



Oyun Temelli Öğrenme Süreçlerinin Akademik Başarı Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi

Hüseyin Uslu

MEB Eğitim Yöneticisi

huseyinusu1@gmail.com, ORCID:0000-0002-1820-8403

Özet

Bu çalışmada oyun temelli öğrenme süreçlerinin farklı değişkenler yönünden incelenmesi, bu yönüyle resmi ve özel eğitim kurumlarında pratikte sıkça kullanılan, fakat akademik literatürde sınırlı ölçüde eğilim gösterilen söz konusu kavram özelinde alanyazına katkı sunulması amaçlanmıştır. Oyun kişinin yaşamında mevcudiyeti sürekli olan ve kimi zaman bir amaca bağlı kimi zaman da herhangi bir amaca dayandırılmadan uygulanan eğlenceli etkinliktir. Oyun herhangi bir plânlama, düzenleme içermeyen, kendiliğinden gelişebilen ve keyif almaya yönelik eğlenceli bir davranıştır. Bu yönüyle oyun mekan ve zaman kısıtlaması olmayan bir olgu olarak özellikle bir öğrenme yöntem ve tekniği şeklinde genel süreçte başvurulan bir olgudur. Ayrıca oyun yaşındaki çocukların yaşam kaygısı içinde olmamaları ve bakıma muhtaç olmaları onlarda fazla bir enerjinin birikmesine sebebiyet verir ve bu aşamada oyun devreye girerek enerjinin harcanmasını sağlar. Eğitim yönetimi perspektifinden hareketle temel amaçlardan birinin bu biriken enerjiyi önemli ölçüde öğrenme süreçlerine kanalize etmek olduğunu belirtmek yanlış olmaz.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Oyun Temelli Öğrenme, Çocuk

Investigation of the Effects of Game-Based Learning Processes on Academic Achievement

Abstract

In this study, it is aimed to examine game-based learning processes from the point of view of different variables, to contribute to the literature on this concept, which is often used in practice in official and private educational institutions, but to a limited extent in the academic literature. A game is a fun activity that is constantly present in a person's life and is sometimes connected to a purpose, and sometimes applied without basing it on any purpose. The game is a fun behavior that does not involve any planning, arrangement, can develop spontaneously and is intended for enjoyment. In this aspect, the game is a phenomenon that is applied in the general process, especially in the form of a learning method and technique, as a phenomenon that does not have space and time restrictions. In addition, the fact that children of playing age are not worried about life and need care leads to the accumulation of excess energy in them, and at this stage the game comes into play, allowing the energy to be spent. From the perspective of educational management, it would not be wrong to state that one of the main goals is to channel this accumulated energy significantly into learning processes.

Key Words: Play, Play-Based Learning, Children

Giriş

Oyun psikanaliz, fizik, eğitim, kültür, sanat, folklor, drama, tiyatro, edebiyat, tarih, biyoloji gibi pek çok disiplinle ilişkilendirilen ve bundan ötürü mutlak/tek bir tanımı olmayan bir kavramdır. 1

Oyunun doğası gereği sadece insanla sınırlandırılmaz oluşu, hayvanları da kapsamı, böylece kültürden daha eski olması ve içerik olarak her zaman kendini yenilemesi anlam bakımından zengin olduğunun bir göstergesidir.

Bu çalışmada oyunun eğitsel yönü esas alınarak eğitimde oyunun ne olduğu, etkisi, akademik açıdan öğrencilere faydaları ve uygulanmasında yaşanan güçlükler konusu genel hatlar ile ele

¹ Şahika Nur Soydan ve diğerleri, *Tam Sayılar Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımının 7.Sınıf Öğrencilerinin Matematik Dersi Akademik Başarısına ve Matematiğe Yönelik Tutumlarına Etkisi*, Eğitim Bilim ve Araştırma Dergisi, Cilt: 3, Sayı:1, 2022, s.8.

alınmıştır.

Bunların neticesinde oyunlar ancak derslere, konulara ve kazanımlara uygun olarak hazırlanır, süresi iyi ayarlanır, fiziksel imkânlar sağlanır ve kullanılacak araç-gereç eksiksiz olursa işlevsel olabileceği anlaşılmıştır.²

Oyun temelli öğrenme oyununun içinde eğitim değil eğitim içinde oyun mantığını benimseyen bir tekniktir. Bu yaklaşımda eğitimsel süreç genel perspektif açısından bir bütünü, oyun da bir parçayı temsil eder.

