tekrarlanır (Akt.And, 1974, s.14).

2.8.6. Klasik Oyun Kuramları

2.8.6.1. Alıştırma Kuramı

Bu kuramın kurucusu olan Karl Gross, çocukların neden oyun oynadıkları konusunda varsayımlar geliştirmiştir. Gross'a göre geçmişte edinilen içgüdüsel alışkanlıklar, gelecekteki içgüdüsel alışkanlıkların oluşmasında rol oynar. Oyunun bunun oluşmasında önemli rolü vardır. Oyun gelecekteki çalışma ve yaşantıların bir ön hazırlığıdır. Ayrıca Gross, oyunun anti sosyal eğilimlerden arındırma özelliğinin de olduğunu ileri sürer (MEB, 2007).

2.8.6.2. Kuvvet Fazlalığı Kuramı

19. yüzyıl İngiliz filozofu H.Spencer'in kuramıdır. Bu kuram organizmada bulunan enerjinin amaçlı etkinlikler yani oyun yoluyla harcandığını varsayar. Bu kurama göre, her canlı ihtiyaçlarını giderebilmesi için bir miktar enerjiye ihtiyaç duyar. Bu ihtiyaçlar arttıkça ekstra enerjiye ihtiyaç duyar. Fazla enerji zamanla baskıya sebep olur. Kişi bu baskıdan kurtulmak için oyunu bir araç olarak kullanılır. Diğer bir deyişle, çocuk fazla enerjisini oyun yolu ile boşaltır. Böylece çocuk, iç gerginliğini azaltmaktadır (Pehlivan, 2005, s.33).

2.8.6.3. Yeniden Yaratma Kuramı

Bu teoriye göre oyunda amaç çalışırken azalan enerjiyi tekrar kazanmaktadır. Azalan enerji uyku veya daha hafif bir çalışma yoluyla eski haline gelebilir. Bu görüşü geliştiren Moriltz Lazarus'a göre çalışmanın tam aksi oyun yoluyla kaybedilen enerji yeniden kazanılır (Poyraz, 1999, s.35)

2.8.6.4. Gerginliđi Giderme Kuramı

Hollanda'lı eđitimci Herzinger'in kuramıdır. Bu kuram oyunu, harcanan enerjiyi tekrar elde etmek üzere oynadığını kabul eder. Bu kurama göre, birey bedensel ve ruhsal gerginliklerini oyun aracılığı ile giderir. Eski uluslarda görülen şölenler, putlaçlar kabileler arası kırgınlıkları gidermede bir araç olarak kullanılırdı. Bugün bu görüş, psikodrama adı altında biraz deđişik bir şekilde de olsa, psikanalistler tarafından savunulmaktadır. Bu yolla, birey psikolojik yönden bir rahatlığa kavuşmaktadır (Pehlivan, 2005, s.33)

2.8.6.5. Tekrarlama Kuramı

Bu kurama göre çocuk, kendi ırkına özgü yaşam deneyimlerini tekrarlamaktadır. Stanley Hall'a ait olan tekrarlama kuramına göre birey; hayatı boyunca daha önce kendi türünün, ırkının geçirmiş olduđu gelişme seyrinin aynısını geçirir. Bu kuram, öncül deneme kuramına karşı bir kuramdır. Tekrarlama kuramına göre oyunla gelecekteki davranışlar arasında hiçbir ilişki kurulamaz. Oyun yoluyla, ırkın geçmişindeki davranışlar arasında ilişki söz konusudur. Hall, bu kuramında evrim kuramından yola çıkmıştır. Çocuk, oyunda insan ırkının evrim sürecinde geçirdiđi devinimsel ve ruhsal aşamaları tekrar yaşar (MEB, 2007).

2.8.6.6. Toplumsal Kuram

Bu kurama göre, oyun çocukları toplumsal yaşama hazırlar. Örneđin, küçük kızın annesi ile oynaması, ileriki annelik davranışına onu hazırlar (Pehlivan, 2005, s.33)

2.8.7. Dinamik Oyun Kuramları

Freud ve Piaget Kuramıdır. Dinamik kuramlar, çocuđun niçin oynadığını araştırmaz, bunu olduđu gibi kabul eder. Çocuđun oyununun içeriđini anlamaya çalışır (Çoban ve Nacar, 2006, s.56).

2.8.7.1. Freud Kuramı

Freud'a göre her davranış bir nedene dayanmaktadır. Çocukların oyunları rastgele şans eseri oluşmamakta, bireyin farkında olduđu veya olmadığı duyguları

belirtmektedir. İnsanın duyguları, arzuları, denetimden uzak olan oyunda, düş ve fantezilerde ortaya çıkar. Çocuk gerçeği oyundan ayırt edebilmektedir. Fakat oyunu gerçek dünyanın nesnelere ve olaylarından kendine özgü bir dünya yaratmada kullanılır. Oyunda sevgi, nefret, kızgınlık gibi duyguları başkalarına ya da nesnelere yansıtabilir (Çoban ve Nacar, 2006, s.57).

2.8.7.2. J. Piaget Kuramı

Piaget'in oyun kuramı bilişsel gelişime dayanır. Piaget, oyun ile zihinsel gelişim arasında olumlu yönde bir ilişkinin olduğunu savunmuş ve oyunun zihinsel gelişime dayalı evrelerini incelemiştir. Birbirlerini sıra ile takip eden bu oyun evreleri, çocuğun bilişsel gelişimi ile paralellik gösterir (Ellialtıoğlu, 2005, s.31).

2.8.7.2.1. Alıştırma Oyunu

İlk iki yaşta çocuk kasları ile yaptıklarını oyun şeklinde tekrarlar. Dokunabildiği bütün objeleri yakalar, sallar, ileri-geri hareket ettirir sonunda atmayı ve tekrar almayı öğrenir (Özdoğan, 2004, s.107). Bu dönemde, çocuğun düşünmesi duyu organlarıyla sınırlıdır. Çocuk nesneyi evirip çevirmekte ve duyguları aracılığıyla gerçek dünyayla etkileşimde bulunmaktadır. Çocuk öğrendiklerini oyuna dönüştürmekte, öğrenilmiş hareketleri desteklemektedir (Ellialtıoğlu, 2005, s.31).

2.8.7.2.2. Sembolik Oyun

Bu gelişim dönemi 2 ile 7-8 yaşları arasındaki dönemi içerir. Bu dönemde oynanan oyunların içeriği alıştırma oyunlarından simgeler ve varsayım boyutuna kadar değişmektedir. Çocuk kendi gerçeklerini hareketlerle yaşatmaktadır. Bunun en belirgin özelliği sanki varmış gibi oyunlardır. Çocuğun bir köşede yarattığı evcilik oyunu, bir odun ya da plastik çubuk ile oluşturulan atı sürmesi gibi örnekler bu gruptandır. Bu aşamada çocuk, düşüncelerini yeterince gelişmemiş dili ile anlatamadığından bunları sembolik oyun ile anlatmaktadır (Pehlivan, 2005, s.36).

Sembolik oyun, okul öncesi yıllarda baskın olmaya başlamakta ve çocuklar gerçekle hayali karıştırmaktadırlar. Hızla artan zihinsel yetenekleri, kişisel kimliklerini ve rollerini koruyarak, rollerini özgürce oynamalarına, roller arasında gidip gelmelerine olanak vermektedir (Ellialtıoğlu, 2005, s.32).

2.8.7.2.3. Kurallı Oyun

Bu dönem on iki yaşından sonra görülmektedir. Piaget'ye göre okul öncesi dönem çocuklarında kural kavramı yoktur. 2-6 yaşlar arasındaki çocuklar kuralların farkındadır; ancak ne amaçla konduğunu ya da kuralları neden izlemek gerektiğini anlayamazlar. 6-12 yaşlar arasında ise çocuklar kuralların farkındadır, ancak kuralları değiştiremeyeceğine inanırlar. Kuralların yüksek otorite tarafından konulduğunu ve kurallara uymayanların cezalandırılacağını düşünürler. 10-12 yaşlarından itibaren çocuklar, kuralların oyuna yön vermek ve oyuncular arasındaki anlaşmazlığı en aza indirmek için konulduğunu anlayabilirler (Ellialtıoğlu, 2005, s.33).

Kurallı oyunlarda çocuk iki davranıştan birini seçmek zorundadır. Ya kuralları çiğneyecek, amacına ulaşacak, oyunu kazanacaktır ya da kurallara uyacak ve sonuca razı olacaktır. Çocuğun kurallara uyması, kendini kontrol etmesi gerektiği zaman iç çatışma ortaya çıkar ve çocuk çoğunlukla kuralları çiğner. Gruptaki çocukların iyi niyetli oluşları çocuğun kurallara uymasında büyük rol oynar. Çocuk oyun kurallarına uyarken ben-merkezci düşünce tarzından da kurtulur ve oyunun kuralları gereği sosyal normlara uygun davranır (Özdoğan, 2004, s.109).

2.9. Oyunun Çocuğun Hayatındaki Yeri

Oyun, esas itibariyle doğumdan ölüme kadar devam eden bir olaydır. Değişen, sadece oyunun oynama şeklidir. Oyunun, fonksiyonları gereği her yaş grubunda ve her oyun türünde belli bir öneme sahip olmasına rağmen, özellikle gelişim çağındaki çocuklarda daha çok önemlidir. Her şeyden önce çocuk için oyun bir ihtiyaçtır. Hareket ihtiyacını karşıladığı bir methodur. Çocuk, oynarken iki şeyin etkisindedir: Birincisi, içinde bulunduğu aile doğal kültürel çevre; ikincisi, genetik olarak taşıdığı zeka, algılama, yorumlama, yaratma ve sosyal reaksiyon özellikleridir (Barnett, 1991, s.51; Akt.Hazar, 2000, s.11).

Çocuğa güçlükle öğretilen pek çok kural, oyun sırasında daha kolay öğretilir. Çocuklar karar verme, sıralama, düzenleme, öğrenme, işbirliği, paylaşma, yardımlaşma, başkalarının haklarına saygı gösterme, gibi pek çok kural ve kavramı oyun sırasında farkına varmadan öğrenir ve benimserler. Günümüzde psikanalizler, çocukları oyunda izleyerek onlardaki olumsuz davranışların nedenlerine ilişkin bilgiler edinmektedirler. Çünkü oyun çocuğun kendini anlatabildiği en kolay yoldur. Gizledikleri gerçek duygularını oyun yoluyla ortaya koyarlar. Öfkeleri, kızgınlıkları, düşmanlık ve

kıskançlıkları oyunlarına yansır. Oyun çocuğun isteklerini, amaçlarını anlatan, onu isteklerine kavuşturan ve hatta hayata hazırlayan en etkili araçlardan biridir (Çoban ve Nacar, 2006, s.12).

2.9.1. Oyunun Fiziki Gelişime Etkisi

Çocuklar oyun yolu ile hareket ederek ve fazla yorgunluk hissetmeden bedenlerini çalıştırlar. Çocuğun hareket etmesi, diyaframın, solunum yollarının, kalp çalışmasının, beslenmenin, büyük küçük kasların gelişmesinde yardımcı olur (Poyraz,1999, s.42)

Oyunun içerisinde, özellikle mücadele oyunları içerisinde, çocuklar sürekli koşmak, zıplamak, tırmanmak, çekmek, itmek, boğuşmak, taşımak kısaca vücut özellikleriyle mücadele etmek durumundadırlar. Çocuk sahip olduğu fiziksel yetenekleriyle diğer oyunculara karşı bir yarış halindedir. Bu mücadelede çocuğun içerisine girmiş olduğu hareketlilik öncelikle solunum, dolaşım ve sindirim sistemini olumlu etkilemektedir, ayrıca iç salgı bezlerinden daha fazla salgılama yapılmasına katkıda bulunarak gelişmesi hızlanmaktadır (Hazar, 2000, s.12).

2.9.2. Oyunun Psikomotor Gelişime Etkisi

Psikomotor gelişim, fiziksel büyüme ve merkezi sinir sisteminin gelişimine paralel olarak organizmanın isteme bağlı hareketlilik kazanmasıdır. Çocuk doğduğunda tepkiye hazır olma, hız, durgun dikkat, dinamik dikkat, eşgüdüm, esneklik gibi psikomotor yeteneklere sahiptir. Oyun ortamında bu yetenekler sağlıklı bir şekilde gelişir. Oyun aracılığıyla çocuk organlar arasında eşgüdüm ve denge sağlar. Gücünü artırır. Motor becerilerde esneklik ve çeviklik kazanır. Hareketli oyunlar, çocuğun çevresini, yaşadığı dünyayı tanımasını ve keşfetmesini sağlar. Oyun yoluyla çocuk çevredeki nesnelere tanımayı, cisimleri kullanmayı öğrenir (Ellialtıoğlu, 2005, s.28).

Oyun çocukta, yürüme, koşma-atlama, uzağa atlama, tırmanma, kayma, merdiven inip çıkma, fırlatma, yakalama ağırlık kaldırıp taşıma, çömelme, kalkma, sıçrama, sekme, dengede durma, sallanma, topu hedefe atma, top sürme, ip atlama, bisiklete binme gibi faaliyetlerle büyük kasların gelişimi sağlanır. Ayrıca, basketbol, voleybol, futbol gibi top oyunları, jimnastik ve benzeri spor etkinlikleri ile büyük kasların motor gelişimi sağlanır (Akandere, 2003, s.12).

Oyun aktivitelerinde motor tepkilerin denenmesi süratli, akıcı ve doğru motor becerilerin kazanılmasına yol açmaktadır. Oyun süresince çocuk, kendi bedeninin dünya üzerindeki etkisini ve kontrolünü öğrenmektedir. İnce motor beceriler ve el-göz koordinasyonu küçük objelerle oynanması yoluyla gelişirken, kaba motor oyununda çocuk daha büyük ve hareketli objeler üzerinde beceri edinebilmektedir. Bu yolla, çocuğun kendi beden imajı ve yeteneklerine ilişkin olumlu özgüveni arttırmaktadır. Ayrıca, oyun yoluyla çocuk organlar arasında eşgüdüm ve denge sağlayarak, devinimlerde esneklik ve çeviklik kazanabilir (Doğanay, 1998, Akt.Pehlivan, 2005, s.19).

2.9.3. Oyunun Dil Gelişimine Etkisi

Çocuklar oyun oynarken hem alıcı hem de ifade edici dil gelişimleri desteklenmektedir. Oynarlarda yeni sözcükler öğrenir, kendilerini sözel ya da sözel olmayan yollarla ifade edebilir, çeşitli mesajları algılama ve iletme becerilerini geliştirirler (Carlson ve Gingeland, 1961, Akt. Öncü ve Akbay, 2006, s.15). Oyundaki olaylar zamanla öğrenilir, oyun süresince soru sorulur ve cevap alınır. Oyunda dil zihinsel değerlendirmeler için kullanılır ve oyunda dille komut verilir. Oyunda dil problemi olanların bu problemleri bu problemleri çözümlenmeye çalışılır ve oyunla çocuğun sözcük dağarcığı gelişir, düzgün cümleler kurar, rahat konuşma alışkanlığı kazanır. Oyunla çocuk soru sorar ve yeni bilgiler kazanır (Akandere, 2003, s.13). Çocuk, oyun anında sesleri, tonlamaları, doğaçlamayı, kafiyeleri, sözcükleri konuşma imkânı bulabilir. Özellikle dramatik oyunlar, sözcük sayısının artmasına, daha uzun cümleler kurarak konuşmasına, daha zengin bir kelime hazinesine yol açmaktadır (Ellialtıoğlu, 2005, s.30).

2.9.4. Oyunun Sosyal Gelişime Etkisi

Çocuk yaşadığı çevrede daima başkaları ile ilişki halindedir. Çocuk oyunların çoğunda bir sosyal yapı vardır. Oyunla çocuk cinsel kimlik kazanır, oyunla çocuk aile bireylerinin rollerini üstlenerek sorumluluklarını ve o bireylerin kişiliklerini öğrenir. Oyunla çocuk meslek gruplarını ve rollerini kavrar, oyunla çocuklar birlikte problem çözmeyi öğrenirler. Oyunla çocukların moral gelişimi desteklenir. Çocuk oyunla toplumsallaşmayı, başkalarının hak ve özgürlüklerine saygı duymayı kendi hak ve

özgürlüğünü korumayı, yardımlaşmayı, paylaşmayı, lider olmayı, kazanmayı ve kaybetmeyi öğrenir (Akandere, 2003, s.14).

