



I. ULUSLARARASI OYUN KONGRESİ
30 EKİM-02 KASIM 2019

"Herkes için her yerde oyun"

Gaziantep Hasan Kalyoncu Üniversitesi
Kongre ve Kültür Merkezi

BİLDİRİ ÖZETLERİ KİTABI

30 EKİM-02 KASIM 2019

HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ-GAZİANTEP

www.gameconference2019.com

gameconf2019@gmail.com

VİZETEK YAYINCILIK

Harbiye Mah. Hürriyet Cad. No:56/A Dikmen Çankaya/ANKARA

ONUR KURULU

- Cemal KALYONCU, Hasan Kalyoncu Üniversitesi Mütevelli Heyeti Başkanı
- Prof. Dr. Edibe SÖZEN, Hasan Kalyoncu Üniversitesi Rektörü

BİLİM KURULU

- Prof. Dr. Şener BÜYÜKÖZTÜRK Hasan Kalyoncu Üniversitesi
- Prof. Dr. Neriman ARAL Ankara Üniversitesi
- Prof. Dr. Yaşar ÖZBAY Hasan Kalyoncu Üniversitesi
- Prof. Dr. Veysi İŞLER Hasan Kalyoncu Üniversitesi
- Prof. Dr. Nilüfer Darıca Hasan Kalyoncu Üniversitesi
- Prof. Dr. Belma TUĞRUL İstanbul Aydın Üniversitesi
- Prof. Dr. Müge ARTAR Ankara Üniversitesi
- Prof. Dr. Nesrin IŞIKOĞLU Pamukkale Üniversitesi
- Prof. Dr. Ebru AKTAN ACAR Çanakkale 18 Mart Üniversitesi
- Prof. Dr. Eyüp ARTVİNLİ Osmangazi Üniversitesi
- Prof. Dr. Erdiç ÇAKIROĞLU Ortadoğu Teknik Üniversitesi
- Prof. Dr. Haşmet GÜRÇAY Hacettepe Üniversitesi
- Prof. Dr. Erkut KONTER Dokuz Eylül Üniversitesi
- Prof. Dr. Tolga ERDOĞAN Trabzon Üniversitesi
- Prof. Dr. Fatma ÇAĞLAYAN DİNÇER Hasan Kalyoncu Üniversitesi
- Doç. Dr. Işıkhan UĞUREL Dokuz Eylül Üniversitesi
- Doç. Dr. Sinan KOÇYİĞİT Atatürk Üniversitesi
- Doç. Dr. Fatma SAÇLI UZUNÖZ Hacı Bektaş Veli Üniversitesi
- Doç. Dr. Emre ÜNAL Niğde Ömer HALİSDEMİR Üniversitesi
- Doç. Dr. Burcu Gülay TAŞÇI Dokuz Eylül Üniversitesi
- Doç. Dr. Erol DURAN Uşak Üniversitesi
- Doç. Dr. Sibel SÖNMEZ Ege Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Şermin METİN Hasan Kalyoncu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Elif Süner Ortadoğu Teknik Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Mine Göl GÜVEN Boğaziçi Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Mehmet TORAN Kültür Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Menekşe BOZ Hacettepe Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Serap Sevimli ÇELİK Ortadoğu Teknik Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Özge Metin ARSLAN Alaattin Keykubat Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Fatma Selay ÖZGÜL Uluslararası Final Üniversitesi Kıbrıs
- Dr. Öğr. Üyesi Mustafa GİRGİN Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Nuri Can AKSOY Hasan Kalyoncu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Cemre TATLI Hasan Kalyoncu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Yavuz SAMUR Bahçeşehir Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Ergün AKGÜN Bahçeşehir Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Çetin TÜKER Bahçeşehir Üniversitesi
- Öğr. Gör. Dr. İskender DAŞDEMİR Ege Üniversitesi
- Ercan Altuğ YILMAZ Bahçeşehir Üniversitesi

DÜZENLEME KURULU

- Prof. Dr. Şener BÜYÜKÖZTÜRK Hasan Kalyoncu Üniversitesi - Düzenleme Kurulu Başkanı
- Cengiz METE Gaziantep İl Milli Eğitim Müdürü
- Prof. Dr. Veysi İŞLER Hasan Kalyoncu Üniversitesi
- Prof. Dr. Belma TUĞRUL İstanbul Aydın Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Şermin Metin Hasan Kalyoncu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Mustafa GİRGIN Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Nuri Can AKSOY Hasan Kalyoncu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Cemre TATLI Hasan Kalyoncu Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Çetin TÜKER Bahçeşehir Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Yavuz SAMUR Bahçeşehir Üniversitesi
- Dr. Öğr. Üyesi Ergün AKGÜN Bahçeşehir Üniversitesi
- Öğr. Gör. Dr. İskender DAŞDEMİR Ege Üniversitesi
- Ercan Altuğ YILMAZ Bahçeşehir Üniversitesi
- Öğretmen Esra KARADUMAN Gaziantep Özel Ak Koleji
- Öğretmen Deniz ES Ege Üniversitesi Güçlendirme Vakfı Okulları Fethiye Kampüsü
- Öğretmen Zafer ÖZER Gaziantep Özel Benim Koleji

KONGRE SEKRETERLİĞİ

- Araş. Gör. Fatma ÇILOĞLAN Hasan Kalyoncu Üniversitesi
- Araş. Gör. Mihriban ÖZCAN Hasan Kalyoncu Üniversitesi
- Araş. Gör. Kübra ÖZGAN Hasan Kalyoncu Üniversitesi

SANAL GERÇEKLIK VE AĞRI TEDAVİSİ (VİRTUAL REALİTY AND PAIN TREATMENT)**NORTH AFRİCAN AND SAHARAN CHILDREN'S PLAY AND TOY CULTURES ANTHROPOLOGICAL RESEARCH AND EDUCATIONAL APPLİCATIONS**

DİJİTAL OYUN VE KİŞİSEL VERİ.....	9
ESPORLAR İLE GELENEKSEL SPORLARDA MOBBİNGE MARUZ KALMA DÜZEYLERİNİN KARŞILAŞTIRILMASI	10
MÜZEDEN ÖNCE – MÜZEDEN SONRA KÜLTÜREL MİRASLA OYNAMAK: MÜZEM: DİJİTAL MÜZE KURMA OYUNU TASARIMI	11
OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ DİJİTAL OYUN TERCİHİNİN EBEVEYN GÖRÜŞLERİNE GÖRE DEĞERLENDİRİLMESİ.....	12
ROGER CAİLLOİS VE AGÔN: DİJİTAL OYUNDAN E-SPOR'A	13
TÜRKİYE'DE DİJİTAL OYUN ARAŞTIRMALARINDA NEREDEYİZ? BİR META-SENTEZ ÇALIŞMASI .	14
ÜSTÜN YETENEKLİ İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN TERCİHLERİNİN BELİRLENMESİ (DETERMINATION OF DIGİTAL GAME PREFERENCES OF GİFTED PRİMARY SCHOOL STUDENTS)	15
ÇOCUK GELİŞİMİ VE OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENLİĞİ ÖĞRENCİLERİNİN YARATICI DRAMA DERSİNE YÖNELİK TUTUMLARININ İNCELENMESİ	16
TEMEL EĞİTİM ÖĞRETMEN ADAYLARININ DRAMAYA İLİŞKİN METAFORLARI.....	17
AKIL VE ZEKA OYUNLARININ EĞİTİME İNOVATİF ENTEGRASYONU	18
DOWN SENDROMLU ÇOCUKLAR İÇİN OYUNLAŞTIRILMIŞ EĞİTİM MATERYALİ PLAYING EDUCATION MATERIAL FOR CHILDREN WITH DOWN SYNDROME SEBAHATTİN KARTAL	19
BEER GAME OYUNUNDA KATILIMCI DAVRANIŞININ ANALİZ EDİLMESİ	20
BİR MATEMATİK OYUNU İLE BAZI MATEMATİK KAVRAMLARININ ÖĞRETİMİ VE ANALİTİK DÜŞÜNME BECERİSİNİN KAZANDIRILMASI.....	21
EĞİTSEL OYUN YÖNTEMİNİN 5. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN SOSYAL BECERİLERİ VE DERSE YÖNELİK TUTUMLARINA ETKİSİ.....	22
EĞİTSEL OYUN, OKUMA-YAZMA-OYUN VE OKUMA-YAZMA-UYGULAMA YÖNTEMLERİNİN “KUVVET VE ENERJİ” ÜNİTESİNDE YAŞANAN ÖĞRENME PROBLEMLERİNİ GİDERMEDEKİ ETKİSİ	23
EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRETMEN ADAYLARININ SOSYAL BECERİ GELİŞİMİ DÜZEYİNE ETKİSİ ..	24
GELENEKSEL OYUNLARIN ÇOCUKLARIN SOSYALLEŞMESİNDEKİ ROLÜ: KOCAAYAK VE ÜÇTAŞ ÖRNEĞİ THE ROLE OF TRADITIONAL GAMES IN THE SOCIALIZATION OF CHILDREN: KOCAAYAK AND UCTAS SAMPLE	25
MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI'NA BAĞLI OKULLARDA GÖREV YAPAN ÖĞRETMENLERİN DERSLERDE OYUN KULLANIMINA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ.....	26
ÖĞRETMEN ADAYLARININ DERSLERDE OYUN KULLANIMINA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ.....	27
ORTAOKUL 5. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN OYUN TERCİHLERİ	28
ZEKÂ OYUNLARININ SINIF YÖNETİM SÜRECİNE ETKİSİNE YÖNELİK ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ	29