Zira doğrudan oyun merkezli ve temelli bir eğitim ve öğretim anlayışı inşa etmek kullanılan diğer stratejileri, teknik ve yöntemleri de yadsımak ve eğitimi eğlenceye indirgemek anlamına gelebilir.

Oysa eğitsel bir oyunda güdülen amaç öğrenciyi eğlendirirken aynı zaman da eğitmektir; herhangi bir sınav ya da not kaygısı olmadan ve rahat bir ortamda öğrencinin kazanımları hızlı ve kalıcı bir biçimde edinmesini sağlamaktır.³

Öğrenciye kazandırılmak istenen bir takım becerilerin olması ve bunun bir rehber eşliğinde yapılması eğitsel oyunu diğer birçok oyundan ayıran kilit bir noktadır. O halde her oyun eğitsel olarak değerlendirilmez.

Bir oyun -öğrenci her ne kadar oynarken öğrendiğinin farkında olmasa da- bir yandan zekâ, dil, motor-kas gelişimine; diğer yandan sosyal ve kişilik gelişimine katkı sağlayıp aynı zamanda ondaki bilgi düzeyini artırıyorsa eğitsel bir süreç işliyor demektir.⁴

Oyun Temelli Öğrenmenin Temel Beceriler, Değerler ve Genel Amaçlara Yansıması

Milli Eğitim Bakanlığı bir oyunun öğrenciye olan faydalarını temel beceriler, değerler ve genel

² Salkım Selvi Bener, *Antikçağda Oyun ve Oyuncaklar*, İstanbul: Kitap Yayınevi, 2013, s. 9.

³ Ageliki Nicolopoulou, *Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası*, Melike Türkân Bağlı (çev.), Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, cilt: 37, sayı: 2, 2004, s. 146-147.

⁴ Johan Huizinga, *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, Mehmet Ali Kılıçbay (çev.), İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2006, s. 16.

amaçlar şu biçimde sıralamaktadır:

- 1.) Oyun eleştirel, yaratıcı, iletişim, araştırma, problem çözme, girişimcilik, dili doğru kullanma, sınıflandırma, plânlama, kendini kontrol etme, risk alma, hızlı hareket etme, hakkını koruma, görev paylaşımı, özeleştirici, çok yönlü düşünme gibi daha nice beceriyi öğrenciye kazandırır.
- 2.) Empati, dayanışma, sorumluluk, yardımseverlik, farklılıklara saygı duyma, temizlik alışkanlığı, yenilgiyi kabullenme, bencil olmama, sabırlı, adil ve iradeli olma, kurallara uyma gibi pek çok değerini öğrenci tarafından içselleştirilmesini sağlar.
- 3.) Sinir-kas koordinasyonunu, zekâyı, akli, duyuşsal ve düşünsel bütünlüğü, algıyı, kavrayışı, dayanıklılığı geliştirerek, ruhsal, toplumsal ve fiziksel olarak sağlıklı ve sosyal öğrenciler yetişmesini temin eder.⁵

Bu katkıların akademik başarıya olan yansımalarına bakıldığında oyun temelli öğrenmenin tüm duyu organlarını harekete geçirdiği ve yaparak-yaşayarak öğrenme ilkesini esas aldığı için kalıcı öğrenmeyi en etkili şekilde yerine getirdiği görülür.

Eğitsel oyun gerek klasik gerek dijital olsun anlaşılması en çetrefilli konuyu dahi öğrenciye ulaştırmayı başarır. Çünkü oyun özü gereği soyut olanı somuta, zor olanı basite, sıkıcı olanı keyifli hale dönüştürür.⁶

Bu özelliğinden ötürü yeni eğitim anlayışları eğitsel oyunlara yer vermekte; ancak oyun temelli öğrenmeye başvurulmasının çok daha önemli sebeplerinden biri akademik başarı, fiziksel yeterlilik, ilgi, beceri, öğrenme düzeyi gibi muhtelif farklılıklara rağmen sınıftaki tüm öğrencilerin deyim yerindeyse bir potada toplanabilmesidir.⁷

Bir çocuğun oyun oynamayı reddettiği pek karşılaşılan bir durum değildir. Oyunda derse odaklanmayan, dikkati dağınık, yaramazlık yapan bir öğrenci yerine komutları can kulağıyla dinleyen, aktif, hızlı düşünen ve karar alan bir öğrenci mevcuttur.