Çocuğun aile içinde aldığı eğitim, oyunlardaki davranışında etkili olur. Ebeveynler tarafından çocukların her isteklerinin yerine getirilmesi, çocukları bencillığe sevk eder, paylaşma duygusunu yitirir. Kendi yaşıtları ile oynama imkânı bulamayan çocuklarda bu durum sıkça görülür. Kendi hakkını korumak, başkalarını hakkını gözetmek, iş birliği ve paylaşma evde değil ancak oyun ilişkilerinde kazanılan toplumsal özelliklerdir. Bu nedenle çocuk için eğitici bir işlevi vardır (Seyrek ve Sun, 2003, s.8).

Oyun, bir grup çalışmasıdır ve kendine özgü kuralları vardır. Bu kurallara uymayanlar oyun dışında kalırlar. Bütün çocuklar kurallara uymayanlarla oyun oynamak istemezler ve onları oyun dışı bırakırlar; böylelikle cezalandırmış olurlar. Hiçbir çocuk bu duruma düşmek istemez. Oyunun bu niteliği kurallara uymayı öğretir. Birey büyüdüğünde de toplumun kurallarına uyar ve toplumla uyumlu hale gelir. Çocuklar oyun içerisinde başkalarının haklarına saygı göstermek, mağlubiyeti kabullenmek zorundadırlar, aksi halde yine oyun dışı kalırlar. Böylelikle isyan etmemeyi, başkalarına saygı duymayı ve kabullenmeyi öğrenirler, bu da toplum hayatında oldukça önemlidir ve oyun içerisinde öğrenilir (Hazar, 2000, s.14).

2.9.5. Oyunun Duygusal Gelişime Etkisi

Oyun, çocuğun temel ilgilerini ve eğilimlerini tanımada, ruhsal sorunlarını çözümlenmede yardımcı olabilir. Çocuğun davranışları, istekleri, düşünceleri, duyguları en açık biçimde oyun oynarken ortaya çıkar. Rekabet, kıskançlık, kızgınlık, düşmanlık gibi duygularının, kendisi ile ilgili kuşkularının üstesinden gelmesine yardımcı olur. Sevgisini, mutluluğunu oyun yoluyla sergiler. Çocuk oyun sayesinde duygusal tepkilerini denetim altına almayı öğrenir. Ben-merkezcilikten ayrılır. Çevre ile arkadaşlarıyla daha çok ilgilenir. Kendine olan güvenini geliştirir. Sevinç ve hoşlanma duyar. Sevgi gereksinmesini karşılar (Ellialtıoğlu, 2005, s.28). Oyun çocuğun en güçlü ve en doğal dürtülerinden biri olan saldırganlık dürtüsünün boşaltmasına da yardımcı olur (Yörükoğlu, 1998, s.70).

Oyun çocukların özgüven geliştirmelerine, kendileri ve çevrelerindeki varlıklara değer vermelerine de yardımcı olan bir araçtır. Özellikle grupla oynanan oyunlarda çocukların sorumluluk alma ve yerine getirme becerileri de gelişir. Çocuklar

oyunlarında aile içinde ya da girdikleri diğer sosyal çevrelerde gözlemlediklerini farklı biçimde yansıtma olanağı bulurlar (Öncü ve Özbay, 2006, s.12).

2.9.6. Oyunun Zihin Gelişimine Etkisi

Oyun, çocuğun psiko-motor, sosyal ve duygusal gelişimini etkilediği kadar zihinsel gelişimini de etkilemektedir. Çünkü oyun çocuğun dünyayı ve çevreyi keşfetmesine, gerekli bilgileri edinmesine, merak duygusunu tatmin etmesine olanak sağlar. Oyun yoluyla çocuk mantık yürütmeyi, seçim yapmayı, sebep-sonuç ilişkileri kurmayı, dikkatini toplamayı, kendini bir amaca yöneltmeyi öğrenebilir (Doğanay, 2002).

Çocuk çevresi ve toplumun birçok niteliğini, gerçeklerini oyun yolu ile öğrenir. Oyun sırasında çocuğun duyuları çok iyi çalışır hareket becerileri zekâ ve mantık yürütme merak, anlama ve becerileri gelişir (Özdoğan, 2004, s.107). Oyun, keşfederek öğrenmeyi içerir. Çocuk birçok kavramı, olayı ve deneyimi oyun içinde öğrenir. Oyun:

- Nesnelere tanıyıp, isimlendirmeyi, onların işlevlerini,
- Mantık yürütmeyi, sebep-sonuç ilişkisi kurmayı, seçim yapmayı, dikkatini toplamayı, kendini bir amaca yöneltmeyi,
- Düşünme, algılama, sıralama, sınıflama, analiz yapma, sentez yapma, değerlendirme, problem çözme gibi zihinsel süreçlerin işleyişinin hızlanmasını,
- Ağırlık, renk, şekil, boyut, hacim, zaman, mekân, soğuk, sıcak gibi birçok kavramların kazanılmasını sağlar (MEB, 2007).

2.10. Eğitimde Oyunun Yeri ve Önemi

İnsan yaşamında önemli bir yeri olan oyun, çocuğun gelişimi için yaşamsal bir önem taşır. Bir çocuğun bedensel ve ruhsal yönden sağlıklı gelişimi ve eğitim için oyun, sevgiden sonra gelen en önemli ruhsal besindir (Ellialtıoğlu, 2005, s.26). Onay (2007) oyunun eğitime katkılarını şöyle açıklamıştır:

- Oyun dayatmacı değildir, bünyesinde esnekliği ve yaratıcılığı barındırır. Bu bağlamda özgür bir ortam içinde kurallara uymayı öğreten nadir unsurlardan biridir.

- Oyun hayal gücünü geliştiren en büyük unsurdur. Oyundan yoksun bir çocuk hayal kuramaz.
- Oyun stresi azaltır. Doğru ve sağlıklı düşünmeye yardımcı olur.
- Oyun, başkalarına saygı göstermeyi, yalan söylememeyi, kendini grup içinde kontrol etmeyi pekiştirir.
- Sorumluluk duygusunu, dayatmacı olmadan tek öğretici unsurdur.
- Arkadaşlığı, dostluğu, takım olma duygusunu geliştirir. Çocuklar oyun içinde birbirlerine verdikleri destekle ve birbirlerinin arkasında grup olarak çalışmasını öğrenir ve hedefe varmak için bunun önemini kavrar.
- Oyun, öğretimin hangi alanında olursa olsun, monotonluğu kırar ve işlevsellik adına olaya zevk ve heyecan getirir. Bu da derse olan ilgiyi artırır (s.14).

2.11. İlköğretim Çağı Çocuğu ve Oyun

Oyun oynamak ilkokul çağındaki çocukların temel ihtiyaçlarından biridir. Bu ihtiyacın giderilmesi ya da kısıtlanması durumunda, toplumun çekirdeğini oluşturan çocukların sağlıklı bir biçimde gelişmeleri gerçekleşmemiş olur. Çocuklar oyun içerisinde oynadıkları roller aracılığı ile ileri yaşamları için deneyim kazanırlar. Bu hayal nitelikli deneyimler onların erken yaşlarda gerçek yaşam için uygun davranış biçimlerini geliştirmelerine yardımcı olur. Oyunların dinamik bir karakterde olmaları çocukların beklenen uygun davranışları göstermelerini ve hareketli olmalarını sağlar. Bu nedenle oyunların temelini hareket oluşturur (Akandere, 2003, s.3).

Oyun okul öncesi yaşlarının tek uğraşdır. Ancak okula başlamakla oyun gereksinimi sona ermez. Çocuk büyüdükçe, gelişim düzeyine göre biçim değiştirerek sürer gider. Bu nedenle okulu oyun çağının sonu gibi görmek yanlıştır. İlkokul çocuğunu “oyundan kesmek”, oyundan almak yanlıştır. İlkokul birinci sınıf çocuğunu beş saat boyunca okul sıralarında kımıldamadan oturmaya zorlamak kötü eğitimidir. Çocuğu öğrenmeden soğutmanın en kestirme yoludur. Bunun yerine oyunu öğrenmenin yardımcısı ve aracı kılmak gerekir. Oyuna doymamış bir çocuk okuldaki öğretime hazır değildir (Yörükoğlu, 1998, s.72).İlköğretim çağı çocuğunun sosyal, psikolojik, zihinsel ve dil gelişimi açısından oyunun çok önemli etkileri vardır.

Oyunlar, öğrencideki saklı güçleri ortaya çıkarır, onların gerekli olan birçok beceriyi zorlamadan kazanmasını sağlar, bilişsel, duyuşsal ve devinimsel gelişimleri arasında köprü görevi görür (Bayram ve diğerleri, 1999, Akt.Köroğlu ve Yeşildere,

2002).Oyun, çocuğa kendini tanımayı öğretir. Çocuk, oyun ve yoluyla kendi güçlerini sınamakta, atılıma girişmektedir. Çocuk oynadıkça duyuları keskinleşir, yetenekleri gelişir, becerileri artar (Yavuzer, 1999, s.194).

Çocuk oyunları, çocuk eğitimi ile toplumsal kültür açısından önemli olduğu gibi eğitim ve ruh bilimi yönünden de önem taşımaktadır. Çocukların eğitiminde en etkin yol olan oyun, çocuk için gerekli olan davranış, bilgi, becerilerini oyun içinde kendiliğinden öğrenir. İnsanlık ilişkileri, yardımlaşma, konuşma, bilgi edinme, alışkanlık ve deneyim kazanmak, yaşamın rollerini anlama olguları çocuk oyun içinde kavrar, benimser pekiştirir. Çocuğun kişiliği oyun içinde daha belirgin çizgilerle ortaya çıkar ve gelişir.

2.12. Eğitsel Oyun

Sel (2000, s.9) eğitsel oyunu; çocuğun beden, ruh moral gelişimini sağlayan haz ve neşe yaratan, ona iyi davranışlar ve alışkanlıklar kazandıran hareketler topluluğu olarak tanımlanmıştır. Eğitsel oyunların temelinde kişilerin sahip oldukları dikkat, zekâ ve motorik özelliklerle bir şeye en iyi benzetme veya kurallar çerçevesinde belirlenen hedefe ulaşma, üstün gelme vardır. Yani, bir yarışma-mücadele söz konusudur. Eğitsel oyunlarda iki çeşit amaç vardır. Birincisi, oyuncunun amacı olarak belirginleşir ki, oyuncu oyunun çekiciliği ve zevk verme özelliği içerisinde oyunu kazanmayı, üstün gelmeyi amaç edinir. İkincisi ise oyunu seçen ve yönetenin amacıdır ki, oyunu planlayan ve uygulayan, oyuncuların kazanma arzularından ve mücadelelerinden faydalanarak, oyunculara bazı yetenekleri kazandırmayı ve geliştirmeyi amaçlar. Oyun ortamında gözüken birinci amaç, yani oyuncuların kazanma, başarıma mücadeleleridir. İkinci amaç ise, oyunu planlayan ve yönetenin amacıdır ve geri planda gözükmesine rağmen asıl hedefi oluşturur (Hazar, 2000, s.23).

Eğitsel oyunlar, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan bir öğretim tekniğidir. Eğitsel oyunlar özellikle öğrenmeye yönelik olmalı ve bir amaç için sınıf- içinde uygulanmalıdır (Demirel, 2006, s.116). Eğitsel oyunlar amaca yönelik faaliyetlerdir. Oyun oynanmadan önce amacının ne olduğu saptanıp o amaç doğrultusunda oyunlar oynatılmalıdır. Oyun süresi, yeri, araç ve gereçler önceden belirlenmelidir. Oyunun kuralları ve amacı çocukların gelişim düzeyine uygun olmalıdır.

Eğitsel oyunlarla derste konular, ilgi çekici duruma getirilebilir, en pasif öğrencilerin bile bu etkinliklere katılmaları sağlanabilir (Demirel, 2006, s.116).Eğitsel oyunlar okullarımızda bilinçli ve amacına uygun uygulanırsa öğrencinin motor gelişimine katkı sağladığı gibi bilişsel, duygusal, zihinsel olarak gelişiminin pekiştirilmesi ve sosyal olması yönünden son derece önemi vardır. Problem çözme, kendine güven, paylaşma, karar verme hoş görü, yardımlaşma vb. gibi özellikleri de geliştirerek kişinin topluma uyumlu bir birey yetiştirilmesinde önemli yeri vardır (Onay, 2006, s.28).

2.13. Matematik ve Oyun

Matematik ve oyun, bireyin her yaşamının her döneminde, farklı düzeylerde farklı işleve ve içeriklerde her zaman yer almaktadır. Oyun birçok yetişkini düşündüğü gibi çocuğun boş vakitlerini geçirdiği, sadece eğlenmesini sağlayan “dolgu” faaliyet değildir. Oyun çocuğun en ciddi uğraşı, işidir. Oyun aracılığıyla çocuk kendi ve çevresi hakkındaki duyarlılığı gelişir. Oyun, çocuğun bilgi, beceri geliştirmesinde çok zengin ve çok doğal bir öğrenme ortamı oluşturur. Çocuk; oyun arkadaşı, oyun materyali, oyun alanı, oyun tipi vb. ile girdiği etkileşimle kişisel ve kişiler arası iletişim performansını geliştirdiği gibi gelişimin diğer (zihin, motor, fiziksel) alanlarında da önemli kazanımlar elde eder. Çocuğun matematikle ilgili bilgileri, becerileri ve deneyimlere de tıpkı oyun gibi bireyin bebeklikte başlayan yaşam serüveninde basit-somut ilişkilerinden, ileri düzeydeki soyutlamalara varan bir süreçte gelişme gözlenir. Matematik ve matematiksel düşünce çocuğun yaşamından soyutlanmış, sadece okullardaki bir ders müfredatıyla sınırlı değildir. Matematikle iç içe yaşarız fakat yaşadığımızı matematik olduğunun farkına varamayız. Çünkü yaygın bir şekilde, matematiğin dört işlem üzerine kurulmuş anlamından kendimizi soyutlayamayız. Oysaki çocuğun en popüler uğraşı olan “oyun” içeriğinde çok sayıda matematiksel deneyim yaşanır (Tuğrul, 2000, s.556).

Oyun sadece eğlenceyi değil, çocuğun kendi kendine bir şeyler öğrenmesini sağlayan ve zorlanmadan becerilerini ortaya çıkarma fırsatı veren bir eğitim sürecini de kapsar. Oyunun en önemli özelliği eğlenceli olması, kuralların oynayanlar tarafından konulması ve gönüllü olarak katılımın sağlanmasıdır. Matematik öğretimi, grup çalışmalarına dayalı, ezberden uzak ve öğrencilerin aktif olabildiği ortamlarda verimli olabilir (Koroğlu ve Yeşildere, 2002)

Razon'a (1985) göre ilkokuldan beri matematiği sevmeyen bir öğrenci ileriki yıllarda da matematiği sevmeyecek ve öğrenmek istemeyecektir. Bu yüzden ilköğretimde matematik öğretimine önem verilmeli, matematik dersi eğlenceli hale getirilerek öğrencinin ilgisi çekilmelidir. Oyun sırasında çocuk pek çok şeyi kendi kendine deneyerek öğrenir, varolan yeteneklerini geliştirir, birçok beceriyi zorlamadan kazanır (Akt. Köroğlu ve Yeşildere, 2002).

Matematik öğretiminde oyun kullanılması öğrenciyi ders içerisinde aktif hale getirir. Soyut olan matematik konularını somutlaştırır ve eğlenceli olmasını sağlar. Öğrenilen bilgiyi kalıcılaştırır. Ayrıca matematik öğretiminde oyun kullanımı öğrencinin matematiğe karşı olumlu tutum geliştirmesini sağlar.

2.14. Oyun Etkinlikleri ile Matematik Öğretiminin İlkeleri

Matematik öğretimi eğlenceli ve dikkat çekici olmalıdır. Öğrenciler matematik derslerini sevdikleri zaman, öğrenmeleri artar. Sınıf içi etkinlikler öğrenciler arasında etkileşimi sağlar.

Oyunlar, bütün öğrencilerin rahatça anlayıp etkin katılımlarını sağlayacak düzeyde basit, kolay ve gerçekten ilginç olmalıdır. Bu nedenle seçilen oyunlar öğrencilerin farklı düzey ve yeteneklerine uyarlanabilecek bir esneklikte olmalıdır. Oyunun kuralları sınıfta herkesin katılımına izin verebilmeli ve oyunun belli bir amacı değildir. Bu nedenle oyunun kuralları açık seçik anlaşılmalıdır (Demirel, 2006, s.116).

Oyun ve etkinliklerle öğretimde, konu içindeki matematiksel kurallar (bilgiler) öğrencilere doğrudan doğruya verilmemeli, öğrencilerin bunlara sezgisel olarak ulaşması ve çözümü kendi içinde görmeleri beklenmelidir. Oluşturmacı yaklaşıma göre öğretmen oyun ve etkinliklerde öğrenciler bir yanlış yaptıklarında, doğru sonucu onlara hemen söylememeli, onların çözüme ulaşmalarını sağlamak için yönlendirmelidir. Bilginin öğrencilerin faaliyetleri ile keşfetmesi beklenmeli ve onun bilgiye giden yolları yapılandırılmalıdır (Charles, 1990, s.3, Akt. Kılıç, 2007).