ZİHİNSEL ENGELLİ ÇOCUKLAR İÇİN OYUNLAŞTIRILMIŞ EĞİTİM MATERYALİ PLAYING EDUCATION MATERIAL FOR MENTALLY HANDICAPPED CHILDREN SEBAHATTİN KARTAL1.....	30
GELENEKSEL VE POPÜLERİN ÖTESİNDE YENİ BİR OKURYAZARLIK: OYUN OKURYAZARLIĞI	31
ÖĞRETMEN ADAYLARININ OYUN VE OYUNCAK KAVRAMINA YÖNELİK ALGILARININ İNCELENMESİ.....	32
PRE-SERVICE PRIMARY SCHOOL TEACHERS GAME PREFERENCES IN SCIENCE TEACHING.....	33
“HİKÂYE KATLAYARAK EĞLENELİM VE ÖĞRENELİM” STORİGAMİ VE ÇOCUK GELİŞİMİNE ETKİSİ “LET’S HAVE FUN AND LEARN BY FOLDING THE STORY” STORİGAMİ AND ITS IMPACT ON CHILD DEVELOPMENT.....	34
OKUL ÖNCESİNE YÖNELİK MOBİL OYUNLARIN ÖZELLİKLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ VE KARŞILAŞTIRILMASI.	35
BAJAU LAUT DENİZ GÖÇEBELERİ TOPLULUĞUNDA ÇOCUKLARIN GÜNLÜK YAŞAM ETKİNLİKLERİNE KATILIMLARI VE KÜLTÜREL ÖĞRENME SÜREÇLERİ.....	36
ZEKÂ BAHÇESİNDE YERİMDE DURAMIYORUM!.....	37
“MEB ÖĞRETMENLER İÇİN ETKİNLİK KİTABI”NDA YER ALAN OYUN VE BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ OYUN ETKİNLİKLERİNİN MATEMATİK BECERİLERİ BAĞLAMINDA İNCELENMESİ	38
BABA GÖRÜŞLERİNE GÖRE ÇOCUKLARIN AKRAN OYUN DAVRANIŞLARININ İNCELENMESİ	39
DİJİTAL YERLİ VE DİJİTAL GÖÇMENLERE GÖRE "OYUN"	40
DİYARBAKIR’DA ÖĞRETMENLERİN DERSLERDE OYUNA YAKLAŞIMLARININ BELİRLENMESİ	41
DÜĞME SAVAŞI FİLMLERİNDE MAHALLE KAVGASI OYUNU.....	42
GELENEKSEL OYUNLARDAKİ FEN BİLİMLERİ	43
MEB (2013) OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI OYUN ETKİNLİKLERİNİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİNE GÖRE DEĞERLENDİRİLMESİ THE EVALUATION OF PLAY ACTIVITIES (MINISTRY OF EDUCATION 2013 CURRICULUM) FROM PRESCHOOL TEACHERS REFLECTIONS	44
ÖĞRETMENLERİN OYUNLARLA İLGİLİ GÖRÜŞLERİ.....	45
OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ OYUNLARINA BABA KATILIMI.....	46
ÖRNEKLERİYLE LAZ KÜLTÜRÜNDE ÇOCUK OYUNLARI CHILDREN’S GAMES IN LAZ CULTURE WITH EXAMPLES	47
ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUĞU OLAN ANNELERİN OYUN HAKKINDAKİ GÖRÜŞLERİNİN VE DUYGUSAL TEPKİLERİNİN BELİRLENMESİ	48
TÜRK VE SURİYELİ BEŞ YAŞ ÇOCUKLARIN OYUNLARININ ÇİZİMLERİ YOLUYLA İNCELENMESİ ...	49
HÜCRE, YAPISI VE ORGANELLERİN GÖREVLERİNİ ÖĞRETMENE YÖNELİK EĞİTSEL BİLGİSAYAR OYUNU GELİŞTİRİLMESİ.....	50
OYUN GELİŞTİRİCİLERİN DİJİTAL EĞİTSEL OYUN GELİŞTİRME ÖZ-YETERLİKLERİNİN ÇEŞİTLİ DEĞİŞKENLERE GÖRE İNCELENMESİ.....	51
YENİ BİR SPOR DALI ÖNERİSİ: ÇELİK ÇOMAK OYUNU.....	52
BENİM OYUN SANDIĞIM EĞİTİM SETİNE İLİŞKİN ÖĞRETMEN VE EBEVEYN GÖRÜŞLERİ	53
OKUL ÖNCESİ EĞİTİM KURUMLARINDAKİ ÖĞRENME MERKEZLERİ VE OYUN MATERYALLERİNİN İNCELENMESİ.....	54

SINIF ÖĞRETMENLERİNİN ZEKA OYUNLARININ MATEMATİK ÖĞRETİMİNDE KULLANILMASINA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ.....	55
OYUNLAŞTIRMA SÜRECİNDE ELEŞTİREL YAKLAŞIMLAR	56
GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE ÇOCUĞUN DÜNYASINDA OYUN VE OYUNCAKLAR	57
ÖĞRETMEN ADAYLARININ OYUN VE OYUNCAK HİKÂYESİ.....	58
“ALİ CENGİZ OYUNU”NUN ARKASINDAKİ MASAL VE MİTOLOJİK BAĞLANTILARI.....	59
GELENEKSEL SOKAK OYUNLARININ ÇOCUK GELİŞİMİNE OLAN KATKILARININ “RAFADAN TAYFA” ÇİZGİ FİLMİ ÜZERİNDEN İNCELENMESİ.....	60
LIFE AMONG COLLEGE GAMERS: ARE THEY REALLY AGGRESSIVE, STRESSED, AND UNSATISFIED?	61
OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ OYUN ALGISI.....	62
BOURDİUE’NÜN “SERMAYE VE HABİTUS” KAVRAMSALI TEMELİNDE ÇEVİRİMİÇİ OYUNCULARIN OYUN SEÇME PRATİKLERİ.....	63
DİJİTAL OYUN KÜLTÜRÜ BAĞLAMINDA SOSYAL MEDYA VE MERAKLI GRUPLARI ÜZERİNE BİR DENEME	64
DİL VE KÜLTÜR ÖZELLİKLERİ YÖNÜ İTİBARIYLA DEYİMLER VE ATASÖZLERİNİN OYUN DÜNYALARI	65
İKTİDAR, İDEOLOJİ VE DİJİTALLEŞME EKSENİNDE SAVAŞ OYUNLARI.....	66
OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARDA OYUN VE OYUNCAK ALGISININ BAŞARI FAKTÖRLERİ AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ: BİR META ANALİZ ÇALIŞMASI	67
SADECE OYUN / JUST A GAME	68
TÜRKİYE’DE ERKEN ÇOCUKLUK EĞİTİMİNDE OYUNCAK ALANINDA GERÇEKLEŞTİRİLMİŞ LİSANSÜSTÜ TEZ ÇALIŞMALARININ İNCELENMESİ.....	69
TÜRK TENKE OYUNCAK ENDÜSTRİSİ VE NE-KUR	70
BULMACA BAZLI EĞİTİMİN SINIF İÇERİSİNDE UYGULANMASI	71
ÖĞRETMEN ADAYLARININ OYUNLAŞTIRMA TASARIM SÜREÇLERİNİN ANALİZİ: TÜRKİYE COĞRAFYASI VE JEOPOLİTİĞİ DERSİ ÖRNEĞİ.....	72
OYUNLAŞTIRMANIN ÖĞRENCİLERİN KELİME GELİŞİMİNE KATKISI.....	73
OYUNMUŞ GİBİ YAPMA: OYUNLAŞTIRMA TASARIM MODELLERİNİN İNCELENMESİ	74
PROJE YÖNETİMİ EĞİTİMİNDE OYUNLAŞTIRMA.....	75
SINIF DIŞI OYUN TABANLI ÖĞRENMENİN ÖĞRENCİ BAŞARISI ÜZERİNE OLUMLU ETKİLERİ	76
SINIF ÖĞRETMENİ ADAYLARININ OYUNLAŞTIRMA DENEYİMLERİ	77
TEACHING ALGORITHM TO ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS USING GAMIFICATION	78
“YAŞANTI İÇİNDE OYUN”: ALTERNATİF GERÇEKLIK İLE “KÜLTÜREL ETKİNLİKLER” DERSİNİN OYUNLAŞTIRILMASI.....	79
OYUN BAĞIMLILIĞI VE YENİ BİR BAĞIMLILIK TÜRÜ OLARAK HİKİKOMORİ.....	80
THOUGHTS ON THE IMPORTANCE OF GAMES IN THE CHILDHOOD EDUCATION IN THE PRE-REPUBLIC PERIOD	81
DİSİPLİNLERARASI BİR DİJİTAL EĞİTSEL OYUN GELİŞTİRME SÜRECİ	82