Ayrıca her bir öğrencinin oyuna eşlik etmesi öğretmenin sınıf yönetimini daha iyi yapmasını

⁵ Yorulmaz ve Gov, s. 976.

⁶ Firdevs Gümüş, *Oyunla Öğrenme Yaklaşımı*, International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic, Volume: 10, Sayı: 11, 2015, s. 777. (773-786)

⁷ Hüseyin Türkoğlu, *Geçmişten Günümüze Çocuk Oyunları*, İstanbul: Akıl Fikir Yayınları, Mayıs 2016, s. 9.

sağlamakta, hangi öğrencinin ne konuda eksik olduğunu tespit etmesine yardımcı olmaktadır.⁸

Oyun Temelli Öğrenmenin Akademik Başarı Üzerindeki Etkileri

Çağdaş dönemde öğretmenlerin eğitim-öğretim süresince karşılaştıkları en önemli güçlüklerden biri yetenek, ilgi, algılama kapasitesi, başarı, motivasyon, hazırbulunuşluk, öğrenme stili noktasında öğrenciler arasında farklılık düzeylerinin olmasıdır.⁹

Bu farklılıklar arasındaki uçurum ne derece fazla olursa öğretme süreci de o kadar zorlaşmaktadır. Oyun temelli öğrenme farklılıklar arasındaki mesafeyi birbirine yakınlaştırır ve deyim yerindeyse tüm öğrencileri bir potada toplayarak, yani farklılıkları bir araya getirerek öğrenme sürecinin oluşmasını sağlar.¹⁰

Örneğin, sınıftaki diğer öğrencilere nazaran akademik başarısı düşük olan bir öğrenci oyun esnasında aktif hale gelip akademik başarısı kendisinden yüksek olan grup arkadaşına yardımcı olabilir.

Oyun çocuğa bilgiyi eğlenceli bir şekilde ve o farkında olmadan veren bir öğrenme tekniğidir. Oyun esnasında çocuk o güne dek, yani şimdiye kadar öğrendiği bilgiyi oyuna aktarmaya çalışır.

Çocuk tam da o aşamada yeni bilgiyle eski bilginin entegre olması çocuktaki bilgi seviyesini ve deneyimi artırır. Çocuğun yeni bilgileri anlamlandırılabilmesi için onlarla oynaması gerekir.¹¹

Ayrıca oyun macera, rekabet, yarış, sevinç, heyecan, merak, haz içerdiğinden öğretmenler çocuklara bu teknik üzerinden bir şeyler öğretmek istediklerinde çok çabuk ve kolay bir şekilde

⁸ Şahika Nur Soydan ve diğerleri, *Tam Sayılar Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımının 7.Sınıf Öğrencilerinin Matematik Dersi Akademik Başarısına ve Matematiğe Yönelik Tutumlarına Etkisi*, Eğitim Bilim ve Araştırma Dergisi, Cilt: 3, Sayı:1, 2022, s.9.

⁹ Huizinga, *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, s. 19.

¹⁰ Yorulmaz ve Gov, s. 991.

¹¹ Yüce Kayabaşı, *Eğitsel Oyunlar Yöntemiyle Öğretimin Fen Bilimleri Dersindeki Öğrenci Başarısına Etkisi*, Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi, Cilt:6, Sayı: 2, 2017, s.185.

öğrenmenin oluştuğunu fark edeceklerdir.

Örneğin İngilizce dersinde öğrencilerinin ünite kelimelerini ezberlemelerini isteyen bir öğretmen kelime oyunları ile bu hedefini kısa sürede ve verimli bir sonuç olarak gerçekleştirebilir.¹²

Derste işlenecek konuya ilgi çekmek için dersin girişinde küçük bir oyunla başlamak ve böylece ders boyunca öğrencilerin ilgilerini en üst seviyede tutmak oyunun büyüleyici etkisi sayesinde mümkün olabilir.