Öğretmen her oyuna bir ders saatinin beş ya da on dakikasını ayırmalı ve genellikle bu etkinliklere dersin ortasında ya da sonunda yer vermelidir. En önemli hususlardan birisi de, oyun oynarken zayıf öğrenciler hata yaptığı zaman üzerinde durulmaması ve herkesin etkin olarak oyuna katılımının sağlanmasıdır (Demirel, 2006, s.116).

2.15. Oyun Etkinlikleriyle İlgili Özdeyişler

- Çocuk oyunla büyümelidir. **Eflatun**
- Oyun, çocuğu öğretmene bağlayan bir zincirdir. **Salzmann**
- Oyun, çocukta harcanmamış, birikmiş bir enerji tüketimidir. **H. Spencer**
- Önce çocuğun duyu organları eğitilmelidir; bu da ancak oyunla olur. **J.J. Rousseau**
- Bütün öğretim oyun ve eğlenceye dayanmalıdır. **Fenelon**
- Zavallı insan, oyun neşesinden yoksun olandır. **Ferdinand Stangel**
- Çocuk oyunları hayatın bir çekirdeğidir. Bütün insanlar orada gelişir, büyür ve oluşur. **Frobel**
- Oyun, insanoğlunun ilk bilincidir. **John Paul**
- Oyun, bütün ve uyumlu bir faaliyettir. **Kant**
- Oynayan çocuk, canlılığın ve sevincin sembolüdür. **Hebbel** (Sel, 2000, s.85).

2.16. Matematik ve Oyun İle İlgili Araştırmalar

Matematik ve oyun ile ilgili çalışmalara aşağıda yer verilmektedir.

Biriktir (2008) “İlköğretim 5. Sınıf Matematik Dersi Geometri Konularının Verilmesinde Oyun Yönteminin Erişmeye Etkisi” adlı yüksek lisans tez çalışmasında ilköğretim 5. Sınıf Matematik dersi Geometri konularının verilmesinde oyun yönteminin erişmeye etkisini incelemiştir. Araştırmada, öğretimde oyun yöntemi uygulanan sınıf ile oyun yöntemi uygulanmamış sınıfın öğrenci erişmelerini ortaya koymak için öntest- sontest kontrol gruplu deneysel yöntem kullanılmıştır. Deney grubundaki öğrencilerin kontrol grubundakilere kıyasla daha yüksek erişme elde ettiği görülmüştür. Uygulanan deneysel yöntem, deney grubu lehine anlamlı bir farklılık oluşturmuştur.

Diñçer (2008) “İlköğretim Okullarında Müziklendirilmiş Matematik Oyunlarıyla Yapılan Öğretimin Akademik Başarı ve Tutuma Etkisi” adlı yüksek lisans tezinde ilköğretim ikinci sınıfların matematik dersinde, müziklendirilmiş matematik oyunları ile yapılan öğretimin akademik başarı ve tutuma etkisi araştırılmıştır. Araştırmada örneklem ve kontrollü, ön ve son-test modeli kullanılmıştır. Matematik öğretimine göre müziklendirilmiş matematik oyunları ile yapılan matematik dersinin, öğrenci başarısı açısından daha etkili olduğu, matematik dersinde müziklendirilmiş matematik

oyunlarıyla yapılan öğretimin, öğrencilerin derse ilişkin tutumlarını arttırmada, geleneksel öğretime göre daha etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Çankaya (2007) “Oran-Orantı Konusunda Geliştirilen Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersi ve Eğitsel Bilgisayar Oyunları Hakkındaki Düşüncelerine Etkisi” adlı yüksek lisans tez çalışmasında, ilköğretim öğrencilerine yönelik Matematik dersinin oran orantı konusuyla ilgili eğitsel bilgisayar oyunları geliştirerek, bu oyunların öğrencilerin Matematik dersi ve bilgisayar oyunları ile eğitsel bilgisayar oyunları hakkındaki tutum ve düşüncelerine etkisi araştırılmıştır. Yapılan istatistiksel testlerin sonucunda öğrencilerin Matematik dersi ve bilgisayar oyunları ile eğitsel bilgisayar oyunları hakkındaki tutum ve düşünceleri pozitif çıkmıştır. Araştırmacı tarafından geliştirilen oyunları oynayan öğrencilerin tutum ve düşüncelerinde anlamlı bir değişiklik olmadığı bulunmuştur.

Kılıç (2007) “İlköğretim 1. Sınıf Matematik Dersinde Oyunla Öğretimde Kullanılan Ödüllerin Matematik Başarısına Etkisi” adlı yüksek lisans tez çalışmasında, oyun ve etkinliklerin kullanıldığı kontrol ve deney gruplarında ödülün başarı üzerine etkililiği araştırılmıştır. Araştırmanın oyun ve ödül kısmı yürütüldüğünde elde edilen sonuçlar göstermiştir ki oyun etkinliği her iki grubun matematik başarıları performansını artırır iken; ödül verilmesi durumu deney grubunun matematik başarılarını kontrol grubunun matematik başarısına göre oldukça yüksek bir düzeyde etkilemiştir.

Yiğit (2007) “İlköğretim 2. Sınıf Seviyesinde Bilgisayar Destekli Eğitici Matematik Oyunlarının Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi” adlı yüksek lisans tez çalışmasında deney grubunda bilgisayar destekli eğitici oyunlar, kontrol grubunda geleneksel öğretim yöntemi uygulanmıştır. Bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının uygulandığı deney grubu ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunun akademik başarı son-test puanları arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Songur (2006) “Harfli İfadeler ve Denklemler Konusunun Oyun ve Bulmacalarla Öğrenilmesinin Öğrencilerin Matematik Başarı Düzeylerine Etkisi” adlı yüksek lisans tez çalışmasında, oyun ve bulmacalarla işlenen matematik dersinin ilköğretim 8. sınıf öğrencilerinin başarı ve kalıcılık düzeylerine etkisi ve ayrıca öğrencilerin matematik başarılarında ön bilgilerinin, kullanılan öğretim yönteminin, öğrencilerin matematik dersine olan tutumlarının etkisini araştırmıştır. Oyun ve bulmacalarla öğretim yöntemi (düz anlatım yöntemine göre) 8. sınıf matematik dersinde öğrencilerin öğrendiklerini hatırlamalarını kolaylaştırmış, matematiğe karşı tutumlarını

olumlu yönde etkilemiş, matematiğin algılanan yararları üzerinde etkili olmuş ve matematik dersine olan ilgilerini olumlu yönde değiştirmiştir.

Yılmaz (2006), “Okulöncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden 6 Yaş Çocuklarının Sayı ve İşlem Kavramlarını Kazanmalarında Müzikli Oyun Etkinliklerinin Kullanılmasının Etkisi” adlı tez çalışmasında Adana iline bağlı Yüreğir ilçesinde alt sosyo-ekonomik düzeyde bulunan üç ilköğretim okulunda anasınıfına devam eden 6 yaş çocuklarının sayı ve işlem kavramlarını kazanmalarında müzikli oyun etkinliklerinin kullanılmasının etkisini incelemiştir. Bu amaç doğrultusunda 10 çocuk deney grubuna, 10 çocuk birinci kontrol grubuna ve 10 çocuk ikinci kontrol grubunu oluşturmuştur. Çocuklara eğitimde başlamadan önce “5-6 yaş çocuklarda sayı ve işlem kavramının kazanılmasına ilişkin başarı testi” ön testi uygulamıştır. Araştırmacı hazırladığı kişisel bilgi formlarını çocukların ebeveynleri doldurmuştur. Deney grubunda sayı ve işlem kavramı eğitimi, müzikli oyun etkinlikleri kullanılmış, kontrol gruplarında müzikli oyun etkinlikleri kullanılmadan oyun, drama, okuma-yazmaya hazırlık çalışmaları gibi etkinliklerle verilmiştir. Eğitim 12 hafta, haftada iki gün yarım saat olacak şekilde sürdürülmüştür. Eğitim bitiminde çocuklara “5-6 yaş çocuklarda sayı ve işlem kavramının kazanılmasına ilişkin başarı testi” son test olarak uygulanmıştır. Elde edilen veriler Kovaryans Analizi yapılarak değerlendirilmiştir. Araştırma sonucunda sayı ve işlem kavramı açısından, ön test puan ortalamalarına göre deney ve kontrol gruplarının ön test puan ortalamalarına göre deney ve kontrol gruplarının ön test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı, ön test puan ortalamalarına göre düzeltilmiş son test puan ortalamaları arasında deney ve kontrol grupları arasında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğu bulunmuştur.

Tural (2005) “İlköğretim Matematik Öğretiminde Oyun ve Etkinliklerle Öğretimin Erişi ve Tutuma Etkisi” adlı yüksek lisans tez çalışmasında, ilköğretim 3. sınıf matematik dersi öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretimin, geleneksel öğretime göre, öğrencilerin erişileri ve matematik dersine ilişkin tutumları üzerindeki etkisini belirlemiştir. Araştırma sonucu elde edilen bulgulara göre, “Oyun ve Etkinliklerle Öğretim” in uygulandığı deney grubu ile “Geleneksel Öğretim”in uygulandığı kontrol grubunun erişü düzeyleri ve matematik dersine ilişkin tutumları arasında, deney grubu lehine anlamlı farklar bulunmuştur.

Türkmenoğlu (2005) araştırmasında 60-72 aylık çocukların matematik becerilerini kazanmalarında “Oyun Yoluyla Matematik Becerilerini Kazandırma Programı”nın etkisini incelemiştir. Bu araştırma çerçevesinde ayrıca oyun yoluyla

matematik programı sonucunda çocukların matematik becerilerini öğrenmelerinde cinsiyetler arasında farklılık olup olmadığı araştırılmıştır. Araştırmanın örneklemini bağımsız anaokullarına devam eden 40 çocuk oluşturmuştur. Araştırmada 20’şer çocuktan oluşan bir kontrol grubu ve bir deney grubu oluşturulmuştur. Deney ve kontrol grubuna on test uygulamasından sonra araştırmacının geliştirdiği “Oyun yoluyla Matematik Becerilerini Kazandırma Programı” deney grubuna uygulanmıştır. Deney grubunda matematik kavramları oyun yöntemiyle verilmiş, kontrol grubu ise mevcut okul öncesi programına devam etmiştir. Araştırma sonunda deney ve kontrol grubuna son test uygulanmıştır. Araştırmada ön test ve son test arasındaki farklar incelendiğinde, deney grubundaki çocukların matematik becerilerinde, oyunla matematik programı uygulanmadığı kontrol grubu çocuklarına göre artış olduğu görülmüştür. Programa katılan çocukların son test puanlarının, ön test puanlarından yüksek olması, araştırmacının uyguladığı “Oyun Yoluyla Matematik Becerilerini Kazandırma Programı”nın mevcut okul öncesi programından daha etkili olduğunu göstermiştir. Ayrıca araştırma sonucunda, kız ve erkek çocukları arasında matematik becerileri yönünden cinsiyetlere göre anlamlı bir fark olmadığı görülmüştür.

Altunay (2004) “Oyunla Desteklenmiş Matematik Öğretiminin Öğrenci Erişisine ve Kalıcılığa Etkisi” adlı yüksek lisans tez çalışmasında, deney grubuna oyunla destekli öğretim, kontrol grubuna geleneksel öğretim uygulanmıştır. Çalışma 3. Sınıf öğrencileri ile yapılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre, başarı ve öğrenci erişisi düzeylerinde anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Kalıcılık testi sonuçlarında deney ve kontrol gruplarında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır

Uğurel (2003) “Ortaöğretimde oyunlar ve etkinlikler ile matematik öğretimine ilişkin öğretmen adayları ve öğretmenlerin görüşleri” adlı yüksek lisans tez çalışmasında, matematik öğretiminde lise seviyesinde oyunların ve etkinliklerin kullanımına ilişkin matematik öğretmen adaylarının ve öğretmenlerinin konuya olan bakış açılarının ortaya konmasını amaçlamıştır. Ortaya konan gözlem sonuçları ve anket yardımıyla elde edilen bilgiler doğrultusunda öğretmen adaylarının matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerin kullanılmasına ilişkin görüşlerinde matematik ve oyun dersinde kendi yaşantıları, yapıp etmeleri ile oluşturdukları bilgilerin ve deneyimlerinin büyük etkisi olduğu sonucuna varılmıştır.

Köroğlu ve Yeşildere (2002) “İlköğretim II. Kademedeki Matematik Konularının Öğretiminde Oyunlar ve Senaryolar” konulu çalışmalarında, ilköğretim 7. sınıf programında yer alan bazı matematik konularının öğretiminde yönelik bazı oyun ve

senaryolar hazırlamış ve bunları öğretimde uygulayarak sonuçları değerlendirmişlerdir. Öntest ve sontest sonuçlarına göre, deney grubu lehine anlamlı fark bulunmuştur. Ayrıca uygulamadan sonra öğrencilerin oyunlarla matematik öğretimine bakış açılarını öğrenmeye yönelik “matematik oyunlarına bakış açısı anketi” 193 öğrenciye uygulanmıştır. Uygulanan likert tipi anketin sonucunda; öğrencilerin cinsiyetleri ile matematiği sevmeleri arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Beşer ve Narlı (2001), ilköğretim okullarında görev yapan matematik öğretmenlerinin, öğretim yöntemlerinin kullanımına yönelik görüşlerini saptamak amacıyla bir araştırma yapmışlardır. Araştırma evreni İzmir ili ilköğretim okullarında görevli öğretmenler, örneklemini ise 77 öğretmen ve yönetici oluşturmuştur. Veri toplama aracı olarak 25 maddeden oluşmuş bir anket kullanılmıştır. Araştırmanın bulgularına göre, oyunların matematik öğretiminde kullanılmasının asla uygun olmadığı görüşündedirler.

Boyacıoğlu, Köroğlu ve Alkan (2001) ilköğretim öğrencilerinin, matematik dersine karşı olumlu tutum geliştirebilmelerine, sorgulama ve üretmeyi gerçekleştirmelerine katkıda bulunmak amacıyla, çeşitli etkinlik ve oyunlar geliştirmiş ve 2001-2002 öğretim yılı bahar döneminde, İzmir ilinde bulunan bir özel ilköğretim okulunda görev yapan 21 sınıf öğretmeni ve 312 öğrencinin katıldığı bir araştırma yürütmüşlerdir. Araştırma sonunda veriler, öğretmenlerin gözlemleri, raporları ve oluşan değişiklikler tartışılarak yapılan değerlendirmeler aracılığıyla toplanmıştır. Araştırmanın sonuç kısmında, sınıf içinde uygulanan etkinliklerle öğrencilerin, matematik dersine ilişkin olumsuz ön yargılardan kurtulacağı; çalışmalarında öğrencilerin oyun içinde hem iyi öğrendikleri, hem öğrenirken eğlendikleri, hem de matematikten zevk aldıkları belirtilmiştir.

2.17. Oyun ve Oyunun Diğer Derslerdeki Uygulamaları ile İlgili Araştırmalar

Keskin (2009), yapmış olduğu “oyunların çocukların çoklu zekâ alanlarının gelişimine etkisi” adlı çalışmasında sınıf içi ve dar alan oyunlarının çocukların çoklu zekâ alanlarının gelişimine etkisini incelemiştir. Araştırmada öğrencilere farklı zekâ alanlarına yönelik oyunlar oynatılmış ve oyunlar sırasında öğrenciler gözlenmiştir. Öğrenciler her oyun sonunda kompozisyon yazma, resim yapma, arkadaşına bir mektup yazma, vb etkinlikler yaptırılmış, bu yolla öğrencilerin oyunlarına ilişkin düşünceleri sorgulanmıştır. Araştırma bulgularına göre, oyunlar öğrencilerin çoklu zekâ

gelişimlerine olumlu katkı sağladığı belirtilmiştir. Ayrıca, araştırmada oyunlar sırasında öğrencilerin rahat oldukları, her öğrencinin oyuna katılmaya çalıştığı, oyunu ders olarak algılamadıkları için de oyundan sonraki etkinliklerde zevk aldıklarını gözlenmiştir.