ENERJİ KAYNAĞI OLARAK ELEKTRİĞİN TÜKETİMİNDE FARKINDALIK OLUŞTURMAYA YÖNELİK BİR CİDDİ OYUN TASARIMI DESIGNING A SERIOUS GAME TO INCREASE THE AWARENESS IN CONSUMPTION OF ELECTRICITY AS SOURCE OF ENERGY	83
DÜNDEN BUGÜNE GENÇ BİREYLERİN DİJİTAL OYUN TERCİHLERİ VE OYNAMA ALIŞKANLIKLARI DIGITAL GAME HABITS AND PREFERENCES OF YOUNG INDIVIDUALS FROM PAST TO TODAY .	84

SANAL GERÇEKLIK VE AĞRI TEDAVİSİ (VİRTUAL REALİTY AND PAIN TREATMENT)

Dr. Marcin CZUB

VR4Health projesi kapsamında gerçekleştirilen ağrı azaltmada VR kullanımı, deneysel ağrı paradigmasını kullanan ve klinik popülasyonlarla ilgili çalışmalar, sanal gerçekliğin teorik altyapısı ve etki mekanizmaları ve ayrıca bu alanda gelecekteki olası gelişmelerden söz edilecektir. Ayrıca, solunum biofeedback ve VR, dokunsal distraksiyon konuları ele alınacaktır.

Sanal gerçeklik kullanarak beden sahibi olma yanılsamaları üzerine araştırmalar ve çok fenomenli entegrasyon ve beden algısı süreçlerini daha iyi anlamak için bu tür olayların nasıl kullanılabileceği. Hem temel hem de uygulamalı çalışmalar ve sanal uygulamanın olası klinik ve eğitimsel kullanımları ile ilgili çalışılacaktır. Ayrıca, VR teknolojisinin kullanımıyla beden algısı psikolojisini öğretmek için tasarlanmış bir "avatar olmak" eğitim projesi ele alınacaktır.

Polonya Wrocław Üniversitesi Psikoloji Enstitüsü'nde öğretim üyesi ve aynı zamanda Norveç Bergen Üniversitesi'nde öğretim görevlisidir. Psikoloji ve sanal gerçeklik alanında çalışmalar

yapan Dr. Czub, sanal Gerçeklik ve ağrı algısı üzerine projeler yürütmektedir. “Avatar olmak - Sanal Gerçeklik ve beden algısı psikolojisi” projesi ile Polonya Bilim Vakfı Ödülüne sahiptir.

**NORTH AFRICAN AND SAHARAN CHILDREN'S PLAY AND TOY CULTURES
ANTHROPOLOGICAL RESEARCH AND EDUCATIONAL APPLICATIONS**

Jean Pierre ROSSİE

Fieldwork in the Tunisian Sahara 1975/1977 six aspects of my research on play and toys are discussed: children’s creativity with natural and waste material communication and learning through play and toy making activities playgroups: role of gender and older children historical approach to children’s toys and play continuity and change in toy and play culture from ethnographic research to educational applications children’s creativity with natural and waste material building a mosque and other constructions in the Tunisian Sahara, 1975 Communication and learning through play and toy making activities transmitting information about the natural World transmitting attitudes, values and beliefs of the community exchanging information and feelings about wedding and man-woman relations learning about rituals and feasts the belghenja rain ritual and the belghenja girl’s dolls interpreting and discussing adult roles developing male identity through shared experiences playing to mixed playgroup in parallel play girls playing female roles and boys playing male roles.

DİJİTAL OYUN VE KİŞİSEL VERİ

Arş.Gör.Dr. Burçe AKCAN, Selçuk Üniversitesi, burce@selcuk.edu.tr

ÖZET

Oyun, başta sadece çocuklar ile ilişkilendirilse de şüphesiz her yaştan birey için bir boş zaman edimi olmaktan çok daha fazlasıdır. Dijitalleşme ile farklı bir bağlama taşınan ve dijital dünya ile bütünleşerek yeni bir mecrada kendini gösteren “dijital oyun” olgusu, günümüzde bireylerin gündelik hayatında önemli bir yer edinmektedir. Öyle ki dijital oyunlar; zaman planlaması, oyun içi gelişim için bütçe ayrılması, oyun becerilerini geliştirmeye yönelik ekipman satın alınması gibi gereksinimler ile oyun dışı pek çok süreci de içinde barındırmaktadır. Dijital oyun bu yönüyle bir taraftan tüketim nesnesinin kendisi iken, diğer taraftan da farklı tüketim pratiklerine yöneltici bir araç görevi üstlenmektedir. Dijital oyunda başarı, oyun içi kazanımlar ile ölçülmekte ve bu kazanımlar temelde üç şekilde elde edilmektedir. Bunlardan ilki; oyunda daha fazla vakit harcıyarak uzun bir zaman diliminde elde edilen kazanımlar iken ikincisi; gerçek dünyanın değişim araçları (kredi kartı, para, sanal kartlar vb.) aracılığıyla daha kısa sürede ve kolay biçimde elde edilen kazanımlardır. Üçüncü bir alternatif ise; oyunda uzun vakit geçirmek istemeyen ve oyuna önemli bir bütçe ayırmayan kullanıcıların, kişisel verilerini paylaşmaları karşılığında onlara sağlanacak oyun içi faydalardır. Bu faydalar; oyuncuların bir ürünü satın almaları ve bunu kanıtlamaları karşılığında markaların sağladığı oyun içi ek fayda, bir ankete katılma karşılığında araştırma şirketi veya markanın

kendisi tarafından sağlanan ek fayda, kimlik bilgilerinin verilmesi ile elde edilen ek faydalar olarak sıralanabilir. Veri güvenliği, dijital çağın en tartışmalı ve problemlili konularından biri iken, dijital oyunlardaki yaygınlığı endişe verici boyutlara ulaşmaktadır. Öte yandan dijital dünya, hedefleme ve ölçümlemeye imkan veren kullanım alanları ile reklam veren için önemli bir mecra olarak görülmekte ve hedef kitleye ulaşmanın alternatif bir yolunu sunmaktadır. Çalışma kapsamında Türkiye’de en yaygın dijital etkileşimli oyunlardan biri olan “Zula”da kişisel veri özelindeki uygulamalar incelenmiş ve oyuncuların kişisel veri paylaşımına yönelik tutumları kişisel görüşme tekniği ile araştırılmıştır.