Oyunlar ne kadar dikkat çekici olursa çocukların derse odaklanma seviyeleri de aynı oranda yüksek olacaktır. Bu durum da öğrencilerin derslere daha fazla motive olmalarına destek sunacaktır.¹³

Eğitsel oyunlar öğrencilerde kalıcı öğrenmeyi sağlayan en etkin metodlar arasındadır. Eğitim öğrencide istendik davranış oluşturmak ve öğretilenlerin onda içselleşmesini sağlamak ise oyun bunu hem keyifli hem de verimli bir şekilde yerine getirmektedir.

Bilindiği üzere yaparak yaşayarak öğrenme vurgulanan kalıcı öğrenmenin oluşmasını sağlayan önemli bir ilkedir ve oyun çocuklar için zaten yaşamın ayrılmaz bir parçası ve değişmez bir etki gücüdür.¹⁴

O halde oyun oynamak aslında bir şeyler yaparak yaşamak; yani ders süresince aktif olmak, tüm duyu organlarını kullanmak demektir. Çocuklar açısından anlaşılması ve kavranması zor olan soyut kavramları somutlaştırarak etkili bir öğrenme ortamı sunan bu öğrenme modeli dersleri akıcı ve işlevsel hale getirir.

Hafıza, tahmin, taklit, yapboz, zihinsel egzersizler gibi oyunlar öğrencinin yaratıcılık kabiliyetini en üst seviyeye çıkararak akıl yürütme, tasarlama, yeni fikirler üretme gibi yetilerini geliştirmesini

¹² Erikson'dan aktaran: Arnold Arnold, *Çocuğumuz ve Oyun*, Rezzan Mahmudoglu (çev.), İstanbul: ECE yayınları, 1979, önsöz. Detaylı bilgi için bakınız: Erik H. Erikson, *Childhood and Society* (Çocuklar ve Toplum)

¹³ Şahika Nur Soydan ve diğerleri, *Tam Sayılar Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımının 7.Sınıf Öğrencilerinin Matematik Dersi Akademik Başarısına ve Matematiğe Yönelik Tutumlarına Etkisi*, Eğitim Bilim ve Araştırma Dergisi, Cilt: 3, Sayı:1, 2022, s.11.

¹⁴ Sinan Koçyiğit ve diğerleri, *Çocuğın Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun*, KKEFD (Atatürk Üniversitesi K.K.Eğitim Fakültesi), Sayı:16, 2007, s. 330.

sağlar.15

Ayrıca oyunun derse dahil edilmesi yalnızca öğrencinin bireysel öğrenmesini değil akran öğrenimini de artırır. Oluşan tüm bu katkıların öğrenci özelinde akademik başarıya yansımaları da kaçınılmazdır.

Örneğin; Bilecik ilinin merkez ilçesinde bulunan bir devlet okulunda 2016-2017 eğitim-öğretim yılında 4. sınıf öğrencileri deney ve kontrol grubu olmak üzere ikiye ayrılmış ve 9 hafta boyunca deney grubu oyun temelli öğrenme baz alınarak hazırlanan ders plânlarıyla eğitim alırken kontrol grubu mevcut ders kitabındaki etkinlikler kapsamında eğitim almıştır.

Araştırma kapsamında 4. sınıf fen bilimleri dersi Mikroskopik Canlılar ve Çevremiz ve Basit Elektrik Devreleri üniteleri için geliştirilen ve işe koşulan bu oyunlar; Çarkıfen, Kızma Birader, Ağaç Dik, Karagöz ve Hacivat, Geri Dönüşüm Oyunu, Benim Robotum, Bul ve İğnele ve Kim 1000 Puan İster şeklindedir.¹⁶

Araştırma süresince ve sonunda deney ve kontrol gruplarının akademik başarısını test etmek adına Fen Bilimleri Dersi Tutum Ölçeği, Akademik Başarı Testi, Görüşme Formu ve Öğrenci Günlüğü Formu gibi değerlendirme ölçekleri analiz edilmiştir.

Buna göre deney grubundaki öğrencilerin kalıcı öğrenme düzeylerinin kontrol grubuna kıyasla yüksek olduğu ve oyun temelli öğrenmenin öğrenciler açısından keyifli bir öğrenme süreci yarattığı, derse olan ilgiyi-katılımı artırdığı, çekingen öğrencilerin daha rahat davranmasına ve en önemlisi dersin daha çok sevilmesine olanak sağladığı görülmüştür.