Alp (2008), “Sosyal Uyum Bozukluğu Gösteren Çocukların Uyumsal Davranışlarına Kaynaştırılmış Ders Dışı Hareket ve Oyun Etkinliklerinin Etkisi” adlı tez çalışmasında sosyal uyum bozukluğu gösteren çocukların uyumsal davranışlarına kaynaştırılmış ders dışı hareket ve oyun etkinliklerinin sağlayacağı yararları araştırmıştır. Araştırmada öğretmenlerin saptadığı 24’ü davranış bozukluğu gösteren, 24’ü normal toplam 48 öğrenci iki gruba ayrıştırılmıştır. Bu ayrıştırmada her sınıftan rastgele olarak iki tane uyum problemi olan öğrenci iki tanede normal öğrenci belirlenip toplam 24 öğrenciyle uygulama grubunu diğer 24 öğrenciyle de kontrol grubunu oluşturmuştur. Böylece hem kontrol hem de deney grupları normal öğrencilerle özel eğitime ihtiyacı olan öğrenciler olarak kaynaştırılmıştır. On iki hafta süresinde deney grubuna temel hareket becerileri ve oyun etkinlikleri düzenlenmiştir, kontrol grubuna ise hiçbir aktivite yaptırılmamıştır. Çalışmanın birinci haftasında her iki grubun aileleri ve öğretmenlerine ön test olarak sosyal uyum sıkalası uygulanmıştır. Çalışma sonunda ise her iki grup öğrencilerin aile ve öğretmenlerine sosyal uyum sıkalası tekrar sontest olarak uygulanmıştır. Araştırma sonunda hareket ve oyun etkinliklerine katılan deney grubu özel eğitime gereksinimi olan öğrencilerinin uyumsal davranışları kontrol grubuna göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde iyileştiği saptanmıştır.

Özdenk (2007), “6 Yaş Grubu Öğrencilerinin Psikomotor Gelişimlerinin Sağlanmasında Oyunun Yeri ve Önemi” adlı yüksek lisans tez çalışmasında oyunun, çocukların psikomotor becerileri olan büyük ve küçük kas becerilerine etkisi incelenmiştir. Araştırmada öntest-sontest kontrol gruplu model kullanılmıştır. Ön test ve son test motor performans testi uygulanmıştır. Deney grubuna 1 saatlik seanslarla toplam 30 seans oyun oynatılmıştır. Araştırma sonucunda, belirlenmiş oyunların deney grubunun denge, top tutma, top atma, sıçrama, yerden top alma ve koşu becerilerini olumlu yönde etkilediği, erkek çocukların koşu becerileri hariç diğer becerilerinin, kız çocuklarının denge ve çabukluk becerileri hariç diğer becerilerinin oyun yoluyla geliştirilebildiği açıklanmıştır.

Yağız (2007), “Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri” adlı yüksek lisans tez çalışmasında eğitsel bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar dersinde başarıları ve bilgisayar öz-yeterlik algıları üzerine etkilerini

araştırmıştır. Araştırmacı, ilköğretim yedinci sınıf bilgisayar dersi donanım konusunu kapsayan bilgisayar oyunu hazırlamıştır. Araştırmada deney grubu öğrencileri iki hafta süresinde oyun ortamında öğrenirken kontrol grubu öğrencileri aynı süre boyunca geleneksel anlatıma dayalı yöntemle öğrenmiştir. Uygulamadan önce ve sonra öğrenciler bilgisayara ilişkin öz-yeterlilik algısı ölçeğini doldurmuş ve başarı testi uygulanmıştır. Her iki gruptaki öğrencilerin bilgisayar kullanımları ile deney grubundan rastgele seçilen öğrenciler ile yüz- yüze görüşmeler yapılmıştır. Araştırmada öğrencilerin uygulama öncesi ve sonrasında başarı testi sonuçlarına göre her iki grupta da istatistiksel olarak anlamlı artış olmuş, bununla birlikte öğrencilerin oyun-tabanlı öğrenme ortamında başarıları ve bilgisayar öz-yeterlilik algıları arasında fark bulunamamıştır. Oyun-tabanlı öğrenme ortamının öğrencilerin hoşuna gittiği, kaygılarını azalttığı, bireysel olarak öğrenmelerine yardımcı olduğu ve öğrenmeyi görsel olarak desteklediği açıklanmıştır.

Yurt (2007), “Eğitsel Oyun Tekniği İle Fen Öğretimi ve Yeni İlköğretim Müfredatındaki Yeri ve Önemi” adlı yüksek lisan tez çalışmasında, oyun etkinlerinin 7. sınıf öğrencileri üzerindeki başarısı üzerindeki etkisini belirlemek ve oyun etkinliklerinin yeni Fen ve Teknoloji müfredatındaki yerini ve önemini belirlemeyi amaçlamıştır. Eğitsel oyun tekniğinin dolayısıyla oyun etkinliklerinin başarıya etkisi, deneysel bir çalışma şeklinde ön test- son test kontrollü grup modeli kullanılmıştır. Çalışmada deney grubunda eğitsel oyun tekniğine dayalı öğretim yapılırken, kontrol grubunda düz anlatım yöntemi ile soru cevap tekniğinin kullanıldığı bir öğretim yapılmıştır. Araştırma sonucunda eğitsel oyun tekniğinin yapıldığı öğretim lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Öğrencilerin oyun oynamaktan büyük zevk aldıkları için derse karşı daha ilgili oldukları ve bunun sonucunda başarının yakalandığını gözlemlemiştir.

Susüzer (2006), “Oyun Yoluyla Fransızca Öğretimi” adlı yüksek lisans tez çalışmasında, Fransızca dersinde oyunla öğretimin öğrencilerin akademik başarılarına etkisini incelemiştir. Araştırmada, deneysel yöntemin kontrol gruplu ön test-son test deseni kullanılmıştır. Araştırmada, oyun yoluyla öğretimin geleneksel öğretimden daha etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Obut (2005), “İlköğretim 7.Sınıf İç Yapısına Yolculuk Ünitesindeki Atomun Yapısı ve Periyodik Çizelge Konusunun Eğitsel Oyunlarla Bilgisayar Ortamında Öğretimi ve Buna Yönelik Bir Model Geliştirme” adlı yüksek lisans tez çalışmasında, ilköğretim 7. Sınıf Fen Bilgisi dersi “Maddenin İç Yapısına Yolculuk” ünitesindeki

Atomun Yapısı ve Periyodik Cetvel konusunun öğretiminde bilgisayar ortamında tasarladığı eğitsel oyunlar vasıtasıyla, bilgisayarın öğrencilere bireysel olarak kullandığı öğretimin ve geleneksel öğretimin öğrenci başarısına etkisi incelenmiştir. Araştırmada deney grubunda kullanılmak üzere işlendiği konunun özelliklerine uygun, bilgisayar ortamında yeni bir oyun yazılımı hazırlanmıştır. Yapılan ön test ve son test sonucunda, bilgisayar ortamında tasarlanan eğitsel oyunların yapıldığı öğretimin, geleneksel yöntemle oranla başarılı olduğunu açıklanmıştır. Bilgisayar ortamında eğitsel oyunla öğretimde erkek öğrencilerin daha yüksek puan aldıkları belirlenmiştir. Bilgisayar ortamında eğitsel oyunla öğretimi uygulamasında öğrencilerin evlerinde bilgisayar olup olmadığının, öğrenme düzeyine etkisi olmadığı açıklanmıştır.

Tortop (2005), “Sınıf Öğretmenlerinin Beden Eğitimi Dersi ve Eğitsel Oyun Uygulamaları” adlı tez çalışmasında ilköğretim I. Kademesinde beden eğitimi derslerini yürüten sınıf öğretmenlerinin, beden eğitimi dersi ve eğitsel oyun uygulamalarına ilişkin görüşleri ile problem algılamalarına belirlemeye çalışmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak 30 sorudan ve 3 bölümden oluşan bir anket uygulamıştır. Araştırmaya katılan sınıf öğretmenlerinin büyük bir çoğunluğunun bir şekilde sporun içinde bulunduğu belirlenmiştir. Ama lisanslı olarak spor yapanlarının oranı oldukça az olduğu belirlenmiştir. Araştırma sonucunda erkek sınıf öğretmenlerinin, bayan sınıf öğretmenlerine göre sporla aktif olarak ilgilenme durumunda daha katılımcı oldukları görülmüştür. Araştırma sonucunda eğitsel oyun öğretimi ve uygulamasına yönelik formasyon düzeyleri ile ilgili bayan öğretmenlerin erkek öğretmenlere oranla kendilerini daha yetersiz buldukları açıklanmıştır. Sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi dersine ilişkin tutumları ile eğitsel oyun öğretimi ve uygulamasında yönelik davranışları, izleyici olarak veya sağlık için sporla ilgilenenlerin, ilgilenmeyenlere göre anlamlı bir farklılık koyduğu istatistiki olarak belirlenmiştir. 1-10 yıllık öğretmenlerle, 11-25 yıl ile 26 yıl ve üzerindeki mesleki kıdeme sahip öğretmenler arasında, beden eğitimi ve oyun öğretiminde karşılaştıkları sorunlara ilişkin önemli bir farklılık bulunmuştur. Araştırmada; 41-50 yaşları arasındaki sınıf öğretmenlerinin, diğer yaş gruplarındaki öğretmenlere oranla, beden eğitimi ve oyun öğretiminde daha fazla sorunla karşılaştıkları ifade edilmiştir.

Doğanay (2002) tarafından tarih öğretiminde oyun konulu bir araştırma yapılmıştır. Alan araştırması niteliği taşıyan çalışma oyunun tarih öğretimindeki yeri ve önemini ortaya çıkarmayı amaçlamıştır. Araştırmanın sonucunda, tarih derslerinin oyun tekniği ile işlenmesinin öğrenci güdüsünü artıracığı, dersleri öğrenci açısından daha

zevкли hale getireceğini vurgulamış ve oyunun öğretim sürecinde etkisi ile ilgili daha geniş arařtırmaların yapılması gerektiğini belirtmiştir.

Aytekın (2001), “Okul Öncesi Eğitim Programları İçinde Oyunun Çocuđun Gelişimine Olan Etkileri” adlı tez çalışmasında okul öncesi dönemde oyunun çocuk gelişim üzerine etkilerini arařtırmak üzere 50 anasınıfı öğretmeni ve 400 anasınıfı öğrencisi velisi ile çalışma yapmıştır. Arařtırma yaptığı çocuklar 4-6 yaşları arasındadır. Yaptığı anket sonuçlarında, okulöncesi dönemde oyunun çocuđun fiziksel, psikomotor, duygusal, zihinsel ve dil gelişiminde önemli etkileri olduğunu ortaya koymuştur.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde; araştırmanın modeli, evren ve örnekleme, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve verilerin analizinde kullanılan istatistiksel teknikler açıklanmıştır.

3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırmada, ilköğretim birinci sınıf öğretmenlerinin matematik derslerinde oyun etkinliklerine ilişkin görüşlerini tespit etmek amacı ile nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Nitel araştırmayı Yıldırım ve Şimşek; “gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği bir araştırma olarak tanımlanmıştır” (2006, s.39). Bu araştırmada nitel veri toplama tekniklerinden görüşme kullanılmıştır.

Stewart ve Cash (1985) görüşmeyi, “önceden belirlenmiş ve ciddi bir amaç için yapılan, soru sorma ve yanıtlama tarzına dayalı karşılıklı ve etkileşimli bir iletişim süreci” olarak tanımlamışlardır (s.7; Akt.Yıldırım ve Şimşek, 2006, s.119). Görüşmenin amacı, bireyin iç dünyasına girmek ve onun bakış açısını anlamaktır (Patton, 1987, Akt.Yıldırım ve Şimşek, 2006, s.120). Görüşme türleri görüşmenin yapılandırılmış olma düzeyine, görüşmenin ne ölçüde derinlemesine yapıldığına, farklı durum ve kişilere göre çeşitlilik gösterir (Punch, 2005, Akt.Bal, 2009). Örneğin; Patton (1990, s.288-289) görüşmeleri resmi olmayan sohbet türü görüşme (informal conversation interview), genel rehberi görüşme yaklaşımı (interview guide approach), açık uçlu standartlaşmış görüşme (closed, fixed response interview) olarak dörde ayırırken, Hitchcock ve Hughes (1995, s.153) ise standardize edilmiş (yapılandırılmış, yarı yapılandırılmış ve grup) görüşmeler ve standardize edilmemiş (grup, etnografik, tarihi, resmi olmayan, konuşma) görüşmeler olarak iki ana başlık altında ele almıştır (Akt.Bal, 2009). Bu araştırmada ise öğretmenlerin matematik derslerinde oyun etkinliklerine ilişkin düşüncelerini ortaya çıkarmak amacı ile standardize edilen yarı yapılandırılmış görüşme formları kullanılmıştır.

3.2. Çalışma Grubu

Araştırmada nitel çalışma grubunu oluşturan 4 ilköğretim okulu seçilmiştir. Bu araştırmada araştırmaya katılmaya gönüllü olan ve kolay ulaşılabilen okullardan öğretmen seçilmiştir.

Çalışma grubu için seçilen, biri alt sosyo ekonomik düzeye, ikisi orta sosyo ekonomik düzeye, biri ise üst sosyo ekonomik düzeye sahip 4 ilköğretim okulunda görev yapan birinci sınıf öğretmenlerinden, gönüllü olan 20 öğretmen ile görüşme yapılmıştır. Okullardaki çalışan öğretmenlerin çoğunluğu kadın olduğundan çalışma grubundaki öğretmenlerin çoğu kadınlardan oluşmaktadır (kadın: 18, erkek: 2). Çalışma grubunu oluşturan öğretmenlerin hizmet süreleri, 3-30 yıl arasında değişmektedir. Öğretmenlerin dördü alt sosyo ekonomik düzeye sahip bir okulda, on dördü orta sosyo ekonomik düzeye sahip bir okulda, ikisi ise üst sosyo ekonomik düzeye sahip bir okulda görev yapmaktadır. Görüşme yapılan öğretmenlere ilişkin kişisel bilgiler Tablo 3.1'de sunulmuştur.

Tablo 3.1. Görüşme Yapılan Öğretmenlere Ait Kişisel Bilgiler

Cinsiyet	Hizmet Süresi	Çalıştığı Okulun Sosyo Ekonomik Düzeyi
Kadın	4 yıl	Alt
Kadın	6 yıl	Orta
Kadın	8 yıl	Alt
Kadın	4 yıl	Orta
Kadın	7 yıl	Orta
Kadın	12 yıl	Orta
Kadın	9 yıl	Orta
Kadın	3 yıl	Orta
Kadın	12 yıl	Orta
Erkek	7 yıl	Orta
Kadın	8 yıl	Alt
Kadın	10 yıl	Orta
Kadın	12 yıl	Orta
Kadın	9 yıl	Orta
Kadın	3 yıl	Alt
Kadın	20 yıl	Üst
Kadın	8 yıl	Orta
Erkek	30 yıl	Üst
Kadın	6 yıl	Orta
Kadın	10 yıl	Orta

Tablo 3.1. incelendiğinde; 18 kadın ve 2 erkek olmak üzere görüşmenin toplam 20 öğretmenle yapıldığı görülmektedir. Görüşmeler, alt sosyo ekonomik düzeye sahip okulda çalışan dört öğretmen, orta sosyo ekonomik düzeye sahip okulda çalışan on dört

öğretmen ve üst ekonomik düzeye sahip okulda çalışan iki öğretmen ile yapılmıştır. Öğretmenlerin hizmet sürelerinin; 3 yıl ve 30 yıl arasında değiştiği gözlenmektedir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplamak amacı ile oyun etkinliklerinin kullanımına yönelik yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır:

3.3.1. Öğretmen Görüşme Formu

Görüşme formunda yer alan soruları oluşturmak için ilk önce literatür taraması ve program incelemesi yapılmıştır. Bu süreçte araştırmacı da birinci sınıf öğretmenliği yapmıştır. Araştırmacının kendi deneyiminden ve ilgili literatürden yararlanılarak görüşme formu için bir taslak oluşturulmuştur.

Öğretmen görüşme formunun kapsam ve yapı geçerliliğini sağlamak için, Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi İlköğretim ve Eğitim Bilimlerinde görev yapan öğretim elemanlarına sunulmuş; gelen öneri ve eleştiriler doğrultusunda görüşme formunda yer alan sorular yeniden yapılandırılmış ve son şekli verilip uygulanmıştır.

Araştırmacı tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu, 5 sorudan oluşmaktadır. Görüşme formu; öğretmenlerin oyunların kullanımına ilişkin, eğitsel oyun hakkındaki fikirlerine, oyunlara yönelik yaptıkları çalışmalara ilişkin ve bu çalışmalarda karşılaşılan sorunlara ilişkin, oyunların öğrencilerde, matematik dersinde ve sınıf ortamında yaptığı değişikliklere ilişkin ve öğretmen kılavuz kitabında bu etkinliklere yönelik yapılan açıklamalara ilişkin sorulardan oluşmaktadır. Ayrıca araştırmacının alt amacı doğrultusunda, öğretmenlerin oyunlarla ilgili düşüncelerinin ne olduğu ve ne tür oyunlara yer verdikleri de görüşme formunda soru olarak yer almıştır.