Anahtar sözcükler: Dijital oyun, kişisel veri, zula

ESPORLAR İLE GELENEKSEL SPORLARDA MOBBİNGE MARUZ KALMA DÜZEYLERİNİN KARŞILAŞTIRILMASI

Şiyar MORSUNBUL, Yok, siyarmorsumbul@gmail.com

ÖZET

Amaç: Çalışma doğrultusunda mobbing davranışının esporcular ve geleneksel spor dallarından sporcular üzerindeki etkisi karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. **Yöntem:** Çalışmanın evreni aktif veya reaktif olarak sportif kariyerini sürdüren 123 sporcudan oluşmaktadır. Bu sporcuların 50 tanesi esporlar, 73 tanesi ise geleneksel sporlardandır. Verilerin toplanmasında demografik değişkenleri ölçmek amacıyla demografik bilgi formları, mobbing düzeyini ölçmek amacıyla da mobbing anketi kullanılmıştır. Verilerin analiz edilmesi sürecinde betimsel istatistik yöntemleri, için mann-whitney u testi uygulanmıştır. **Sonuç:** Yapılan analizler neticesinde, Espor branşlarından oyuncularının mobbinge, duygusal istismara ve kulüp içerisinde yaptırma geleneksel sporlarla ilgilenen sporcuların daha fazla maruz kaldıkları anlaşılmaktadır. Geleneksel spor dalları ile ilgilenen sporcuların düşük seviyede de olsa anlamlı şekilde mobbinge maruz kaldığı görülmektedir. Bu uygulamada mobbinge maruz kalan sporcuların örgüt içi iletişimlerinin zayıf olduğu, kulüpte kendilerine verilen görev ve sorumlulukların sporcular için zorlayıcı birer unsur olduğu ve esporcuların daha az sosyal destek gördükleri saptanmıştır. **Yorum:** Çalışma doğrultusunda, mobbingin sporcuları branşları ve demografik değişkenlerini gözetmeksizin etkilediği görülmektedir. Sporcuların, buldukları örgütsel

yaşam içerisinde kendilerini değersiz hissetmelerine neden olacak bir ortamın hâkim olduğu saptanmıştır. Yapılan çalışmanın sonuçları uyarınca görev, örgüt içi iletişimin ve sosyal ilişkiler açısından zayıf olan kulüplerin yüksek seviye mobbing içerdiği tespit edilmiştir. Bu alanların iyileştirilmesi adına çalışmalar yürütülmesi mobing olgusunun engellenmesi üstünde hayati önem taşımaktadır. Anahtar Kelimeler: Mobbing, esporlar, geleneksel sporlar

Anahtar sözcükler: Dijital Oyun, Esporlar, Geleneksel Sporlar, Mobbing

MÜZEDEN ÖNCE – MÜZEDEN SONRA KÜLTÜREL MİRASLA OYNAMAK: MÜZEM: DİJİTAL MÜZE KURMA OYUNU TASARIMI

Arş.Gör.Dr. Ceren KARADENİZ, Ankara Üniversitesi, ceren_blacksea@hotmail.com
Uzman Emrecaan ÇUBUKÇU, Kreatin Studios, emrecaan@kreatinstudios.com

ÖZET

Dijital devrimin etkisiyle müzecilik 1990'dan itibaren sergi tasarımı, tanıtım, uzaktan ve yüz yüze eğitim süreçlerinde farklı ve yenilikçi yaklaşımlara sahne olmaktadır. Müze koleksiyonları dijital ortama aktarılmış, koleksiyon bilgisi mikro galeri, web sitesi ve sanal müze uygulamalarıyla izleyiciye sunulmuştur. İzleyiciye bilgi sağlama, iletişim kurma ve teknoloji kullanımında deneyim kazandırma amaçlarıyla kullanılan teknolojiler, bilgi işletim sistemleri vb. müzeye erişimi kolaylaştırmıştır. Müzede teknoloji kullanımı özünde, müzede farklı hedef kitlelere hitap eden ilgi odakları oluşturarak izleyici çeşitliliği sağlamayı amaçlar. Müzede teknoloji kullanımının eğlenceli biçimlerinden biri dijital oyunlardır. Koleksiyon bilgisine doğrudan erişim sağlayan oyunlar çocuk ve gençlere müzede bağlamsal öğrenme süreçlerinde eşlik eden donanımlı rehberlerdir. Dijital oyunlarının sadece müze koleksiyonuyla değil, öğretim programlarıyla da ilişkilendirilmiş olması, bu uygulamaların tamamına ücretsiz olarak erişilmesi, öğretmenler tarafından ilgili konuların işleneceği süreçte müze ziyareti öncesinde - sonrasında ve belirli aralıklarla güncellenerek kullanılması önemlidir. Birçok araştırma müzelerde kullanılan dijital sergileme, oyun ve sunumların farklı yaş gruplarındaki

ziyaretçilerin müzeye erişimini kolaylaştırdığını ve hızlandırdığını saptamıştır. Bu çalışmada öğrencilerin, ilköğretim düzeyinde Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler dersleri ile ortaöğretim düzeyinde Tarih ve Görsel Sanatlar dersleri kapsamında kültürel mirası tanıma ve yakın çevrede yer alan tarihî, doğal ve turistik yerlerin özelliklerini tanıırken; çevrelerindeki en önemli okul dışı öğrenme ortamlarından biri olan müzeler hakkında araştırma yapma süreçlerinde kendilerine yardımcı olacak; müze türlerini ve koleksiyon içeriklerini tanıtan bir dijital müze kurma oyunu olarak tasarlanan MÜZEM tanıtılmaktadır. MÜZEM, müze öncesi ve müze sonrası süreçlere eşlik edebilecek biçimde eğit-eğlen (edutainment) yaklaşımıyla geliştirilmiş, dünyadaki örneklerden hareketle çocuk ve gençlere müzeye ilişkin farkındalık kazandırarak müze bilincinin geliştirilmesine katkı sağlayacak ve öğretim programlarında yer alan farklı ders ve ünitelerde müze ortamından yararlanmaya motive edecek eğitici bir ortam içermektedir. MÜZEM, dört müze galerisinin (Arkeoloji müzesi, doğa tarihi müzesi, sanat müzesi ve oyuncak müzesi) kullanıcı tarafından sanal ortamda tasarımı, koleksiyonun yönetimi, sergi tasarımının gerçekleştirilmesi ve ziyaretin planlanmasını içermektedir.

Anahtar sözcükler: dijital oyun, müze eğitimi, MÜZEM, oyun, müze

OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ DİJİTAL OYUN TERCİHİNİN EBEVEYN GÖRÜŞLERİNE GÖRE DEĞERLENDİRİLMESİ

Rumeysa ÇAPUK, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, rumeysa.capuk@std.hku.edu.tr
Pınar BİCERİK, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, pinar.bicerik@std.hku.edu.tr
Gülten KOYUNCU, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, gulten.koyuncu@std.hku.edu.tr
Ayşe Nur EZER, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, aysee.ezer.819@gmail.com
Arş.Gör. Mihriban ÖZCAN, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, mihriban.ozcan@hku.edu.tr

ÖZET

Çocuğun gelişiminde ve eğitiminde önemli bir unsur olan oyun; teknolojinin gelişmesiyle birlikte pek çok değişime uğramıştır. Gelişen teknoloji ile birlikte günümüzde her evde varlığını koruyan dijital medya unsurları- televizyon, bilgisayar, tablet ve akıllı telefonlar- çocukların kolay erişebildiği ve sıklıkla tercih ettiği araçlar haline gelmiştir. Çocukların dijital tercihi onların oyun kavramına bakışını da etkilemiştir. Yapılan çalışmalar incelendiğinde oyunun; şekil, biçim, oynanan ortam, oynanacak kişi sayısı ve gerekli araç gereçler bakımından farklılaştığı görülmektedir. Önceden seksek, saklambaç, topaç, yakar top, beştaş, gibi oyunları oynayan çocukların günümüzde bu oyunları tercih etmedikleri onun yerine; dijital oyun platformlarındaki oyunları tercih ettikleri görülmektedir. Çocukların değişen oyun tercihlerinde sadece teknoloji faktörünün etkili olmadığı aynı zamanda içinde buldukları çevre, aile ve yaşam koşullarının da etkisi göz önüne alınmalıdır. Çocuğun içinde bulunduğu sosyal çevrenin ve ebeveynlerin oyun kavramına yükledikleri anlamın çocuğun oyun tercihini