Eğitsel oyun uygulamasının eğitimdeki etkisini inceleyen bir başka araştırma 2018-2019 eğitim-öğretim yılında Akdeniz Bölgesi'nde bir devlet okulunun 7. sınıf öğrencileri esas alınarak gerçekleştirilmiştir.

Öğrencilerin tam sayılarla işlemler konusunda matematik dersine ilişkin tutumu ve akademik başarısına etkisi ile oyun temelli öğrenme arasındaki ilişki tespit edilmeye bu yöntem ve teknik ile çalışılmıştır.

¹⁵ Arnold, *Çocuğunuz ve Oyun*, s. 6-7.

¹⁶ Cihad Şentürk, *Oyun Temelli Fen Öğrenme Yaşantılarının Akademik Başarıya, Kalıcılığa, Tutuma ve Öğrenme Sürecine Etkileri*, Milli Eğitim Dergisi, Cilt:49, Sayı: 227, 2020, s. 168.

Oyun Temelli Öğrenme Süreçlerinin Akademik Başarı Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi

Bunun için iki şubedeki 66 öğrenci deney ve kontrol grubu olarak ikiye ayrılmış ve 6 hafta boyunca deney grubuna 9 eğitsel oyun uygulanırken kontrol grubu için mevcut öğretim programı takip edilmiştir.¹⁷

Yapılan analizler sonucunda ve elde edilen bilimsel bulgular çerçevesinde deney grubunun derse olan tutumunun daha olumlu olduğu ve eğitsel oyunların akademik başarıyı artırdığı tespit edilmiştir.

Bu araştırmalar, bir rehberin gözetiminde, çocuğa belli kazanımları vermek için oynatılan oyunun doğrudan öğretim ve serbest oyun arasında yer aldığını; ikisinin birleşimiyle hem hedefleri olan hem de çocuğun kendi öğrenme sürecini kontrol altına aldığı bir yapının varlığına işaret eder.

Ayrıca yapılan analizler eğitsel oyunların çağdaş bir yöntem ve teknik bütünü içerisinde derste uygulanmasının doğrudan yapılan (klasik) öğretim yaklaşımlarından daha etkili olduğunu gösterir.
18

Geleneksel bir yaklaşım olan düz anlatım, yani öğretmenin merkezde olduğu eğitim anlayışı bilgiyi doğrudan verirken oyun temelli öğretimde bilgi dolaylı yoldan verilir, ancak ikincisi daha çabuk ve kalıcıdır.¹⁹

2015-2016 eğitim-öğretim yılında Gaziantep ili Şahinbey ilçesinde bulunan İstiklal Ortaokulunda öğrenim gören 94 öğrenci ile yapılan çalışma bunu kanıtlar niteliktedir. Bu çalışmada 6/A ve 6/B sınıflar deney grubunu, 6/C ve 6/D ise kontrol grubunu oluşturur.

İlk grupta 10 hafta boyunca dersler eğitsel oyunlar kullanılarak ikinci gruptaysa anlatım yöntemiyle işlenmiştir. Bu sürenin sonucunda Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde oyuna dayalı öğretimin öğrenci başarısı ve öğrenilenlerin kalıcılığı üzerindeki etkisi incelenmiştir.

¹⁷ Şahika Nur Soydan ve diğerleri, *Tam Sayılar Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımının 7.Sınıf Öğrencilerinin Matematik Dersi Akademik Başarısına ve Matematiğe Yönelik Tutumlarına Etkisi*, Eğitim Bilim ve Araştırma Dergisi, Cilt: 3, Sayı:1, 2022, s.1.

¹⁸ Eugen Fink, *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, Necati Aça (çev.), Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, Mayıs 2015, s. 246.

¹⁹ Elena Bodrova and Deborah J. Leong, *Chopsticks and Counting Chips Do Play and Foundational Skills Need to Compete for the Teacher's Attention in an Early Childhood Classroom?*, Play for Young Children, May 2003, Volume: 58, Number: 3, p. 12-19.

Araştırma için 6. sınıf Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi Namaz İbadeti ünitesi seçilmiş ve her hafta ünitenin konularına, muhteva dağılımlarına ve kazanımlarına göre çeşitli oyunlar seçilerek uygulanmıştır.