3.4. Verilerin Toplanması

Araştırmanın uygulanabilmesi için gerekli izinler alındıktan sonra ilköğretim okullarındaki okul yöneticileriyle (müdür, müdür yardımcısıyla) görüşülmüş; araştırmanın amacı hakkında bilgi verilmiş ve onayları alındıktan sonra birinci sınıf öğretmenlerine gerekli açıklamalar yapıldıktan sonra, görüşmeye gönüllü olup olmadıkları sorulmuştur. Gönüllü olarak araştırmaya katılmak isteyen öğretmenlerin telefon numaraları alınmış böylece kendileri ile bir hafta önce irtibat kurulmuş ve

görüşme yapılabilmesi için uygun gün ve saatler kararlaştırılmıştır. Görüşmeler belirlenen zaman diliminde öğretmenlerle uygun dersliklerde, öğretmenler odasında ya da bahçede araştırmacı tarafından yapılmıştır. Görüşmeye başlanmadan önce verilen bilgilerin bilimsel bir araştırmada kullanılacağı vurgulanmıştır. Görüşme yapılan ortamın sakin, öğretmenin kendini rahat ifade edebileceği, dikkatinin dağılmayacağı bir ortam olmasına özen gösterilmiştir.

Görüşmeler; öğretmenlerin ders kitabında yer alan birinci sınıf oyun etkinlikleri uygulamalarının kazanımına ilişkin çalışmalar ile ilgili deneyim kazanmaları göz önünde bulundurularak, 2008-2009 eğitim öğretim yılı ikinci dönemin sonunda, 2009 yılı Haziran ayında yapılmıştır. Görüşme yapılan günlerde öğretmenler seminer döneminde oldukları için süre konusunda sıkıntı yaşanmamıştır.

Görüşme yapılan öğretmenlerden izin alınarak, görüşme sırasında sorulan sorular araştırmacı tarafından kayıt cihazı ile kayda alınmıştır. Kayıt cihazı ile kaydedilen görüşmeler, araştırmacı açısından önemli kolaylıklar sağlamıştır. Not alma sorununu büyük ölçüde ortadan kaldıran bu yöntem, araştırmacıya soru sorma ve dinleme işlevlerini etkili bir şekilde yerine getirmesi için imkân sağlamıştır. Ayrıca veri kaybını önlemek için önemli görülen ve gerekli olduğu düşünülen durumlarda araştırmacı tarafından notlar da alınmıştır. Öğretmenlerle yapılan her görüşme yaklaşık olarak 25-30 dakika sürmüştür.

3.5. Verilerin Analizi

Araştırmada öğretmenlerle yapılan görüşmelerden elde edilen verilerin çözümlenmesinde betimsel analiz kullanılmıştır. “Veriler araştırma sorularının ortaya koyduğu temalara göre düzenlenebileceği gibi, görüşme ve gözlem süreçlerinde kullanılan sorular ya da boyutlar dikkate alınarak da sunulabilir. Betimsel analizde, görüşülen ya da gözlenen bireylerin görüşlerini çarpıcı bir biçimde yansıtmak amacıyla doğrudan alıntılara sık sık yer verilir. Bu tür analizde amaç, elde edilen bulguları düzenlenmiş ve yorumlanmış bir biçimde okuyucuya sunmaktır.” (Yıldırım ve Şimşek, 2006, s.224).

Araştırmada görüşme yapılan öğretmenlerden alınan veriler ilk önce yazıya geçirilip okunmuştur. Toplanan verilere bilgisayar ortamına 12 punto ile Times New Roman formatında aktarılmış ve toplam 127 sayfalık ham veri elde edilmiştir. Elde edilen verilerle genel bir çerçeve içinde kodlama yapılmıştır. Bu aşamada öğretmenlere

görüşme sırasına göre ilk görüşülen öğretmene Ö1, ikinci görüşülen öğretmene Ö2 şeklinde kodlar verilmiştir. Temalar oluşturulurken öğretmenlerin görüşme sonuçlarından elde edilen yazılı veriler tek tek okunmuş ve araştırmanın soruları doğrultusunda belirli bir çerçeve oluşturulmuştur. Oluşturulan bu çerçeveye göre veriler düzenlenmiş ve aralarındaki ilişkilere göre temalara ayrılmıştır. Kodlama yapılırken temanın altında yer alan kodların anlamlı bir bütün oluşturularak diğer temalarda yer alan kodlarla karışmamasına dikkat edilmiştir. Bu aşamada verilerden elde edilen temalar incelenmesi için tez danışmanın görüşüne sunulmuş ve gelen öneriler doğrultusunda düzenlenmiştir. Düzenlenen temalar okuyucuya sunulurken mümkün olduğunca açıklayıcı olmaya dikkat edilmiş ayrıca gerekli yerlerde sık sık öğretmen ifadelerine doğrudan yer verilmiştir.

BÖLÜM IV

BULGULAR

Görüşme yapılan öğretmenlerin matematik derslerinde oyun etkinliklerinin kullanımına yönelik görüşlerine ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

4.1.Öğretmenlerin Matematik Derslerinde Oyun Etkinliklerinin Kullanımına Yönelik Görüşme Bulguları

Bu başlık altında görüşme yapılan öğretmenlere; öğretimde oyunların kullanımına ilişkin, eğitsel oyun hakkındaki fikirlerine, öğretmenlerin oyunlara yönelik yaptıkları çalışmalara ve bu çalışmalarda karşılaşılan sorunlara ilişkin, oyunların öğrencilerde, matematik dersinde ve sınıf ortamında yaptığı değişikliklere ilişkin ve öğretmen kılavuz kitabında bu etkinliklere yönelik yapılan açıklamalara ilişkin sorulardan oluşmaktadır. Ayrıca araştırmacının alt amacı doğrultusunda, öğretmenlerin oyunlarla ilgili düşüncelerinin ne olduğu ve ne tür oyunlara yer verdikleri de görüşme formunda soru olarak yer almıştır.

4.1.1. Oyunların Öğretimde Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri

Görüşme yapılan öğretmenlere öğretim programınızda oyunlara yer veriyor musunuz sorusu sorulmuştur. Görüşmeye katılan öğretmenlerin oyunların öğretimde kullanıma on sekizi evet yer veriyorum olarak cevaplamıştır. Bir öğretmen fazla yer veremediğini, bir öğretmen de kısmen yer verdiğini ifade etmiştir.

Görüşme yapılan öğretmenlere neden oyunlara yer vermeyi tercih ettiği sorulmuştur. Görüşme yapılan öğretmenlerin on yedisi oyunlara yer verme sebeplerini, konunun daha iyi anlaşılması olarak açıklamışlardır. Bir öğretmen, dikkat çekici olması nedeniyle yer verdiğini ifade etmiştir. Beş öğretmen eğlenceli olması cevabını vermişlerdir. Beş öğretmen, oyun döneminde olmaları gerekçesini açıklamışlardır. İki öğretmen derse katılımı sağlamak için tercih ettiklerini ifade etmişlerdir. Görüşmeye katılan öğretmenler oyunlara yer verme gerekçelerini şu şekilde ifade etmişlerdir:

“Çünkü o yaşta ki çocukların en fazla dikkatini çeken şey oyunlar. Oyun oynadıkça çocuklar hem eğleniyorlar, hem de öğrendiklerinin farkında olmadıkları için sıkılmadan öğreniyorlar. Onun için oyunları tercih ediyorum.” (Ö2)

“Eğitim ve öğretimde kalıcılığı sağlamak amacıyla oyunlara derslerimde mümkün olduğunca yer veriyorum. Bu şekilde öğrencinin daha iyi hatırladığını düşünüyorum dersleri.” (Ö3)

“Çocuklar için çok faydalı olduğunu düşünüyorum. Çocukların eğlenerek oynamasını sağlıyor. Çocuklar derslerde sıkılmıyor. Özellikle birinci sınıf seviyesindeki çocuklara yönelik, oyun çocuğu olduğu için, oyunla daha iyi öğrendiğini düşünüyorum.” (Ö11)

Görüşmeye katılan öğretmenlere daha çok hangi derslerde oyun kullanmayı tercih ettiği sorulmuştur. Görüşmeye katılan sekiz öğretmen Türkçe dersinde, on yedisi matematik dersinde oyuna yer verdiğini ifade etmiştir. On öğretmen hayat bilgisi dersinde, iki öğretmen beden eğitimi dersinde yer verdiğini açıklamıştır. İki öğretmen ise hepsi cevabını vermiştir. Görüşmeye katılan öğretmenlerin oyun kullanımını tercih ettikleri derslere yönelik aşağıdaki ifadeleri kullanmışlardır:

“En fazla matematikte yer vermeye çalışıyorum. Birinci sınıfta genellikle Türkçe dersinde kullanıyoruz. Özellikle o harfleri çocuklara öğretmeye çalışırken oyunlara yer vermeye çalışıyorum.” (Ö17)

“Matematikte, Türkçede oyun şeklinde, canlandırma şeklinde, hayat bilgisinde. Genelde üç derste daha fazla oluyor.” (Ö12)

“Konuya göre hepsinde kullanıyorum. Her derste kullanıyorum. Eğer oyun şeklinde vermem gereken konular varsa, mutlaka kullanırım. Bir dünyanın dönüşünü diyelim. Dünyamız dönüyor diyor çocuk veya yılın ayları diyelim. Onu bile oyunlarla veriyorum, çıkartıyorum, oynatıyorum. Bir yıl ona bağlı olarak şu kadar ay var. Her mevsimleri renklere göre ayırıyorum oyun gibi bu şekilde.” (Ö18)

4.1.2. Eğitsel Oyunun Tanımına Yönelik Öğretmen Görüşleri

Görüşmeye katılan öğretmenlere “Sizce eğitsel oyunu nedir? Biraz açıklayabilir misiniz?” sorulmuştur. Görüşmeye katılan öğretmenlerin on dokuzu eğitsel oyunları öğrenmeye yönelik oyunlar olarak tanımlamışlardır. Öğretmenlerin ikisi eğitsel oyunları bilginin pekiştirilmesi şeklinde açıklamıştır. Eğitsel oyunları bir öğretmen oynarken

mesaj verilmesi olarak ifade etmiştir. Eğitsel oyunun tanımına yönelik görüş belirten öğretmenlerin görüşme kaydından örnekleri aşağıda sunulmuştur:

“Eğitsel oyun demek, bana göre işte çocukların hem eğlenerek hem de öğrenerek oyun oynaması ve bilgilerini pekiştirmesi.” (Ö1)

“Eğitsel oyun denilince bana oynarken aynı zamanda düşündüren, öğreten oyun geliyor eğitsel oyun denilince. Yani öğrenci yalnızca oynamıyor oynadıktan sonra bir şeyler öğreniyor. Hafızasında bir şeyler kalıcı oluyor. Aklıma bu geliyor eğitsel oyun denilince.” (Ö3)

“Eğitsel oyun valla daha çok derslere yönelik oyunlar geliyor benim aklıma. Bir dersi öğrenmeye yönelik oyunlar geliyor eğitsel oyun denildiğinde.” (Ö4)

“Benim için en büyük önemi çocuğun bir konu öğretilirken soyut kavramı somuta çekmek. Bu çok önemli bir konu somut olunca ne olduğunu biliyor ama soyutta o an aklında bence uçup gidebiliyor. Onu şey yapamıyor. Hani elle tutulur, gözle görülür duruma getirmek için eğitsel oyun” (Ö6)

“Eğitsel oyun, çocuk yani oyun oynarken aynı zamanda da öğreniyor. Yani burada amaç, çocuğun sıkılmadan bir şeyler öğrenebilmesi. İkisini bütünleştirmek yani oyunla öğrenmeyi sağlamak.” (Ö14)

4.1.3. Oyunun Eğitimde Önemine Yönelik Öğretmen Görüşleri

Öğretmenlere oyunun eğitimde önemli olduğunu düşünüyor musunuz sorusu sorulmuştur. Öğretmenlerin hepsi oyunun eğitimde önemli olduğu görüşünü bildirmiştir. Oyunun eğitimde önemli olduğunu belirten öğretmenler bunun nedenleri olarak üçü oyunların dikkat çekici olduğunu açıklamışlardır. Dört öğretmen oyunların eğlenceli olduğunu ifade etmişlerdir. Öğretmenlerden biri bedensel gelişime yardımcı olduğunu açıklamıştır. Üç öğretmen oyunların öğrencilerin seviyelerine uygun olduğunu belirtmişlerdir. On yedi öğretmen ise oyunun eğitimde konunun daha iyi anlaşılmasını sağladığını açıklamışlardır. Görüşmeye katılan öğretmenler oyunun eğitimde önemini şu şekilde ifade etmişlerdir:

“Kesinlikle. Özellikle çocuklar için ilköğretimde en önemli öğretme yöntemlerinden birinin oyun olduğunu düşünüyorum. Çünkü çocuklar oyun sırasında öğrendiklerinin daha kalıcı olduğunu düşünüyorum.” (Ö2)

“Kesinlikle düşünüyorum. Biz ilkokul öğretmeniyiz. Bizim muhatap olduğumuz seviye 7-12 yaş grubu öğrenciler. Bu çocuklarda soyut kavramların henüz tam olarak

gelişmediğini düşünüyorum. Bu nedenle soyut kavramları açıklarken oyundan mümkün olduğunca faydalanıyorum. Bu sayede öğrenci bazı şeyleri unutsa bile o oyunu hatırlayarak mutlaka kafasında bir şeyler kalıyor. Hatırlaması kolay oluyor. Bu nedenle özellikle sınıf öğretmenlerinin derslerinde mutlaka oyunları kullanması gerektiğini düşünüyorum.” (Ö3)

“Kesinlikle oyun çok önemli. Bence oyun çok önemli. Yani çocuk doğuştan itibaren her şeyi oynayarak öğreniyor. Okulda bunun devamı o yüzden bunu kesmemek için derslerimde mümkün olduğunca oyunlara yer veriyorum. Hayatın her şeyinde oynayarak kendisi bizzat kullanıyorum ama hani o an aklıma ne gelirse onları yapıyorum. Kitaptan kılavuz kitaptan faydalanıyorum.” (Ö13)

4.1.3.1. Matematik Öğretiminde Oyun Kullanımına Yönelik Öğretmen Görüşleri

Öğretmenlerin hepsi matematik öğretiminde oyunların kullanımının gerekli olduğunu belirtmekle birlikte, dördü sürenin yeterli olmaması, üçü ise oyunların her konu için uygun olmadığını belirtmiştir. Aşağıda görüş belirten öğretmenlerin görüşme kaydından örnekleri sunulmuştur:

“Matematik öğretiminin öğretiminde oyunun kullanımı aslında gerekli bence ama biraz zor. Çünkü öğrenci oyun oynarken bir yandan da yeni bilgiler öğreniyor ve kendisini geliştiriyor.” (Ö1)

“Matematikte bütün konularda olmuyor; ama bazı konularda yer vermek gerekiyor. Onları yeri geldiğinde kullanıyoruz. Bu şekilde.” (Ö8)

“ Matematikte kendi sınıfım için söyleyeceğim. Matematikte biraz daha etkin kullanılması gerektiğini düşünüyorum. Çünkü her şey soyut, çocukta yaş itibariyle pek fazla soyut şeyleri algılayamıyor. Çok dikkat ediyoruz. Özellikle matematikte çok kullanıyoruz. Biraz daha somutlaştırmak adına daha çok kullanıyorum.” (Ö19)

4.1.3.2. Matematik Öğretiminde Oyun Kullanımının Öğrenci Üzerinde Etkisine Yönelik Öğretmen Görüşleri

Görüşmeye katılan öğretmenlere matematik öğretimi sırasında oyunların kullanımının öğrenciler üzerinde etkisi, öğretmenlerin olumlu ve olumsuz buldukları yönleri sorulmuştur. Verilen cevaplar analiz edildiğinde öğretmenlerin oyunun öğrenciler üzerinde zihinsel ve duyuşsal beceriler açısından olumlu etkileri olduğunu

düşündükleri görülmektedir. Zihinsel beceriler açısından, dokuz öğretmenin *anlamayı kolaylaştırdığı*, iki öğretmenin *konular arası ilişkilerin görülmesini kolaylaştırdığı*, bir öğretmenin ise öğrencilerin *zihinsel gelişimlerini* desteklediği yönünde olumlu düşünceler belirttiği görülmüştür. Duyuşsal açıdan ise altı öğretmenin *öğrenci katılımını artırdığı*, dokuz öğretmenin öğrencilerin *dersten zevk aldıkları* şeklinde görüş bildirdikleri görülmüştür.