etkilediği düşünülmektedir. Bu nedenle ebeveynlerin çocuklarının oynadıkları oyunlarla ilgili duygu, düşünce ve dijital oyuna bakış açıları önemli yer tutmaktadır. Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun tercihlerinin ebeveyn görüşlerine göre değerlendirilmesi amacıyla yapılan bu çalışma nitel araştırma yöntemlerinden görüşme tekniği ile gerçekleştirilmiştir. Görüşme için ebeveynlerin çocuklarının oynadıkları dijital oyunla ilgili düşüncelerini öğrenmek amacıyla araştırmacılar tarafından yarı yapılandırılmış soruların bulunduğu bir form hazırlanmıştır. Hazırlanan form ölçme ve değerlendirme, rehberlik ve psikolojik danışmanlık ve okul öncesi alanlarında uzman 3 kişi tarafından incelenmiş ve uzman görüşü alınmıştır. Uzman görüşü sonunda formda gerekli düzenlemeler yapılarak forma son hali verilmiştir. Yanlılığı önlemek amacıyla görüşmeler aynı araştırmacı tarafından yapılmıştır. Görüşmelerde veri kaybını önlemek amacıyla bir araştırmacı görüşme sorularını katılımcılara yöneltirken diğer araştırmacı tarafından görüşmeler yazı ile kayda alınmıştır. Görüşmeler bireysel olarak sessiz bir odada yapılmıştır. Görüşme sonunda katılımcılara verdikleri cevaplar gösterilmiş, onayları alınarak görüşme sonlandırılmıştır. Araştırmanın çalışma grubu seçilirken kolay ulaşılabılır örneklem tercih edilmiştir. Araştırmanın veri toplama aşaması devam etmektedir. Veri toplama aşaması bitince toplanan verilere içerik analizi yapılacaktır. Elde edilen verilerle bulgular tartışılacaktır.

Anahtar sözcükler: Anahtar kelimeler: dijital oyun, ebeveyn, okul öncesi dönem

ROGER CAILLOIS VE AGÔN: DİJİTAL OYUNDAN E-SPOR'A

Arş.Gör. Direktgen Ozan ERCANSUNGUR, T. C. Manisa Celal Bayar Üniversitesi,
ozan.ercansungur@cbu.edu.tr

Arş.Gör. Emre CANBAZ, Yaşar Üniversitesi, emre.canbaz@yasar.edu.tr

ÖZET

Yalnızca zihinsel ve fiziksel bir aktivite olmanın ötesinde oyunun kültürle karşılıklı ilişkisi göz ardı edilmemesi gereken ve Johan Huizinga'nın ifadeleriyle "(...) kültüre eşlik eden ve bu kültüre başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran verili bir bizatihi olarak (...)"(2015: 20) öne çıkan bir olgu olduğunu düşünmekteyiz. Antik Yunan Olimpiyatları'nda oyun eylemi dinsel bir boyutta ele alınırken, Roma İmparatorluğu dönemi at yarışlarında siyasi bir düzlemde gerçekleşmiş, Orta Çağ'da bu tutum feodal beylerin iktidar savaşının bir alanına dönüşmüştür. Belirli bir zaman ve mekân içerisinde deneyimlenen, belirleyici kuralların çizdiği sınırlar dâhilinde özgür bir eylem olmasının yanında oyunun Huizinga'nın ifadesi ile aynı zamanda "her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylem" (2015: 31) oluşu çalışmamız açısından da düşündürücü bir noktaya işaret etmektedir. Peki oyun kavramının giderek bu özelliğinden uzaklaşması ve farklı dinamiklerle kuşatılarak bir tür iktisadi sektör nesnesine dönüşmesinin arkasında yatan belirleyici etken nedir? Bu noktada, Roger Caillois'nin oyuna özgü bir nitelik olarak öne sürdüğü agôn kavramının (2001: 11-36), bu sorunun cevabında kritik önem taşıdığını düşünüyoruz. En basit tanımıyla rekabet olgusunu karşılayan bu kavram, ister oyuncunun kendisine ister başka bir oyuncuya karşı üstünlük

sağlama ihtiyacından doğmaktadır. Buradan hareketle oyunun doğasındaki rekabet unsurunun, tarihsel süreç içerisinde dönemin kültürel değerleriyle birlikte yeniden ele alınarak yorumlandığı görülmekte, bu süreçle birlikte günümüzde ise, dijital oyunların spor kavramıyla yan yana ele alındığı, e-spor sektörünün 2019 yılında dünya genelinde 1.1 milyar \$ büyüklükte bir gelir hacmine ulaştığı (Newzoo, 2019), yılda ortalama 4000'in üzerinde turnuvanın düzenlendiği (Esports Earning, 2019) ve dijital oyun deneyiminin iktisadi bir iş konumuna ulaştığı özgün bir oyun/iş alanına işaret ettiği bir döneme girdiğimiz söylenebilir. Bu yeni döneme ışık tutan önemli gelişmelerden bir diğeri de dünyanın en önemli ikinci büyük olimpiyat organizasyonu olan Asya Oyunları'nda, 2018 yılında olimpiyat kapsamında e-spor'a yer verilmesidir (Asian Electronic Sports Federation (AESF), 2018). Buna paralel olarak ülkeler kurdukları resmi federasyonlar aracılığıyla sürece dâhil olmakta, 24 Nisan 2018 tarihinde Türkiye E-Spor Federasyonu'nun kurulmasıyla birlikte e-spor ülkemizde de resmî bir boyut kazanmıştır (TESFED, 2018). Tüm bu gelişmeler ışığında bu çalışma, oyun kavramının kültürel bir olgu olduğu düşüncesinden yola çıkarak, agôn kavramı çerçevesinde tarihsel süreçte izlenen yolu takip etmek, dijital oyunlar özelinde e-spor'un doğuşu, günümüzde ulaştığı ve gelecekte ulaşacağı olası konum değerlendirilecektir.

Anahtar sözcükler: Agôn, dijital oyun, e-spor, Oyun

TÜRKİYE'DE DİJİTAL OYUN ARAŞTIRMALARINDA NEREDEYİZ? BİR META-SENTEZ ÇALIŞMASI

Öğr.Gör. Sümeyya TATLI HARMANCI, Eldivan Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksek Okulu,
sumeyyatatli@karatekin.edu.tr

Öğr.Gör. İsmail ÖZCAN, Eldivan Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksek Okulu,
ismailozcan@karatekin.edu.tr

ÖZET

Meta-sentez yöntemi ile ortaya konan bu çalışmanın amacı; Türkiye'de dijital oyunlara yönelik gerçekleştirilen çalışmaları analiz ederek mevcut durumu ortaya koymaktır. Meta-sentez; benzer konularda gerçekleştirilen birbirinden farklı çalışmadan elde edilen verileri istatistiksel olarak analiz etme ve analiz sonuçlarından genel bir yargıya ulaşma yöntemidir. Çalışmada amaçlı örneklem yöntemi ile seçilen ve 2005-2019 yılları arasında gerçekleştirilen 22'si tez 36'sı makale ve ikisi bildiri olmak üzere toplam 60 çalışma incelenmiştir. Çalışmalar belirlenirken Ulusal Tez Merkezi, Google Akademik ve Tübitak Ulakbim DergiPark veri tabanlarından faydalanılmış ve hangi çalışmaların analize dahil edileceğine belirli ölçütler kullanılarak karar verilmiştir. Verilerin analiz işlemlerinde içerik analizinden yararlanılmıştır. Analize tabi tutulan tüm çalışmalar; gerçekleştirildiği yıl, çalışmanın amacı, örneklem grubu, çalışma yöntemi, veri toplama aracı ve elde edilen sonuçlar açısından incelenmiştir. Elde edilen veriler frekanslara bağlı olarak yorumlanmış ve tablolar halinde sunulmuştur. Çalışmanın sonucunda; dijital oyunlara yönelik araştırmaların Türkiye'de yeni bir konu alanı olduğu ve son dört yılda araştırmaların yoğunlaştığı görülmüştür. Gerçekleştirilen araştırmaların amaç