Örneğin; Namaz Nedir ve Niçin Kılınır? konusu için sessiz sineme; Namazın Şartları için sek sek; Günlük Namazlar (Beş Vakit Namaz) için yapboz; Namaza Çağrı: Ezan ve Kamet için sıradaki ne; Namazın KılınıŞ Şartları için kartları eşleřtirme ve farklı olana dikkat; ünite deęerlendirme için koz ve tabu oyunları oynanmıştır.²⁰

Arařtırmada biliřsel alana yönelik kazanımları ölçen başarı testi ve uygulama düzeyindeki kazanımları ölçen uygulama deęerlendirme ölçęi olmak üzere iki adet veri toplama aracı kullanılmıştır.

Bunların sonucunda oyunların derste verilen konuların kalıcılığı artırdığı; buna karřın anlatım yöntemiyle yani öğretmenin merkezde olduęu yöntemle yapılan derslerde öğrenilenlerin kalıcı olmadığı tespit edilmiştir.

Deney uygulaması esnasında ve sonrasında yapılan gözlemler neticesinde eęitsel oyun yöntemiyle ders yapılan sınıflarda öğrencilerin derse ve öğretmene kařı olumlu tutum geliřtirdięi sonucuna varılmıştır. Ayrıca çocukların öğrenme süresince heyecanlı ve mutlu oldukları görülmüřtür.²¹

Sonuç

Oyun ve oyun temelli eęitim hayatın merkezinde yer alan bir faaliyet alanıdır. Oyun hangi yařta olursa olsun bireyin sahip olduęu enerjinin yarattığı baskıyı ortadan kaldırmak için başvurduęu bir yoldur. Burada oyun bir araç görevi üstlenir.

Çocukların yařam kaygısı içinde olmamaları ve bakıma muhtaç olmaları onlarda fazla bir enerjinin birikmesine sebebiyet verir ve bu ařamada oyun devreye girerek enerjinin harcanmasını saęlar.

²⁰ Bilal Yorulmaz ve Ayře Gov, *Din Eęitiminde Kullanılan Eęitsel Oyunların Öğrenci Başarısı ve Kalıcılığına Etkisi*, Uluslararası Sosyal Arařtırmalar Dergisi, Cilt: 12, Sayı: 66, Ekim 2019, s. 970.

²¹ Yorulmaz ve Gov, s. 976.

Oyun Temelli Öğrenme Süreçlerinin Akademik Başarı Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi

Çocuk koşarak, zıplayarak, hoplayarak, deyim yerindeyse fazla enerjisini atar. Bu yönüyle oyun çocuğun en ciddi etkinliğidir. Oyun temelli öğrenme süreci de bu etkinliğin doğrudan yansımasıdır.

Oyun çocuğun kurallara sıkı sıkı tabii olduğu ve yapılan eylemin bir anlam çerçevesinde geliştiği bir ortamdır. Gün boyunca çocuğun kendi eylemlerini kurallara uygun bir şekilde düzenlemesi pek mümkün değildir.

Çocuğun eylemleri ölçüsündeki zamansızlık durumunda oyun devreye girer, o vakit kurallar da ön plâna çıkar. Aslında oyun esnasında takip edilen düzenlemeler ve uyulması gereken talimatlar çocuğun içinde yetiştiği toplumun birer yansıması niteliğindedir.

Oyunda ve oyun temelli öğrenme sürecindeki her türden içerik, hikaye, dil, mekân gibi oyunun nesnelere ya da parçaları toplumun ortak hafızasını temsil ederek bireyden bireye doğrudan aktarılır.

Bütüncül anlamda oyunu kültürden daha eskidir; kültür, sayısı çok az da olsa insana ihtiyaç duymaktadır, ama oyun için insana ihtiyaç bulunmamaktadır. Bu yönüyle konuya farklı bir perspektiften yaklaşmak mümkündür.

Oyun temelli öğrenme sürecindeki bu kavrayışta oyun oynamanın sadece insana özgü olmadığı aynı zamanda hayvanlar alemini de kapsadığı fikri mevcuttur ki, bu yerinde bir tespit olarak karşımıza çıkmaktadır.

Oyun hem hayvan hem de insan açısından psikolojik ve fizyolojik bir olgudan çok daha ötesine hitap ettiğinden mana olarak zengin bir içeriğe sahiptir. Zaten insanla sınırlandırılmaması dahi oyunun sadece rasyonel ve makul bir açıklamayla izah edilemeyeceğini gösterir.