Oyun kullanımının olumsuz yönlerine ilişkin cevaplar incelendiğinde öğretmenlerin daha çok sınıf yönetimi konusunda sıkıntılar yaşadıkları görülmüştür. Öğretmenlerin sekizi oyunun sık sık amacından çıktığını, beşi gürültü olduğunu, biri öğrencilerin hepsinin aynı anda oyuna katılmak istediklerini, bununda sınıfta zaman zaman kargaşa yarattığını, bir tanesi de yapamayanların olumsuz etkilendiğini ve sınıfta problemler yaşandığını ifade etmişlerdir. Bununla birlikte iki öğretmen de oyunlarla ilgili *materyal bulmada* zorlandıklarını belirtmişlerdir. Görüşmeye katılan öğretmenler oyunların kullanımının öğrenciler üzerindeki olumlu ve olumsuz yönlerini aşağıdaki gibi ifade etmişlerdir:

“Yani ben olumlu olduğunu düşünüyorum. Çünkü bir kere dersten zevk alıyorlar. Çocuklar ertesi dersin matematik olmasını istiyorlar. Oynarken aynı zamanda eğleniyorlar. Çocuklar oyundan çok oyun oynamayı sevdikleri için çocuklar üzerinde olumlu etkisi olduğunu düşünüyorum.” (Ö2)

“Olumlu yönleri daha fazla. Çocuklarda kalıcılığı arttırıyor ama olumsuz yönleri de bazı öğrenciler bunu ders gibi görmemeye başlıyorlar. Oyun havası şeklinde getirebiliyorlar. Bazen dersin düzenini bazı öğrenciler bozabiliyor. Olumlu olarak, çocuklar eğer gerçekten bir şeylerin farkında olan çocuksa daha kalıcı oluyor ya da bir sonraki konuya geçtiğimde daha kolay bağdaştırıyor. Oyun olduğu için daha kolay aklına geliyor diğer konuda öğrendikleri.” (Ö4)

“Olumlu yönü konuyu anlaması bakımından gerçekten anlıyor çocuk. Özellikle kendi arkadaşlarını çıkardığım zaman tahtaya bir konuyu anlatırken çok kalıcı oluyor. Olumsuz yönü de biraz önce söylediğim gibi sınıflar çok kalabalık olduğu için bütün çocuklar katılmak istiyor. Bu defa olay amacından çıkıyor. Mesela 3-5 tekrardan sonra amaç dışı oluyor. Sonra işte dediğim gibi küsmeler başlıyor. Onu niye kaldırdın beni niye kaldırmadın. Sınıf mevcudumuz daha az olsa daha çok öğrenciyi kaldırmış olacağız ve böylece hani kalkmamış öğrenci kalmayacak. Küsmeler kalkacak. İşte oyun amacından çıkmamış olacak.” (Ö6)

“Olumlu etkileri şöyle derse katılımı olan öğrenciler çok hevesleniyor, daha iyi oluyor. Ama yapamayan öğrenciler yapamadıkları için veyahut da dışlanmış hissediyorlar kendilerini. Oyun içerisinde cevap veremedikleri zaman psikolojilerini olumsuz etkiliyor.” (Ö10)

“Olumlu yönleri çocuğa daha kalıcı bir eğitim sağlıyor. Çocuğun dersten zevk almasını sağlıyor. Çocuğun sıkılmamasını sağlıyor. Olumsuz yönlerine gelince, kimi materyal bulunmasında çocukta problem teşkil edebiliyor. Özellikle ilgisiz bir ailenin çocuğu ise materyalleri sağlam, tam olarak getiremiyor. Böyle olunca etkinliği yapamıyorum. Etkinlik yarım kalıyor.” (Ö11)

“Öğrenciler matematiği daha iyi anlıyorlar. Kolay anlıyorlar. Olumsuz olarak bazıları ciddiye almıyorlar. Oyunu hani o anda sınıfı birden sesli hale getirebiliyorlar. Ciddiye almıyorlar oyunu bazı yaramaz öğrenciler.” (Ö17)

4.1.4. Matematik Öğretiminde Sınıf İçi Uygulamalara Yönelik Öğretmen Görüşleri

Bu başlık altında öğretmenlerin, matematik öğretiminde oyunlara yer verilip verilmediği sorulmuştur. Eğer evet cevabı verilirse; yer verdikleri oyunların öğrencileri üzerindeki etkileri, oyunları nerede ve nasıl uygulamayı tercih ettikleri ve yer verdikleri oyunların kaynağı sorulmuştur. Yer verdikleri oyunların ders kitabından olduğunu açıklayan öğretmenlere ders kitabındaki oyunlara yönelik sorular sorulmuştur. Ders kitabına ek olarak farklı kaynaklar kullanan öğretmenlere bu kaynaklara ve tercih ettikleri oyun türlerine yönelik görüşleri alınmıştır.

4.1.4.1. Matematik Öğretiminde Oyun Kullanımına Yönelik Öğretmen Görüşleri

Öğretmenlere matematik öğretirken oyunlara yer veriyor musunuz sorusu sorulmuştur. Öğretmenlerin hepsi oyunlara yer verdiğini belirtmiştir.

Öğretmenlere yer verdikleri oyunları nerede ve nasıl uygulamayı tercih ettikleri sorulmuştur. Öğretmenlerin on dokuzu oyunları sınıfta, altısı bahçede uyguladığını belirtmiştir. Oyunları uygulayan öğretmenlerin on biri grup çalışması şeklinde, dördü bireysel olarak oyunları uyguladığını ifade etmiştir. Görüşmeye katılan öğretmenler oyunların yeri ve uygulama biçimlerini şu şekilde açıklamışlardır:

“Genelde sınıfta uyguluyorum oyunları. Yani çocuklar elemanlar, oyunun elemanları çocuklar arasından seçiyoruz. Çocukları gruplara ayırıyoruz. Bazen de bireysel olarak da sınıf içerisinde daha çok.” (Ö4)

“ Ben sınıfta uyguladım. Genelde sınıfta yaptık. Bahçede dikkat dağılıyor, onları toparlamamız zor oluyor. Farklı yönere kayabiliyorlar diye ben hepsini sınıfta yaptım. Bir de kış mevsimi yani sınıfta yaptık. Grup grup çıkartıyorum. Grupça uyguluyorum. Mesela bir gruba şey yapıyorduk. Mesela sınıfta otururken beşer beşer sayma saydıracağım. Sıfırlı sayılara geldiğimde beş diyor, on demeyecek bom. Öyle o şekilde oyunlar oynattım. Mesela işte yine böyle ikişer ikişer saymada ona geldiğimizde sıfırlı sayılara geldiğimizde farklı şeyler söylettirdik. Yandı öyle oynattık.” (Ö16)

“Genelde sınıftayız. Sınıfta oluyoruz. Sınıfın genelini oynatma şansımız olmuyor ama genelde grup halinde gruplara bölüyorum. Grupları, her grubu oynatmaya çalışıyorum. Yani bir etkinlikte, bir oyunda bulunuyorsa bir öğrenci o diğer gruba da başka bir oyunda etkin hale getirmeye çalışıyorum. Sınıfın tamamını oyunda paylaşıyorum bir şekilde. Bir oyunda oynamıyorsa diğer oyunda oynayıp en azından dersi daha iyi algılamasını sağlıyorum.” (Ö19)

Öğretmenlere yer verdiğiniz oyunlar matematik ders kitabında yer alan oyunlar mı yoksa başka kaynaklardan da yararlanıyor musunuz sorusu sorulmuştur. Öğretmenlerin beşi ders kitabında yer alan oyunlardan, on beşi farklı kaynaklardan yararlandığını ifade etmişlerdir. Öğretmenlerin yer verdiği oyunların kaynaklarına yönelik görüşleri aşağıda açıklanmıştır:

“Matematik ders kitabını kullanıyorum genellikle.” (Ö1)

“Başka kaynakları kullanıyorum. Ders kitabını kullanıyorum.” (Ö5)

“Başka kaynaklardan da yararlanıyorum.” (Ö10)

Öğretmenlere matematik ders kitabında yer alan oyunlar açıkça anlaşılıyor mu sorusu sorulmuştur. Ders kitabında yer alan oyunların anlaşılabilirliğine yönelik öğretmen görüşleri incelendiğinde; görüşmeye katılan dört öğretmenin bazı oyunları karmaşık bulunduğunu dört öğretmen ise oyunların anlaşılır bulunduğunu belirttikleri görülmüştür. On iki öğretmen ise oyunların uygulanabilir nitelikte olduğunu açıklamıştır. Görüşmeye katılan öğretmenler düşüncelerini açıklarken aşağıdaki ifadeleri kullanmışlardır:

“Hepsinin anlaşılır olduğunu düşünmüyorum. Bazıları dediğim gibi çok karmaşık hem öğrenciler için hem öğretmenin öğrenciye aktarabilmesi için karmaşık geliyor bana.”(Ö1)

“Evet anlaşılıyor. Yani ben anlıyorum. Öğrencilerimin de yeterince anladıklarını düşünüyorum. Uygulanabilir.” (Ö3)

Kullandıkları kaynakların sadece ders kitabından olmadığını açıklayan öğretmenlere kaynakları nerden elde ettikleri sorulmuştur. Farklı kaynakları da kullanan öğretmenlerin, kaynakları nerede elde ettiklerine yönelik görüşleri incelendiğinde; görüşmeye katılan öğretmenlerin yedisi internet, dokuzu kendi ürettiği oyunlar olduğunu belirtmişlerdir. On iki öğretmen yardımcı kitaplardan, bir öğretmen arkadaşlarından elde ettiğini ifade etmişlerdir. Görüşmeye katılan öğretmenler bu yöndeki görüşlerini açıklarken aşağıdaki ifadeleri kullanmışlardır:

“Kendim, bazen yardımcı ders kitaplarından mesela oluyor. Şunu şöyle yaparsanız iyi olur şeklinde.”(Ö12)

“Kitaplardan yararlanıyorum. Kendim o anda aklıma gelenlerden faydalaniyorum. Diğer arkadaşlarla birbirimize yardımcı oluyoruz.”(Ö13)

“Bazen kendimizde uydurduğumuz oyunlarda oluyor. Kaynak olarak sınıf etkinlikleri kitabı var. İnternette faydalaniyorum. İnternette buluyorum ama daha çok kaynak olması gerekir internette ulaşabileceğimiz.”(Ö14)

BÖLÜM V

TARTIŞMA VE YORUM

Bu bölümde araştırma sonucu elde edilen bulgulara dayalı olarak yapılan tartışma ve yorumlar yer almaktadır. Araştırmanın temel sorularına göre tartışma ve yorumlar iki ana başlık altında ele alınmıştır. Bunlardan ilki birinci sınıf öğretmenlerinin öğretimde oyunlara yönelik görüşlerinden elde edilen bulgulara dayalı tartışma ve yorum, ikincisi ise birinci sınıf öğretmenlerinin öğretimde oyunları uygulamalarına yönelik görüşlerinden elde edilen bulgulara dayanılarak yapılan tartışma ve yorumlardır.

5.1. Öğretimde Oyunlara İlişkin Tartışma ve Yorum

Öğretmenlerin oyunlara ilişkin düşünceleri çerçevesinde öğretmenlere “eğitsel oyunların neyi anımsattığı, oyunun eğitimde önemli olup olmadığı, matematik öğretiminde oyun kullanımı hakkındaki düşünceleri, matematik öğretimi sırasında oyun kullanımının olumlu ve olumsuz yönlerinin neler olduğu” sorulmuştur.

Görüşmeye katılan öğretmenler eğitsel oyunu; oynarken mesaj verilen, bilgilerin pekiştirilmesini sağlayan, öğrenmeye yönelik oyunlar olarak tanımlamışlardır. Çankaya'nın (2007) araştırmasında benzer şekilde öğrenciler eğitsel oyunun konunun öğretilmesi için, alıştırmayı yapmak için kullanıldığını açıklamışlardır. Akandere (2003, s.15), Demirel (2002, s.116) ve Sevinç (2004, s.21) eğitsel oyunları eğitim amacı ile oynanan bilginin pekiştirilmesini sağlayan oyunlar olarak tanımlamışlardır.

Görüşmeye katılan birinci sınıf öğretmenlerinin hepsi oyunun eğitimde önemli olduğunu düşünmektedirler. Oyunun dikkat çekici olması, eğlenceli olması, bedensel gelişime yardımcı olması, seviyelerine uygun olması konunun daha iyi anlaşılmasını sağlaması nedeniyle önemli olduğunu açıklamışlardır. Öğretmenler matematik öğretiminde oyun kullanımının öğrencilerin katılımını artırıp, derslerden zevk almalarını sağlayıp anlamalarını kolaylaştırdığını, zihinsel olarak gelişmelerini sağladığını belirtmişlerdir. Öğretmenler genel olarak oyunların kullanımının öğrenciler üzerinde olumlu etkileri olduğu görüşündedirler. Araştırmalarında benzer bir şekilde Altunay (2004), Çankaya (2007), Özenç (2007) ve Özdenk (2007) oyunların öğrencilere olumlu etkisi olduğunu açıklamışlardır. Yağız (2007), Keskin (2005), Yurt (2007),

Sevinç (2004, s.22), Altunay (2004) çocukların oyun oynarken zevk aldıklarını açıklamışlardır. Özdemir de (2006) oyun ile derslerin daha zevkli ve zihinde kalıcı olabildiğini savunmaktadır.

Tural (2005) çalışmasında oyun ve etkinliklerle öğretimde konuların birbiriyle bağlantılı olarak işlendiğini, ön koşul öğrenmelerin yeterli düzeyde sağlandığını açıklamıştır. Tural (2005) oyun ve etkinliklerle öğretimin, matematiğe karşı ilgisiz ve kaygılı olan öğrencilerin, derse karşı tutumlarında ilgi ve heyecanlarında olumlu katkılar sunduğunu belirtmiştir. Pesen'e (2003, s.43) göre oyunla öğretim, öğrencilerin çok ilgi gösterdiği bir etkinliktir. Uğurel (2003) yaptığı araştırmasında öğretmenler oyun ve etkinliklerin öğrencilerin üzerinde kazandırdığı olumlu davranışlar olarak, ilgilerini arttırdığı, akılda kalıcılığı sağladığı ve matematiğe olumlu bakış açısı geliştirme, dikkati yoğunlaştırdığı, eğlenmelerini sağladığı olarak belirtmiştir.

Öğretmenler matematik öğretiminde oyun kullanımının öğrenciler üzerindeki olumsuz yönlerinin materyalleri bulmada zorlanmaları, öğrencilerin hepsinin oyuna katılmak istemesi, oyunun amacından çıkması, gürültü olması ve yapamayan öğrencilerin olumsuz etkilenmesi şeklinde ifade etmişlerdir. Benzer olarak Uğurel de (2003) araştırmasında oyun ve etkinliklerin kalabalık sınıflarda kontrolünün zor olduğunu açıklamıştır.

5.2. Öğretimde Oyunları Uygulamaya İlişkin Tartışma ve Yorum

Öğretimde oyunların kullanımına ilişkin görüşlerine yer verilen birinci sınıf öğretmenlerinin hepsi oyunlara yer verdiklerini belirtmişlerdir. Birinci sınıf öğretmenleri oyunun konunun daha iyi anlaşılmasını sağladığını, dikkat çekici ve eğlenceli olduğunu, öğrencilerin oyun döneminde olduklarını ve oyunla ders katılımı sağladıklarını açıklamışlardır. Öğretmenler oyun uygulamalarıyla ilgili olumlu görüşlere sahiptirler. Uğurel'in (2003) çalışmasında da öğretmenler oyun uygulamalarına yönelik olumlu görüşlere sahip olup öğretmenlerin çoğunluğu oyun ve etkinliklere yer vermektedirler. Araştırmada elde edilen bulgulardan farklı olarak Başer ve Narlı (2002) matematik öğretiminde oyunların kullanılmasına yönelik öğretmenlerin %98.2 oranında olumsuz görüşler taşıdıklarını belirtmişlerdir.

Öğretmenlere daha çok hangi derslerde oyun kullanmayı tercih ettikleri sorulmuştur. Öğretmenler Türkçe, matematik, hayat bilgisi, beden eğitimi, hepsi

cevaplarını vermişlerdir. Öğretmenler derslerin çoğunluğunda oyun kullanımına yer vermektedirler.

Oyunla ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde; Özenç (2007) Türkçe dersinde, Dinçer (2008), Biriktir (2008), Kılıç (2007), Çankaya (2007), Yiğit (2007), Songur (2006), Tural (2005), Altunay (2004), Uğurel (2003) matematik dersinde, Alp (2008), Tortop (2005) beden eğitimi dersinde, Keskin (2005) her derste oyun kullanımının yer verilmesine yönelik araştırma yapmışlardır.