bakımından; bağımlılık ve oyun tercihleri konularına yoğunlaştığı ve genel olarak dijital oyunların olumlu yönlerinden ziyade olumsuz yönlerine daha fazla odaklandıkları belirlenmiştir. Araştırmaların çalışma gruplarını genel anlamda ortaokul, lise ve üniversite öğrencilerinin oluşturduğu bunun aksine okul öncesi dönem ve özel gereksinimli bireylerle yapılan çalışmaların yetersiz olduğu tespit edilmiştir. Ölçek ve anketlerin kullanıldığı nicel çalışmaların yoğunlukta olduğu görülmüştür. Araştırmaların sonuçlarının genel anlamda; cinsiyet, anne-baba öğrenim düzeyi, aile gelir düzeyi, oyun tercihi, oyun oynama süresi, oyun oynanan araç ve çevrimiçi oyun oynama gibi değişkenler açısından değerlendirildiği belirlenmiştir. Bununla birlikte dijital oyunların bağımlılık, şiddet, öfke, sosyal kaygı, özdenetim, duygusal gelişim ile ilişkisine odaklanan ve dijital oyunun olumsuz yanlarını vurgulayan daha fazla sayıdaki çalışmanın aksine dijital oyunun eğitim amaçlı kullanıldığı uygulamalara, etkili oyun tasarımlarına, akademik başarıya etkisine vurgu yapan çalışmaların daha az olduğu tespit edilmiştir. Elde edilen sonuçlar doğrultusunda; dijital oyuna yönelik çalışma sayısının artırılması, çalışma gruplarının okul öncesi dönem ve özel gereksinimli bireylere yönelik tercih edilmesi ve dijital oyunların olumlu yönlerine odaklanan çalışmalara alan yazında daha fazla yer verilmesi konusunda öneriler getirilmiştir.

Anahtar sözcükler: Dijital Oyun, Meta-Sentez, Türkiye

ÜSTÜN YETENEKLİ İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN TERCİHLERİNİN BELİRLENMESİ (DETERMINATION OF DIGITAL GAME PREFERENCES OF GIFTED PRIMARY SCHOOL STUDENTS)

Prof.Dr. Selçuk HÜNERLİ, İstanbul Üniversitesi - Cerrahpaşa, shunerli@gmail.com
Öğretmen Zehra TOPAL ALTINDIŞ, İSTANBUL KADIKÖY BİLİM VE SANAT MERKEZİ,
zehratalpal.zt@gmail.com

ÖZET

Bu araştırmanın amacı, üstün yetenekli olarak tanılanmış ilkokul düzeyindeki (2., 3. ve 4. Sınıf) öğrencilerin serbest zamanlarını nasıl değerlendirdiklerini, zamanlarını değerlendirmek için ne tür etkinlik ve aktiviteleri tercih ettiklerini tespit etmektir. Bu amaçla 15 Nisan 2019- 18 Mayıs 2019 tarihleri arasında İstanbul-Kadıköy ilçesinde yer alan Bilim ve Sanat Merkezi'ne devam eden 44 ikinci sınıf (24 erkek, 20 kız), 43 üçüncü sınıf (17 Erkek, 26 kız) ve 43 dördüncü sınıf (29 erkek, 14 kız) öğrencisi olmak üzere toplam 130 (70 erkek ve 60 kız) üstün yetenekli ilkokul öğrencisi çalışmada katılımcı olarak yer almıştır. Araştırmada örneklem seçimine gidilmemiş, araştırmanın yapıldığı tarihlerde öğrenimine devam eden ve gönüllü olan öğrencilerden oluşturmuştur. Katılımcıların demografik özelliklerine ilişkin bilgileri tespit etmek amacıyla araştırmacılar tarafından geliştirilen Kişisel Bilgi Formu kullanılmıştır. Ayrıca katılımcılara 16 sorudan oluşan anket uygulanmıştır. Katılımcıların anket sorularına verdikleri yanıtların cinsiyet, sınıf düzeyi, kardeş sayısı, gittikleri okul türü (özel/devlet), anne ve baba eğitim düzeyine göre farklılaşıp farklılaşmadığı belirlenmiştir. Dijital oyunların öğrenciler tarafından

sevilip sevilmediği sorusuna toplam 130 ilkokul öğrencisinin 82'si "Evet", 48' i ise "Hayır" yanıtını vermiştir. Bunun yanında 44 ilkokul ikinci sınıf öğrencisinin 33'ü ilk üç tercihi arasında dijital oyunlara yer vermişken 11' i origami, müzik aleti çalmak vb. farklı tercihleri olduğunu ifade etmiştir. Toplam 43 üçüncü sınıf öğrencisinin 28' i ilk üç tercihi içinde dijital oyuna yer verirken 15' i yer vermemektedir. Son olarak 43 dördüncü sınıf öğrencisinin 24' ünün ilk tercihinde dijital oyun oynamak yer alırken, 19' unda farklı tercihler yer almaktadır. Ayrıca, 43 dördüncü sınıf öğrencisinin 29' unda üç tercihinden birinde "etkinlik/faaliyet/ders yapmak" ya da kurslara gitmek, test çözmek yer almaktadır. İlkokul öğrencilerinin dijital oyunlardan çoğunlukla Roblox, Minecraft, GTA 5, Brawl Stars ve Zombie Tsunami vb. oyunları tercih ettikleri ifade edilebilir. Araştırmada elde edilen bulgulara ait sonuçlar alanyazındaki bilimsel çalışmaların sonuçlarıyla karşılaştırılarak bütüncül bir bakış açısıyla ele alınmış ve tartışılmıştır.

Anahtar sözcükler: dijital oyun tercihi, ilkokul öğrencileri, oyun, zamanı kullanma tercihleri, üstün yetenekliler

ÇOCUK GELİŞİMİ VE OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENLİĞİ ÖĞRENCİLERİNİN YARATICI DRAMA DERSİNE YÖNELİK TUTUMLARININ İNCELENMESİ

Öğr.Gör. Merve ALTUN, Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi, merve.altunn32@gmail.com
Doç.Dr. Fatma ÇALIŞANDEMİR, Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi,
fcalisandemir@mehmetakif.edu.tr
Öğretmen İsimli KAYIT, -,

ÖZET

Bu araştırmada Meslek Yüksekokulu'nda öğrenim gören Çocuk Gelişimi Programı öğrencileri ve Eğitim Fakültesi'nde öğrenim gören Okul Öncesi Öğretmenliği öğrencilerinin yaratıcı drama dersine yönelik tutumları incelenmiştir. Araştırmada tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın örneklem grubunu bir devlet üniversitesinde öğrenim görmekte olan 353 öğrenci oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak Adıgüzel (2007) tarafından geliştirilen "Yaratıcı Drama Derslerine Yönelik Tutum Ölçeği" ve araştırmacılar tarafından hazırlanan "Kişisel Bilgi Formu" kullanılmıştır. Bilgi formunda öğrencilerin demografik özelliklerini belirlemeye yönelik sorular bulunmaktadır. Bu sorulara örnek olarak "yaş, cinsiyet, daha önce drama dersi alma durumu, kardeş sayısı, mezun olunan lise türü" soruları verilebilir. Verilerin analizinde SPSS 23 paket programı kullanılmakta olup, araştırmanın nicel verilerine yönelik çalışmalar devam ettiğinden araştırma sonuçlarına ilişkin bilgilere yer verilememiştir. Anahtar sözcükler: Çocuk gelişimi, Drama, Okul öncesi eğitim Kaynakça Adıgüzel, H. Ö. (2007). Yaratıcı drama (okul

öncesinde drama ve ilköğretimde drama) derslerine ilişkin tutum ölçeği geliştirilmesi. Yaratıcı Drama Dergisi, 1(2), 5-12.