Oyun, mevcut durumda örnek olaylar yaratarak tecrübeyle hareket eden, tecrübe ve plânlama yoluyla gerçeği öğrenen, program geliştiren ve bunu ilerleten insan yeteneğinin çocuksal bir ortaya çıkışıdır.

Çocuklar ve yetişkinler için oyun farklı anlamlar taşımaktadır. Yetişkinler için oyun tekdüzelikten sıyrılma, hayatın monotonluğu paranteze alma, deyim yerindeyse hayatın koşuşturmacasında bir nefes alma pratiğidir.

Çocuk için ise oyun bir uğraştır. Çevresindeki insanları, olayları, meslekleri taklit ettiği, onları tekrar tekrar canlandığı bir faaliyettir. Ayrıca çocuk için böylesine bir uğraş yalnızca zaman

geçirmek değil kendisini yetişkinliğe hazırlayan bir idman gibidir.

Çocuk bu süreçte kasları üzerinde kontrol sağlamayı, dengede durmayı, bedeninin hareketlerini takip edebilmeyi öğrenir. Bundan ötürü de oyun yeniyi, canlılığı, tazeliği içinde barındırır.

Çocuklar oyun oynarken daha rahat davranmaktadır, masum oldukları için hile yapmamaktadır, herhangi bir çıkar peşinde koşmamaktadır; ancak yetişkinler oyun oynarken dahi maskelerini çıkarmamaktadır ve kendilerini gizlemeye devam ederek yapmacık davranmaktadır.

Oyun aslında çocuk için bir iş ve uğraş, yani çaba ve gaytet; iradesini kuvvetlendirecek bir imkân ve vasıta; yeteneklerini geliştirecek, doğruyu yanlış, paylaşmayı, sabretmeyi öğreneceği bir gelişme ve fırsattır.

Bütün bunlardan çıkan netice özelinde; farklı yaş gruplarına yönelik çalışmaların yapılması, öğretmenlerin oyun temelli öğrenmeyi daha sık kullanmaları için MEB tarafından hizmet-içi eğitimlerin ya da seminerlerin verilmesi, öğretmenlerin ders esnasında kullandıkları oyunları, yaşadıkları deneyimleri ve buldukları yeni oyunları paylaşabilecekleri atölye çalışmalarının yapılması, dijital oyunlar geliştirilmesi ve ev ortamında da eğitsel oyunu yaygınlaştırmak adına ailelerin bilgilendirilmesinin gerekliliği görülmüştür.

Bu gereklilikler yalnızca tek bir ders, alan, branş özeline yönelik değil tüm branşlar için geçerli olabilecek niteliktedir. Ayrıca oyun temelli öğrenme sadece öğrenci için değil, aynı zamanda öğretmen için de pek çok faydası olan bir uygulamadır.

Kaynakça

Aydın, T. (2014). Dil Öğretimi ve Oyun Çoklu Zekâ Teorisi Işığında. *Dinbilimleri Akademik Araştırma Dergisi* , 14 (1), 71-83.

Bener, S. S. (2013). *Antikçağda Oyun ve Oyuncaklar*. İstanbul: Kitap Yayınevi.

Bubikova-Moan, J., Hjetland, H. N., & Wollscheid, S. (2019). ECE teachers' views on play-based learning: a systematic review. *European Early Childhood Education Research Journal* , 27 (6), s. 776–800.

Cop, M. R., & Kablan, Z. (2018). 'Türkiye'de Eğitsel Oyunlarla İlgili Yapılmış Çalışmaların

Analizi. Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi , 1 (1), s. 52-71.

Çetin, E. (2013). Tanımlar ve Temel Kavramlar. M. A. Ocak (Dü.) içinde, Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama (s. 2-18). Ankara: Pegem Akademi.

Danniels, E. (2018). Defining Play-based Learning. A. Pyle (Dü.) içinde, Encyclopedia on Early Childhood Development . Canada: University of Toronto.

(07-08 Kasım 2018). Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporu . Ankara: T.C. Sağlık Bakanlığı Sağlık Geliştirilmesi Genel Müdürlüğü.

Fung, C. K., & Cheng, D. P. (2012). Consensus or Dissensus? Stakeholders' Views on the Role of Play in Learning. Early Years: An International Journal of Research and Development , 32 (1), s. 17-33.