Öğretmenler matematik öğretirken oyunları sınıfta ve bahçede, grup çalışması ve bireysel olarak uyguladıklarını açıklamışlardır. Görüşme katılan öğretmenler yer verdikleri oyunlar için ders kitabından, internetten, yardımcı kitaplardan, kendi ürettiği oyunlardan ve arkadaşlarından yararlandıklarını ifade etmişlerdir. Ders kitabını kullanan öğretmenler daha çok uygun olan oyunları kullandığını, oyunların bazıları dışında anlaşılır ve uygulanabilir olduğunu belirtmişlerdir. Ders kitabında yer alan oyunların oyuncu sayısına göre grup ve bireysel oyunlar, oynanan yere göre sınıf içi ve açık hava oyunları olduğunu ifade etmişlerdir. Birinci sınıf öğretmenleri ders kitabında yer alan oyunların öğrencilerin dikkatini çektiğini, anlamalarını kolaylaştırdığını, iletişimi artırdığını, dersi sevdirdiğini açıklamışlardır. Öğretmenlerin tamamı oyunu uygulama eğilimindedir. Uğurel (2003) çalışmasında öğretmenlerin oyun uygulamalarını küçük gruplara ve büyük gruplara yönelik olarak uyguladıkları sonucuna varılmıştır.

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışmada ilköğretim birinci sınıf öğretmenlerinin matematik öğretiminde oyun kullanımına yönelik görüşlerini ortaya çıkarmak amacıyla yapılmıştır. Bu bölümde öğretmen görüşmeleri analizinden elde edilen sonuçlar ile bu sonuçlara yönelik önerilere yer verilmiştir.

6.1. Sonuçlar

Araştırma bulgularından elde edilen veriler tartışıldıktan sonra araştırmanın alt amaçları doğrultusunda aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

1. Öğretmenlerin hepsi öğretim programında oyunlara yer vermektedir. Öğretmenler oyunun konunun daha iyi anlaşılmasını sağladığını, dikkat çekici ve eğlenceli olduğunu, öğrencilerin oyun döneminde olduklarını ve oyunla ders katılımı sağladıklarını açıklamışlardır. Oyunları her derste kullanmaya çalıştıklarını belirtmişlerdir.

2. Öğretmenler eğitsel oyunu oynarken mesaj verilen, bilgilerin pekiştirilmesini sağlayan, öğrenmeye yönelik oyunlar olarak tanımlamışlardır.

3. Öğretmenlerin hepsi oyunun eğitimde önemli olduğunu düşünmektedirler. Oyunun dikkat çekici olması, eğlenceli olması, bedensel gelişime yardımcı olması, seviyelerine uygun olması ve konunun daha iyi anlaşılmasını sağlaması nedeniyle önemli olduğunu açıklamışlardır.

4. Öğretmenler matematik öğretiminde oyun kullanımının konunun anlaşılmasını sağladığını, dersi sevdiğini belirtmişlerdir, ancak; matematik öğretiminde oyun kullanımının her konuya uygun olmadığını ve sürenin yeterli olmadığını ifade etmişlerdir. Öğretmenler matematik öğretiminde oyun kullanımının öğrenciler üzerinde olumlu yönleri olarak sınıf içi katılımı artırdığı, konular arası ilişkiyi kolaylaştırdığı, öğrencilerin oyunlarla öğretimden zevk aldıkları ve konuyu anladıklarını açıklamışlardır. Öğretmenler matematik öğretiminde oyun kullanımının öğrenciler üzerindeki olumsuz yönlerinin materyalleri bulmada zorlanmaları, öğrencilerin hepsinin oyuna katılmak istemesi, oyunun amacından çıkması, gürültü olması ve yapamayan öğrencilerin olumsuz etkilenmesi şeklinde ifade etmişlerdir.

5. Öğretmenler matematik öğretiminde oyunlara yer verdiklerini belirtmişlerdir. Öğretmenler yer verdikleri oyunların öğrenciler üzerinde etkisi olarak derse dikkat çektiğini, zihinsel olarak gelişmelerini sağladığını ve öğrencilerin mutlu olduklarını ve konuyu anlamalarının kolaylaştığını belirtmişlerdir

6. Öğretmenler matematik öğretirken yer verdikleri oyunları sınıfta ve bahçede, grup çalışması, bireysel, konunun girişinde uyguladıklarını açıklamışlardır. Öğretmenler yer verdikleri oyunların ders kitabından, internetten, yardımcı kaynaklardan, kendi ürettikleri ve arkadaşlarından olduğunu belirtmişlerdir. Ders kitabında yer alan oyunların anlaşılır, uygulanabilir olduğunu ve genellikle grup ve bireysel oyunlara yönelik olduğu, sınıfta ve açık havada oynandığını ifade etmişlerdir. Ders kitabında yer alan oyunların öğrencilerin dikkatini çektiğini, anlamalarını kolaylaştırdığını, iletişimi artırdığını, dersi sevdirdiğini açıklamışlardır. Farklı kaynaklardan yararlanan öğretmenler oynama alanına göre sınıf oyunları ve açık hava oyunlarını, oyuncu sayısına göre bireysel ve grup oyunlarını tercih ettiklerini açıklamışlardır.

6. Öğretmenlerin kullandıkları oyun örnekleri incelendiğinde daha çok ders kitabında yer alan oyunlar, internetten indirilen eğitsel oyunlar ve yardımcı kaynaklardan alınan olduğu görülmüştür.

Sonuç olarak; oyun etkinlikleri hakkında öğretmenler olumlu görüşlere sahip oldukları ve genel olarak bunu uyguladıkları sonucuna varılmıştır.

6.2. Öneriler

Bu bölümde, çalışmanın sonuçlarından yola çıkarak geliştirilen öneriler; uygulamaya yönelik öneriler ve ilerde yapılacak çalışmalara yönelik öneriler adıyla iki başlık halinde yer almaktadır.

6.2.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler

1. Araştırmanın sonucunda, öğretmenlerin oyun etkinliklerini uyguladıkları; ancak, oyun etkinliklerinin kullanımında sorunlar yaşadıkları görülmektedir. Bu nedenle uygulama yapılmadan önce planlı, programlı olarak hazırlanmaları gereklidir.

2. Öğretmenler öğrencilerin oyun etkinliklerinde materyal sıkıntısı yaşadıklarını belirtmişlerdir. Öğrencilere uygulama yapılmadan birkaç gün önce yeterli açıklama yapılarak bu sıkıntı giderilebilir.

3. MEB bünyesinde “Matematikte Etkin Öğrenme Kurulu” oluşturulup kurul incelemesiyle oluşturulabilecek bir “Oyunlarla Matematik” isimli bir kılavuz kitap okullara dağıtılabilir. Öğretmene ve öğrenciye zevkli hale getirilebilir

4. Öğrenciler oyun uygulamalarını anlamadıkları zaman, öğretmenlerin üzerinde durmaması ve daha sonra öğrencilerle bireysel olarak açıklaması gerekmektedir

5. Öğretmenlerin oyun etkinliklerini uygulama sırasında öğrencilerin gürültü yaptıkları elde edilen bir bulgudur. Öğretmenler sınıfın hepsinin katılabileceği uygulamalar yapılabilirler.

6. Öğretmenler oyun etkinliklerinin her konuya uymadığını belirtmektedirler. Öğretmenlerin, oyun etkinliklerini uygulamaları sonucunda elde ettikleri deneyimlerini paylaşabilecekleri, ulusal bir internet ağı kurulabilir.

7. Bu çalışmada, öğretmenler tarafından belirtilen olumsuz özelliklerin olumlu yönde değişmesi için, gerekli önlemlerin alınması önerilebilir.

6.2.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler

1. Bu araştırma birinci sınıf öğretmenlerinin oyun etkinlikleri kullanımına yönelik bir çalışmadır. Diğer sınıflarda (2, -3, -4, -5) öğretim veren öğretmenlere yönelik araştırma yapılabilir.

2. Bu araştırma öğretmenler ile yapılmıştır. Ancak öğrencilerin de içinde olduğu deneysel bir çalışma yapılabilir.

3. Bu araştırma matematik dersinde oyun kullanımına yönelik bir çalışmadır. Farklı derslerde benzer çalışma sürdürülebilir.

4. Bu çalışmada öğretmenlerin oyun etkinlikleri uygulaması hakkında görüşleri incelenmiştir. Başka bir çalışmada oyun etkinlikleri uygulamasının öğrenci başarısına etkisi konusu araştırılabilir.

KAYNAKÇA

- Akandere, M. (2003), “Eğitici Okul Oyunları”, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Altun, M. (2000), “Eğitim Fakülteleri ve İlköğretim Öğretmenleri için Matematik Öğretimi”, Bursa: Alfa Yayınları.
- Alp, H. (2008), “Sosyal Uyum Bozukluğu Gösteren Çocukların Uyumsal Davranışlarına Kaynaştırılmış Ders Dışı Hareket ve Oyun Etkinliklerinin Etkisi”, *Yüksek Lisans Tezi*, Celal Bayar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Manisa.
- Altunay, D. (2004), “Oyunla Desteklenmiş Matematik Öğretiminin Öğrenci Erişisine ve Kalıcılığa Etkisi”, *Yüksek Lisans Tezi*, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- And, M. (1974), “Oyun ve bugü”, İstanbul : İş Bankası Kültür Yayıncılık.
- Ay, M, Bülbül, R, Ersayar, R. (2008), “*İlköğretim Matematik 1 Öğretmen Kılavuz Kitabı*”, 4.Baskı, Ankara: Semih Ofset
- Aydoğdu,T., Olkun,S. (2004), “İlköğretim Öğrencilerinin Toplama-Çıkarma İçeren Standart Sözel Problemlerde İşlem Seçme Başarıları”, *Eğitim Araştırmaları*, 4 (16), s.27-38.
- Aytekin, H. (2001), “Okul Öncesi Eğitim Programları İçinde Oyunun Çocuğun Gelişimine Olan Etkileri”, *Yüksek Lisans Tezi*, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Bal, A.P. (2009), “İlköğretim Beşinci Sınıf Matematik Öğretiminde Uygulanan Ölçme ve Değerlendirme Yaklaşımlarının Öğretmen ve Öğrenci Görüşleri Doğrultusunda Değerlendirilmesi”, *Doktora Tezi*, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Adana.
- Baydar, S. C., Bulut, S. (2002), “Öğretmenlerin matematiğin doğası ve öğretimi ile ilgili inançlarının matematik eğitimindeki önemi”, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23,62-66
- Baykul, Y. (2003), “*İlköğretimde Matematik Öğretimi (1-5 Sınıflar)*”, 7. Baskı, Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Beşer, N, Narlı, S. (2003), “Matematik Öğretmenlerinin Öğretim Yöntemlerini Kullanmada Karşılaştıkları Sorunlar”,
[“http://www.matder.org.tr/index.php?option=com_content&view=article&id=42:matematik-ogretmenlerinin-ogretim-yontemlerini-kullanmada-](http://www.matder.org.tr/index.php?option=com_content&view=article&id=42:matematik-ogretmenlerinin-ogretim-yontemlerini-kullanmada-)

[karsilastiklari-sorunlar&catid=8:matematik-kosesi-makaleleri&Itemid=172](http://www.matder.org.tr/index.php?option=com_content&view=article&catid=8:matematik-kosesi-makaleleri&Itemid=172)” adresinden 3 Temmuz 2010 tarihinde alınmıştır.

- Biriktir, A. (2008), “İlköğretim 5. Sınıf Matematik Dersi Geometri Konularının Verilmesinde Oyun Yönteminin Erişmeye Etkisi”, *Yüksek Lisans Tezi*, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Boyacıoğlu, H, Köroğlu, H, Alkan, H. (2003), “İlköğretim İlk Beş Sınıfında Matematik Etkinlikleri”,
[“http://www.matder.org.tr/index.php?option=com_content&view=article&catid=8:matematik-kosesi-makaleleri&id=39:ilkogretim-ilk-bes-sinifinda-matematik-etkinlikleri-&Itemid=38”](http://www.matder.org.tr/index.php?option=com_content&view=article&catid=8:matematik-kosesi-makaleleri&id=39:ilkogretim-ilk-bes-sinifinda-matematik-etkinlikleri-&Itemid=38) adresinden 3 Temmuz 2010 tarihinde alınmıştır.
- Çankaya, S. (2007), “Oran-Orantı Konusunda Geliştirilen Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersi ve Eğitsel Bilgisayar Oyunları Hakkındaki Düşüncelerine Etkisi”, *Yüksek Lisans Tezi*, Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Balıkesir.
- Çoban, B., Nacar, E. (2006), “İlköğretim I. Kademe Eğitsel Oyunlar”, 1. Baskı, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Demirel, Ö. (2006), “Öğretme Sanatı: Planlamadan Değerlendirmeye”, 10. Baskı, Ankara: PegemA Yayıncılık
- Dinçer, M. (2008), “İlköğretim Okullarında Müziklendirilmiş Matematik Oyunlarıyla Yapılan Öğretimin Akademik Başarı ve Tutuma Etkisi”, *Yüksek Lisans Tezi*, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
- Doğanay, G. (2002), “Tarih Öğretiminde Oyun”, *Yüksek Lisans Tezi*, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Dursun, D., Dede, Y. (2004), “Öğrencilerin Matematikte Başarısını Etkileyen Faktörler: Matematik Öğretmenlerinin Görüşleri Bakımından”, *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, sayı 2, 217-230, <http://www.gefad.gazi.edu.tr/window/dosyapdf/2004/2/2004-2-217-320-16-cemsettindursun-yckseldede.pdf> adresinden 10 Ağustos 2010 tarihinde alınmıştır.
- Elliältioğlu Maden, F. (2005), “Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Örnekleri”, İstanbul: YA-PA Yayın Pazarlama San ve Tic. A.Ş.
- Halat,E., Develi, H., Gür, H., Ekinci, H.Y., Tarım, K, Bakdemir, M., Minsker, M, Artut, P., Arslan, S., Soylu, Y. (2006), “*Matematik Öğretimi*”, 1. Baskı, İstanbul: Arı Matbaacılık.

- Hazar, M. (2000), “*Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim*”, Ankara: Saray Yayıncılık.
- Holton, D. (1999), “On The Importance of Mathematical Play”, <http://www.cu.edu.tr.4647428.doc> adresinden 9 Ağustos 2008 tarihinde alınmıştır.
- Karasar, N.(2004), “*Bilimsel Araştırma Yöntemleri*”, 13. Baskı, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım
- Keskin, A. (2009), “Oyunların Çocukların Çoklu Zekâ Alanlarının Gelişimine Etkisi”, *Yüksek lisans tezi*, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Kılıç, M. (2007), “İlköğretim 1. Sınıf Matematik Dersinde Oyunla Öğretimde Kullanılan Ödüllerin Matematik Başarısına Etkisi”, *Yüksek Lisans Tezi*, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Köroğlu, H., Yeşildere, S. (2002), “İlköğretim II. Kademedeki Matematik Konularının Öğretiminde Oyunlar ve Senaryolar”, *V: Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi (ODTÜ)*, Ankara.
- Kuyumcu, N. (2007), “*Oyun ve Ders*”, İstanbul: Morpa Kültür Yayınları Ltd. Şti.
- Landman, (tarihsiz), “Variations on a Game”, <http://www.cu.edu.tr.18862777.doc> adresinden 9 Ağustos 2008 tarihinde alınmıştır.
- Mihaljeviç, B. (2005), “The Role of Play in Learning Science and Mathematics”, <http://www.cu.edu.tr> adresinden 9 Ağustos 2008 tarihinde alınmıştır.
- Mangır, M, Aktaş, Y. (1993), “Çocuk Gelişiminde Oyunun Önemi”, *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, Sayı:26 s. 14-18.
- MEB, (2007) “Çocuk Gelişimi ve Eğitimi”, “<http://cygm.meb.gov.tr/modulerprogramlar/kursprogramlari/cocukgelisim/moduller/yunetkinlikleri1.pdf>” adresinden 3 Temmuz 2010 tarihinde alınmıştır.
- Obut , S. (2005), “İlköğretim 7.Sınıf İç Yapısına Yolculuk Ünitesindeki Atomun Yapısı ve Periyodik Çizelge Konusunun Eğitsel Oyunlarla Bilgisayar Ortamında Öğretimi ve Buna Yönelik Bir Model Geliştirme”, *Yüksek Lisans Tezi*, Celal Bayar Üniversitesi Fen Bilimler Enstitüsü, Manisa.
- Oktaylar, H., Teyfur, M., Koruklu, N., Nalçacı, S., Uçar, M. (2005), “*KPSS Eğitim Bilimleri*”, 6. Baskı, Ankara: Yargı Yayınevi.