Anahtar sözcükler: Drama, Okul öncesi eğitim, Çocuk gelişimi

TEMEL EĞİTİM ÖĞRETMEN ADAYLARININ DRAMAYA İLİŞKİN METAFORLARI

Dr. Öğr. Üyesi Gönül ONUR SEZER, Bursa Uludağ Üniversitesi, gonulonur@uludag.edu.tr

Dr. Öğr. Üyesi Pınar BAĞÇELİ KAHRAMAN, Bursa Uludağ Üniversitesi,

pinarbag@uludag.edu.tr

ÖZET

Okul Öncesi ve Sınıf Eğitimi Lisans Programlarında yer alan derslerden biri "Drama" dersidir. Drama dersi kapsamında içerik okul öncesi çocukları ve ilkokul öğrencilerine yönelik olarak farklılaşsa da öğretmen adaylarının dramanın temel özelliklerini açıklayabilmesi beklenmektedir. Bu ders içerisinde öğretmen adaylarının dramanın tanımını, yapısını bilmesi ve uygulama aşamaları ile özel teknikleri uygulayabilmesi hedeflenmektedir. Öğrencilerin duygularını ya da olayları yansıtmaları için yapılan bir etkinlik olan drama yöntemi ile öğrenciler sadece rol oynamamakta, aynı zamanda yorum da yapmaktadırlar. Temel eğitimde öğretmenlerin drama uygulamalarını gerçekleştirebilmeleri için gerekli bilgi ve beceriyle donanmış olmaları gerekmektedir. Öğretmenlerin dramaya ilişkin algı, görüş ve tutumlarının drama etkinliklerini planlama ve uygulama süreçlerine etki ettiği söylenebilmektedir. Öğretmen adaylarının da dramaya ilişkin algılarının mesleki yaşamlarını, becerilerini ve sınıfta uyguladıkları drama etkinliklerinin kalitesini etkileyeceği düşünülmektedir. Bu araştırmanın amacı metaforlar aracılığıyla temel eğitim öğretmen adaylarının dramaya ilişkin algılarını belirlemek ve tartışmaktır. Bu amaç doğrultusunda, okul öncesi ve sınıf öğretmeni adaylarının dramanın hangi bileşenini veya özelliğini ön plana çıkardığı ürettikleri metaforlar yoluyla

incelenecektir. Ayrıca araştırmada okul öncesi ve sınıf öğretmenliğine devam eden öğretmen adaylarının dramaya ilişkin ürettikleri metaforların incelenmesine yönelik olarak nitel araştırma desenlerinden biri olan olgu bilim deseni kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu bir devlet üniversitesinde öğretmenlik eğitimleri sürecinde drama eğitimi almış olan 57 Okul Öncesi ve 50 Sınıf Eğitimi öğretmen adayı oluşturmaktadır. Araştırmada öğretmen adaylarına “Drama, dramada öğretmen, dramada çocuk/öğrenci, dramada aksesuar/materyal, dramada planlama, dramada oyun gibidir, Çünkü.....” soruları ayrı ayrı sorulmuş ve adaylardan cevap vermeleri istenmiştir. Öğretmen adaylarının drama, dramada öğretmen, dramada çocuk/öğrenci, dramada aksesuar/materyal, dramada planlama, dramada oyun kavramlarına yönelik ürettikleri metaforlar incelenerek kategorileştirilecek ve kategoriler yüzde ve frekanslar halinde verilecektir. Çalışmanın bulguları alan yazın ışığında tartışılacaktır.

Anahtar sözcükler: Drama, Metafor., Okul Öncesi Öğretmenliği, Sınıf Öğretmenliği, Temel Eğitim

AKIL VE ZEKA OYUNLARININ EĞİTİME İNOVATİF ENTEGRASYONU

Öğretmen Ersin GENÇOĞLU, ŞEHZADELER ŞEHİTLER ORTAOKULU,
ersingencoglu@hotmail.com

ÖZET

Oyun, öğrenmeyi kolaylaştırır. Buradan yola çıkarak, akıl ve zeka oyunlarının öğrencilerimize kazandırdığı yetenek ve becerilerden, sınıf ortamında faydalanarak daha kaliteli ve etkin bir eğitim öğretim ortamı sağlamayı amaçladık. Zeka oyunları, her yıl okulumuzda hem seçmeli ders olarak hem de ders dışı etkinlik olarak uygulanmaktadır. Üç yıl önce başlattığımız Çocuk Üniversitesi projesi kapsamında okulumuzda akıl oyunları atölyesi kurulmuştur. Eğitimcilerimiz, düzenlenen kurslar, etkinlikler ve turnuvalarla, zeka oyunlarının eğitim öğretim sürecine katkılarını görmüştür. Öğrencilerin oyunlardan edindiği kazanımlar öğretmenlerimizin bu konudaki motivasyonunu arttırmıştır. Eğitimcilerimiz, zeka oyunlarının eğitim öğretim sürecine katkılarını görmüştür. Düzenlenen kurslar, etkinlikler ve turnuvalarla, oyunların öğrencilerde oluşturduğu olumlu etkilerin şahidi olmuşlardır. Düzenlenen eğitici eğitimleri ile, her branşın amaçlarına ve hedeflerine göre farklı oyunlar öğretilmiştir. Böylece derslere entegre edilecek doğru oyunların doğru disiplini geliştirmesini sağlamaya çalışmaktayız. Bu proje ile; öğrencilerimizin zeka potansiyellerini tanınması ve geliştirmesini, problemler karşısında özgün stratejiler geliştirmesini, problemleri çözerken hızlı ve doğru karar vermesini, olaylara daha iyi odaklanmasını ve dikkatlerini toplayabilme yeteneklerinin

gelişmesini sağlamaya çalışıyoruz. Bütün bu yetenek ve becerileri derslerde kullanarak, eğlenirken öğrenmeyi, öğrenirken zeka gelişimini ve bu becerilerin ileriki yaşantılarında onlara yol gösterici olmasını sağlamış olacağız. Bunun yanı sıra aile ile oyunlar etkinlikleriyle aile iletişimini, göçmen ağırlıklı öğrencilerin olduğu kardeş okullar seçerek yardımlaşma duygusunu güçlendirmiş oluyoruz. Çalışmalarımızı daha ileri götürerek, 2019 yılında Erasmus plus KA229 Okul değişimi programı kapsamında akıl ve zeka oyunları ile ilgili olan ve her birinde dört ortak ülke okulu bulunan iki projemiz kabul görmüş ve hibe almaya hak kazanmıştır. Böylece projemizi uluslararası platforma taşıyarak, öğretmen ve öğrenci eğitiminin yaygınlaşmasını sağlayacağız. Öğrencilerimiz, diğer ülkelerin geleneksel oyunlarını yerinde tanıma fırsatı yakalayacak, aynı zamanda Türk geleneksel oyunlarımızı tanıtmaya imkanı bulacaklar. Edinilen çeşitli tecrübelerin okulumuza yansımalarını görmeyi bekliyoruz. Uzun vadede, proje ile yeni yöntem ve teknolojilerin transferi, ar-ge ve inovasyon çalışmalarına olan yatırımların artması, yenilikçi yaklaşımların kurumlarımıza yerleşmesi ve kurum kültürü olması, kurumların modern eğitim ortamlarını oluşturmaları, eğitim-öğretimde sınıflarda yeni yaklaşımların gelişmesi, proje çalışmalarına daha fazla ilgi gösterilmesi projemizin beklenen sonuç ve etkileridir.

Anahtar sözcükler: Akıl ve Zeka Oyunları, Atölye, Avrupa, Erasmus, İnovasyon

DOWN SENDROMLU ÇOCUKLAR İÇİN OYUNLAŞTIRILMIŞ EĞİTİM MATERYALİ PLAYING EDUCATION MATERIAL FOR CHILDREN WITH DOWN SYNDROME SEBAHATTİN KARTAL

Dr. Öğr. Üyesi Sebahattin KARTAL, Cumhuriyet Üniversitesi, sebahattinkartal@gmail.com

ÖZET

Günümüzde bir çocuğun yaşamının ilk yılları, onun gelecekteki gelişiminin anahtarı olarak kabul edilmektedir. Bu nedenle sorunların çocukluk döneminde giderilmesi, uzun dönemde bireyin hayat kalitesini ve işlevselliğini belirlediği için önem taşımaktadır. Sağlıklı çocuklarda dil gelişim sürecinin, psiko-motor gelişim süreciyle paralellik arz ettiği bilinmektedir. Çocuğun kas hareketleri ile duyu organlarının koordineli bir şekilde çalışmasıyla, zihinsel ve dilsel gelişimin temelleri de atılmaktadır. Ancak Down sendromlu bireylerde, doğuştan sahip oldukları zayıf kas yapısı, motor gelişimi üzerinde olduğu gibi dil gelişiminde de önemli engelleyici rol oynamaktadır. Yüz ve ağız kaslarının gevşek olması dil, dudaklar ve çenenin hareketlerini olumsuz yönde etkilemektedir. Bu durum konuşmanın anlaşılabilirliğini yani telaffuzu doğrudan etkiler. Bu çalışmada; Down Sendromlu bireylerde yüz ve ağız kaslarını geliştirmek, doğru nefes kullanma çalışmalarını desteklemek için oyunlaştırılmış bir eğitim materyalinin tanıtımı yapılacaktır. Bu materyal geliştirilirken Tübitak 1007 Kamu Kurumları Araştırma ve Geliştirme projelerini destekleme programı kapsamında Milli Eğitim Bakanlığı Özel Eğitim Genel Müdürlüğü ile birlikte çalışılmıştır. Çalışma boyunca konuyla ilgili uzman görüşleri alınmıştır. Oyunlaştırılmış Eğitim materyalinin saha çalışması henüz yapılmamıştır.