Gümüş, F. (2015). Oyunla Öğrenme Yaklaşımı. International Periodical for the Languages , 10 (11), s. 773-786.

Huizinga, J. (2006). Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Khalil, N., Aljanazrah, A., Hamed, G., & Murtagh, E. (2022). Exploring Teacher Educators' Perspectives of Play-Based Learning: A Mixed Method Approach,. Education Science , 12 (95), s. 1-16.

Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. KKEFD (Atatürk Üniversitesi K.K.Eğitim Fakültesi) (16), s. 324-342.

Kurt, G., & Özkaya, T. (2015). Çocuk ve Oyun: Çocukların Anlamasını Öğrenme ve Destekleme. N. Avcı, & M. Toran (Dü) içinde, Okul Öncesi Eğitime Giriş. Ankara: Eğinen Kitap Yayıncılık.

Lynch, M. (2014). Ontario Kindergarten Teachers' Social Media Discussions About Full Day Kindergarten. McGill Journal of Education , 49 (2), s. 329-347.

MEB. (2014). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Oyun Etkinliği-1. Ankara: MEB Yayınları.

MEB. (2006). Eğitsel Oyunlar Dersi Öğretim Programı 12. Sınıf. Ankara: MEB Yayınevi.

MEB. (2016). Oyun ve Hareket Etkinlikleri. Ankara : MEB Yayınları.

MEB. (2020). Spor Lisesi Eğitsel Oyunlar Ortaöğretim 9 Ders Kitabı. Ankara: MEB Yayınevi.

Mete, G. (2021). BİLSEM Türkçe Öğretmenlerinin Oyun Temelli Öğretim Yöntemine Yönelik Görüşleri. Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi , 18 (1), s. 106-130.

Müdürlüğü, S. M. (2020). Mesafeli Eğitsel Oyunlar Her Koşulda Spor. Sivas: MEB.

Özer, A., Gürkan, A. C., & Ramazanoğlu, M. O. (2006). Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri. Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları , 54-57.

Singer, D. G. (2006). Play=Learning: How Play Motivates and Enhances Children's Cognitive and Social-Emotional Growth. (R. M. Golinkoff, & K. H. Pasek, Dü) New York: Oxford University Press.

Soydan, Ş. N., Aksoy, N. C., & Çınar, C. (2022). Tam Sayılar Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımının 7.Sınıf Öğrencilerinin Matematik Dersi Akademik Başarısına ve Matematiğe Yönelik Tutumlarına Etkisi. Eğitim Bilim ve Araştırma Dergisi , 3 (1), s. 1-32.

Şentürk, C. (2020). Oyun Temelli Fen Öğrenme Yaşantılarının Akademik Başarıya, Kalıcılığa, Tutuma ve Öğrenme Sürecine Etkileri,. Milli Eğitim Dergisi , 49 (227), s. 159-194.

Tai, H. M., Shah, N. M., Hashim, N. W., & Mustafa, N. A. (2021). Play-based Learning: A Qualitative Report on How Teachers Integrate Play in the Classroom. City University eJournal of Academic Research (CUeJAR) , 3 (1), s. 62-74.

Tuğrul, B. (2014). Oyun Temelli Öğrenme Okul Öncesinde Özel Öğretim. Ankara: Anı Yayıncılık.

Türkmen, M., Genç, H., & Ceviz, E. (2021). Oyun ve Çocuk Gelişimi. Z. F. Dinç (Dü.) içinde, Spor Bilimleri II Bilimsel Araştırmalar Kitabı (s. 45-61). Ankara: Akademi Yayınevi.

Türkoğlu, H. (2016). Geçmişten Günümüze Çocuk Oyunları. İstanbul: Akıl Fikir Yayınları.

UNICEF. (2018). Learning Through Play Strengthening Learning Through Play in Early Childhood Education Programmes,. New York: UNICEF.

Wu, S.-C. (2014). Practical and Conceptual Aspects of Children's Play in Hong Kong and. Early Years: An International Journal of Research and Development , 34 (1), s. 49-66.

Yıldız, V. (2002). Okulöncesi Dönemde Matematik Eğitimi. Çoluk Çocuk Dergisi , 16-23.

Yorulmaz, B., & Gov, A. (2019). Din Eğitiminde Kullanılan Eğitsel Oyunların Öğrenci Başarısı ve Kalıcılığına Etkisi. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi , 12 (66), s. 962-977.