- Olkun, S., Toluk Uçar Z. (2006), “*İlköğretim Matematik Öğretimine Çağdaş Yaklaşımlar*”, Ankara: Ekinoks Eğitim Danışmanlık Hiz. ve Bas. Yay. Dağ. San. ve Tic. Ltd .Şti.
- Onay, C. (2007), “*İlköğretim Okulları İçin 100 Eğitsel Oyun*”, İstanbul: Morpa Kültür Yayınları Ltd.Ş.
- Onay, C. (2006), “*Çoklu Zeka Kuramına Göre Oyunla Eğitim*”, 1. Baskı, İstanbul: Nobel Yayın Dağıtım.
- Öcalan, T. (2004), “*İlköğretimde Matematik Öğretimi*”, Ankara: Başak Matbaacılık.
- Öncü Çelebi, E, Özbay, E. (2006), “*Okul Öncesi Çocuklar İçin Oyun*”, 2. Baskı, Ankara: Kök Yayıncılık.
- Özdenk, Ç, (2007), “6 Yaş Grubu Öğrencilerinin Psikomotor Gelişimlerinin Sağlanmasında Oyunun Yeri ve Önemi”, *Yüksek Lisans Tezi*, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ.
- Özdoğan, B. (2004), “*Çocuk ve Oyun*”, 4. Baskı, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özenç, E. G. (2007), “İlkokuma ve Yazma Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemine İlişkin Öğretmen Görüşlerinin İncelenmesi”, *Yüksek Lisans Tezi*, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Pehlivan, N. (2005), “*Oyun ve Öğrenme*”, Ankara: Anı Yayıncılık
- Pesen, C. (2003), “*Eğitim Fakültesi ve Sınıf Öğretmenleri İçin Matematik Öğretimi*”, 1. Baskı, İstanbul: Nobel Yayın Dağıtım.
- Poyraz, H. (1999), “*Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*”, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sel, R. (2000), “*Okul Öncesi Çocuklarına Oyunlar-Rondlar*”, YA-PA Yayın Pazarlama San. Tic. A.Ş.
- Sevinç, M. (2004), “*Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*”, İstanbul: MORPA Kültür Yayınları Ltd. Şti.
- Senemoğlu, N. (2005), “*Gelişim Öğrenme ve Öğretim*”, 12. Baskı, Ankara: Gazi Kitabevi Tic. Ltd. Şti.
- Seyrek, H., Sun,M. (2003), “*Okul Öncesi Eğitiminde Oyun*”, MEY Yayınları, İzmir
- Songur, A. (2006), “Harfli İfadeler ve Denklemler Konusunun Oyun ve Bulmacalarla Öğrenilmesinin Öğrencilerin Matematik Başarı Düzeylerine Etkisi”, *Yüksek Lisans Tezi*, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Susüzer, K. (2006), “*Oyun Yoluyla Fransızca Öğretimi*”, *Yüksek Lisans Tezi*, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.

- Tekindal, S., Cin, M., Demircioğlu, İ. H., Doğanay, A., Kabapınar, Y., Yanpar Şahin, T., Akınoğlu, O., (2003), “*Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi*”, 5. Baskı, PegemA Yayıncılık, İstanbul.
- Tortop, Y. (2005), “Sınıf Öğretmenlerinin Beden Eğitimi Dersi ve Eğitsel Oyun Uygulamaları”, *Yüksek Lisans Tezi*, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Afyon.
- Tuğrul, B. (2000), “Matematik ve Oyun”, *IV. Fen Bilimleri Eğitimi Kongresi*, s.556-561 Hacettepe Üniversitesi, Ankara 6-8 Eylül 2000
- Tural, H. (2005), “İlköğretim Matematik Öğretiminde Oyun ve Etkinliklerle Öğretimin Erişi ve Tutuma Etkisi”, *Yüksek Lisans Tezi*, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Türkmenoğlu, F. (2005), “60-72 Aylık Çocukların Matematik Becerilerini Kazanmalarında Oyun Yoluyla Matematik Becerilerini Kazandırma Programının Etkisinin İncelenmesi”, *Yüksek Lisans Tezi*, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Uğurel, I. (2003), “Ortaöğretimde oyunlar ve etkinlikler ile matematik öğretimine ilişkin öğretmen adayları ve öğretmenlerin görüşleri”, *Yüksek Lisans Tezi*, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Ufuktepe, Ü. (2003), “Matematik Eğitiminde Yenilik,
”http://www.matder.org.tr/index.php?option=com_content&view=article&catid=8:matematik-kosesi-makaleleri&id=66:matematik-egitiminde-yenilik-&Itemid=38” adresinden 3 Temmuz 2010 tarihinde alınmıştır.
- Ufuktepe, Ü. (2003), “Bir Eğlenceli Matematik Deneyimi”,
http://www.matder.org.tr/index.php?option=com_content&view=article&catid=8:matematik-kosesi-makaleleri&id=38:bir-eglenceli-matematik-deneyimi&Itemid=38” adresinden 9 Ağustos 2008 tarihinde alınmıştır.
- Yağız, E. (2007), “Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri”, *Yüksek Lisans Tezi*, Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Yavuzer, H. (1999), “*Çocuk Psikolojisi*”, 18.Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yıldırım, C. (1988), *Matematiksel Düşünme* (4. Baskı), İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yıldırım, Ş, Şimşek, H. (2006), “*Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*”, 6. Baskı, Ankara: Seçkin Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş.

- Yılmaz, E. (2006), “ Okulöncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden 6 Yaş Çocuklarının Sayı ve İşlem Kavramlarını Kazanmalarında Müzikli Oyun Etkinliklerinin Kullanılmasının Etkisi”, *Yüksek Lisans Tezi*, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Yiğit, A. (2007), “İlköğretim 2. Sınıf Seviyesinde Bilgisayar Destekli Eğitici Matematik Oyunlarının Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi”, *Yüksek Lisans Tezi*, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Yörükoğlu, A. (1998), “*Çocuk Ruh Sağlığı*”, 23. Baskı, İstanbul: Özgür Yayınları.
- Yurt, E. (2007), “Eğitsel Oyun Tekniği İle Fen Öğretimi ve Yeni İlköğretim Müfredatındaki Yeri ve Önemi”, *Yüksek Lisans Tezi*, Muğla Üniversitesi Fen Bilimler Enstitüsü, Muğla.

EKLER



T.C.
ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
MÜDÜRLÜĞÜ

Birlik :
Şeyh : B 50 7.Ç.KO.D.4.70.02/2280
Kısm :


Akdeniz: 24/06/2009

İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI BAŞKANLIĞINA

İgi:09.06.2009 tarih ve 189 sayılı yazınız.

Anabilim Dalımız yüksek lisans öğrencisi Aslı HİŞGÖR'ün danışmanı Yrd. Doç. Dr. Kamuran TARIM yönetiminde hazırlanmakta olduğu "Eğitimin 1.Sınıf Matematik Dersindeki Oyun Etkinliklerinin Matematik Başarılarına Etkisi" başlıklı tez çalışmalarını için uygulama talimatı ile ilgili Adana Valiliği İl Millî Eğitim Müdürlüğünden alınan 1618 tarih ve 27788 sayılı e-mez yazısı ve ekte yerinde fotokopisi ilişikte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.


Doç. Dr. Azmi YAGÇIN
Müdür Vekili

EK:1

T.C.
ADANA VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 10036/2009 tarih ve 1984 sayılı yazı
Konu : Tez Çıkarması


106/2009

ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ
(Sosyal Bilimler Enstitüsü)

İlgili : 10036/2009 tarih ve 1984 sayılı yazıdır.

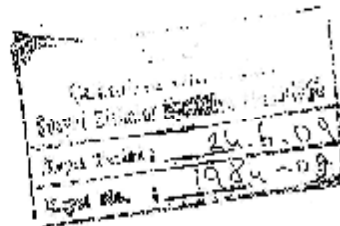
İl Millî Eğitim Müdürlüğüne Bilimsel Araştırma Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi *Asu HOSGÖZ*'ün ilçe yazma sınavı gönderilen Tez Çıkarması İhtiva Çıkarınca ve Yürürlük İşlemlerine bularak okullarda uygulanmasını uygun görülmesine dair Valilik M. Kurulundan alınan 15/05/2009 tarih ve 27740 sayılı yazı özetini ekte gönderilmiştir.

Bilgi için ve gereğini rica ederim.


Abdurrahman BAYRAKTAR
Vali i.
T.C. Millî Eğitim Bakanı

EKLER :

- 1- Onay
- 2- Michael Çakırca Özcan,
- 3- Ekli Formlar (3 adet)



İ.C.
ADANA VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 8.08.34.MEM.4.01.30.05 --251782
Konu : Tez Çalışması

620662009

VALİLİK MAKAMINA
ADANA

Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İktisadi İstatistik Anabilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi Ashi HOŞGÖK'ün danışmanı Yrd. Doç. Dr. Karimur 'LARİM yönetiminde hazırlanmakta olduğu "İktisatın 1. sınıf Matematik Dersinin Öğretimi Etkinliklerinin Matematik Başarılarına Etkisi" konulu Tez Çalışması İktisadi İstatistik ve Yönetim İlelelerinde bulunan ve ekin listede isimleri belirtilen Okullarda uygulanması yapılmak istenmektedir. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürü'nün 19/06/2009 tarih ve 1934 sayılı yazısı ekte sunulmuştur.

Adı geçen kıyama tez çalışmasını "Bakanlığımıza Bağlı Okul ve Kurumlarında Yapılacak Araştırma ve Araştırma Destekine Yönelik İzin ve Uygulama Yönergesi" ne istinaden yukarıda belirtilen okullarda Okul Müdürlüklerinin denetiminde eğitim ve öğretim akarmayacak şekilde uygulanması Müdürlüğünüzden uygun görülmektedir.

Makamınıza da uygun görüldüğü tasdiknamenalarla rica ederim.

Adana İl Millî Eğitim Müdürlüğü
İl Millî Eğitim Müdürü

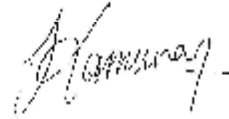
Gİ.C.R
6506/305

Adana KİYYAK
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ç.Ü. EĞİTİM FAKÜLTESİ
İLKÖĞRETİM BÖLÜMÜ BAŞKANLIĞINA

ADANA

Danışmanlığımı yaptığınız 2005951153 numaralı yüksek lisans öğrencisi Ateş Hacıoğlu'nun "İlköğretim 1. sınıf matematik derslerinde oyun etkinlikleri ile matematik öğrenme etkinliği" konulu tez çalışması ile çalışmaya başlamak üzere için veri toplama konuyla ilgili gerekli araştırmaları Adana ili Çenereva ve Sarıçam ilçelerinde bulunan İlköğretim okullarında (JK 1 ve JK 2 de adları belirtilen okullarda) yapabileceği ile 1. sınıf Matematik Ders Kitabında yer alan oyun etkinlikleri ile ilgili öğretmen görüşlerini öğrenmek için araştırmaya başlamak üzere zamanın geçmesini 15.06.2009-31.06.2009 tarihleri arasında uygulayabilmek için gereğini bilgilerinize arz ederim.



05.06.2009

Yrd. Doç. Dr. Karahan FARKIN

Adres:

Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi
İlköğretim Bölümü Sınıf Öğretmenliği A.B.D.
Yüreğir/ADANA

Etkiler:

Etk-1: Özet Adlar
Etk-2: Okul Adları
Etk-3: Öğretmene Formu

EK-1

ARAŞTIRMA TAMAMLANDIKTAN SONRA, ARAŞTIRMANIN TESLİMİNE İLİŞKİN TAAHHÜTNAME TUTANAĞI

ARAŞTIRMA SAHİBİNİN	
Adı Soyadı	
Bağlı bulunduğu Üniversite/Kurum	
Araştırmanın konusu
Teslim edilen araştırma örneği türü ve sayısı Adet elektronik ortamda CD / Basılı materyal
Araştırmayı teslim alan kurum	EARGED Başkanlığı İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Yukarıda yazılı araştırma örneğini EARGED Başkanlığı/Millî Eğitim Müdürlüğüne teslim ettim./...../200..

Teslim Eden

Teslim Alan

.....
.....

.....
.....

UYGUNDUR

...../...../200..



EKİ UYGULAMA YAPILAN ADANA İLİ ÇUKUROVA İLÇESİNE BAĞLI RESMİ
İİ KÖÇÜTÜM OKULLARI

No	Okulun Adı
1	Öğrenci Zeynep Ercan İlköğretim Okulu



EK-2 UYGULAMA YAPILAN ADANA İLİ YÜRÜĞÜR İLÇESİNDE BAĞLI RESMİ İLKÖĞRETİM OKULLARI

No	Okulun Adı
1	Şehit Muhtarlar Fındoğan İlköğretim Okulu
2	Yakapınar İlköğretim Okulu
3	Yakapınar Peyami Safa İlköğretim Okulu



Hayır ise
Oyunlara yer vermeyi tercih etmeme sebebinizi açıklayabilir misiniz?

2) Sizce eğitsel oyun nedir?. Biraz Açıklayabilirmisiniz.?

3) Oyunun eğitimde önemli olduğunu düşünüyor musunuz? Biraz açıklayabilir misiniz ?

4- Matematik öğretiminde oyunun kullanımı ile ilgili ne düşünüyorsunuz?

- Matematik öğretimi sırasında oyunların kullanımı öğrenciler üzerinde nasıl bir etki bırakıyor sizce? Olumlu ve olumsuz bulduğunuz yönleri açıklayabilir misiniz?



5) Matematik öğretirken oyunlara yer veriyor musunuz?

Eğerse

Yer verdiğiniz oyunların sizin öğrencileriniz üzerinde ne gibi etkileri olduğunu
değiştiriyormusunuz?

Matematik dersinde oyunların ne tür (sınıf, buluşma...) ve nasıl uygulanmaya tercih
ediyorsunuz?

Yer verdiğinizde oyunlar matematik ders kitabında yer alan oyunlar mı yoksa başka
kaynaklardan da yararlanıyor musunuz?

Ders kitabından ise

Matematik Ders kitabında yer alan tüm oyunları kullanıyor musunuz?
Nedenini açıklayabilir misiniz?

Matematik ders kitabında yer alan oyunlar dışında kullanıyor mu?

Sizce matematik ders kitabında yer alan oyunlar ne tür oyunlar ve öğrenciler
üzerinde nasıl etkiler bıraktığını düşünüyorsunuz?



(Eğer "E" Ders Kitabından değil ise

Kullandığınız oyunların (sadece) ders kitabından alındığını söylediniz. Bu oyunları hangi kaynaktan ediyorsunuz (kendiniz mi? başka kitaplardan mı?, İnternette mi?) açıklaya bilir misiniz?

Ne tür oyunları tercih ediyorsunuz? Örnek verilebilir misiniz?

-Gesp oyunları

-Stratejik oyunlar

-Kartlı içi oyunlar

-Çok Hava Oyunları

Veya bunun dışında belirleyiniz.

Hayır ise

Matematik dersinde oyunlara yer vermek için çalışmadığımız açıklayabilir misiniz?

Oyun kullanmayı tercih etmediğinizi söylediniz ancak matris ile ders kitabında yer alan oyunlar hakkında biraz konuşmak istiyoruz. Ders kitabında yer alan oyunlar hakkında ne düşünüyorsunuz?



Sizce matematik ders kitabında yer alan oyunlar ne tür oyunlar ve öğrenciler üzerinde nasıl etkiler bıraktığını düşünüyorsunuz?

- Grup oyunları
- Bireysel oyunlar
- sınıf içi oyunlar
- açık hava oyunları
- Bunların dışında.....



ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı : Aslı HOŞGÖR
Doğum Yeri-Yılı : Adana- 14.08.1982
Adres : Beyazevler Mahallesi Pembe Evler Apt. E\2 Kat.4 No:16
Çukurova/ADANA
E-Mail : aslinda20@mynet.com

EĞİTİM DURUMU

2005-2011 : Yüksek Lisans, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sınıf Öğretmenliği Anabilim Dalı, ADANA
2001-2005 : Lisans, Çukurova Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Sınıf Öğretmenliği Bölümü, ADANA
1996-2000 Lise : Anadolu Öğretmen Lisesi, ADANA
1991-1996 : İlköğretim, Semiha Yücel Akdeğirmen İlköğretim Okulu, Ziyapaşa İlköğretim Okulu, ADANA.
Yabancı Dil : İngilizce

ÇALIŞMA DURUMU

2009- : Sarımaçı İlköğretim Okulu, Ceyhan, Adana.
2006-2009 : Mazıdağı Cumhuriyet İlköğretim Okulu, Mardin.