Anahtar sözcükler: Dil Gelişimi, Down Sendrom, Materyal Geliştirme, Özel Eğitim

BEER GAME OYUNUNDA KATILIMCI DAVRANIŞININ ANALİZ EDİLMESİ

Öğr.Gör.Dr. Güven ŞENGÖNÜL, Dokuz Eylül Üniversitesi, guvensengonul@gmail.com

Dr. Öğr. Üyesi Gamze ARABELEN, DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ,

gamze_arabelen@hotmail.com

ÖZET

Oyun temelli öğrenme özellikle erken yaşlardaki bireylerin öğrenmesi için sıkça kullanılan bir yaklaşım olmasına rağmen ileri yaşlarda; üniversite ve sonrasında nispeten daha az kullanılmaktadır. Bu metot son yıllarda bilgisayar oyunları ile yetişen; oyun ve oyun mekaniklerine aşina olan öğrencilerin sayısı arttıkça gerek lisans gerek lisansüstü eğitimde de sıkça kullanılır olmuştur. Özellikle bilgisayar oyunlarının ve simülasyonların gelişmesi ile işletme öğrencilerine yönelik, pazarlama, stok yönetimi, satış yönetimi, ürün geliştirme, uluslararası işletmecilik gibi alanlarda gerçek durumları simüle eden oyunlar geliştirilmiştir. Bu uygulamalarda öğrencilere temel kavramların öğretilmesi ve bazı kriz durumlarında izlenmesi gereken yaklaşımların neler olduğu üzerine odaklanılmıştır. Beer Game ya da diğer adı ile bira dağıtım oyunu 60 lı yılların başında MIT tarafından geliştirilmiş ve üretim yönetimi, lojistik, stok yönetimi derslerindeki en popüler oyunlardan biri olmuştur. Oyunda stok yönetimi, müşteri hizmet düzeyi , kamçı etkisi gibi kavramların benimsenmesine odaklanmıştır. Her oyuncu müşterilerinden gelen siparişlerin karşılanması ve stoklarının kontrolünden sorumludur. Oyuncular maliyetleri minimumda tutarken müşteri hizmet düzeyini de maksimumda

tutmakla görevlidir. Bu çalışmada iki yıl boyunca farklı sınıf ve bölümlerde 90 kişiden oluşan 6 farklı gruba beer game oynatılmış ve katılımcıların basit bir tedarik zincirindeki sipariş ve stok operasyonlarında verdikleri kararlar incelenmiştir. Analizler sonucunda lisans ve yüksek lisans öğrencilerinde benzer motivasyon ile hareket etmelerine rağmen farklı kararlar verdikleri sektörde çalışan katılımcıların ise lisans öğrencileri ile tamamen farklı stratejiler ve motivasyonlar ile karar verdikleri gözlenmiştir.

Anahtar sözcükler: Beer game, kamçı etkisi, oyunla öğrenme, tzy

BİR MATEMATİK OYUNU İLE BAZI MATEMATİK KAVRAMLARININ ÖĞRETİMİ VE ANALİTİK DÜŞÜNME BECERİSİNİN KAZANDIRILMASI

Doç.Dr. Osman Raşit IŞIK, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, osmanrasitisik@hotmail.com
Hilal Kamile GÜN, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü,
hilalkgun@gmail.com
Dr. Öğr. Üyesi Baki ŞAHİN, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, baki@mu.edu.tr

ÖZET

Bu çalışmada, lise 2 müfredatında bulunan sıralama, faktöriyel ve olasılık kavramlarının öğretiminde Apartman sudoku oyununu (Skyscrapers Game) kullanılmaktadır. Bu oyunu kullanarak soyut olan bu kavramları günlük yaşam problemi olarak ele alıp öğrencilerin kalıcı öğrenmelerinin sağlanması hedeflenmektedir. Ayrıca öğrencilerin matematiğe karşı olan korku ve önyargılarının da değişmesi beklenmektedir. Bunun için Muğla merkezde bulunan bir lisenin 10. sınıflarından iki sınıf seçilmiştir. İki sınıftan biri deney grubu, biri de kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Deney grubuna hazırlanan etkinlikler ve apartman sudoku oyunu ile faktöriyel, permütasyon ve olasılık konuları verilmektedir. Kontrol grubunda ise geleneksel öğrenme ortamı aynen devam etmektedir. Deney grubu öğrencilerinin süreç içerisinde tutumlarındaki değişimi ölçmek için tutum ölçekleri kullanılmıştır. Çalışmada yöntem olarak, yarı deneysel yöntem kullanılacaktır. Mevcut okul yapılarında deney ve kontrol gruplarının kontrol değişkenleri bakımından eşitlenmiş olarak oluşturulmasının güç olmasından dolayı bu

yöntem tercih edilmiştir. Bu çalışma sonunda apartman sudoku oyunu eğitsel oyun olarak tasarlanacak ve etkinlikler yazılarak tüm matematik öğretmenlerinin rahatça kullanabilecekleri eğitim etkinlikleri hazırlanacaktır. Aynı zamanda öğrencilerin analitik düşünme becerilerinin gelişmesi onları günlük hayatta karar vermeleri açısından olumlu etkileyecektir. Soyut olan matematik konularını günlük hayat problemlerine uyarlayarak çözen öğrencilerin, yaparak-yaşayarak öğreneceklerinden kalıcı öğrenmeleri sağlanacak, matematiğe karşı olumsuz tutumları değişecektir. Bununla birlikte matematiğin aslında birçok yerde gizil olarak bulunduğunu keşfeden, oyunun stratejisini çözmek için akıl yürütme beceresini kullanabilen bir öğrenci olmaları beklenmektedir. Oyun oynarken öğrenciler birbirlerinden oyunun stratejisini ve bunu çözmek için gerekli matematiği öğreneceklerinden akran öğrenmeyi kullanacaklar ve “bu konu ne işimize yarayacak?” ya da “matematiği neden öğreniyoruz?” sorularına kısmen cevap verebileceklerdir.

Anahtar sözcükler: Matematiksel oyunlar, Oyunlarla matematik öğretimi, Analitik düşünme

EĞİTSEL OYUN YÖNTEMİNİN 5. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN SOSYAL BECERİLERİ VE DERSE YÖNELİK TUTUMLARINA ETKİSİ

Arş.Gör.Dr. Emre YILDIZ, Atatürk üniversitesi, emre.yildiz@atauni.edu.tr

ÖZET

Bu araştırma 5. Sınıf düzeyinde “Madde ve Değişim” ünitesinin öğretiminde uygulanan eğitsel oyun yöntemi ve öğretmenlerin alışagelmış uygulamalarını gerçekleştirdikleri programa dayalı öğretimin öğrencilerin sosyal becerileri ve fen bilimleri dersine yönelik tutumlarına etkisini incelemek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmada deneysel desenlerden öntest-sontest kontrol gruplu yarı deneysel desen benimsenmiştir. Araştırma 2018-2019 akademik yılında Erzurum ili merkezinde bir ortaokula devam eden 52 5. sınıf öğrencisi ile yürütülmüştür. Okulda bulunan 6 şube arasından kura çekilerek deney ve kontrol grupları belirlenmiştir. Öğrencilerden 27’si eğitsel oyun yönteminin uygulandığı deney grubunda 25’i ise programa dayalı öğretimin uygulandığı kontrol grubunda yer almaktadır. Uygulama öntest ve sontestlerin uygulanması dahil (yöntemlerin uygulanışı 26 ve testlerin uygulanışı 4 ders saati) 30 ders saatinde tamamlanmıştır. Eğitsel oyun yönteminde konu yalnızca oyunlar aracılığı ile aktarılmış ve etkinlikler oyunlaştırılarak gerçekleştirilmiştir. Programa dayalı öğretimde ise konu ile bilgiler zenginleştirilmiş anlatım tekniği ile aktarılmış ve etkinlikler gösteri veya gösterip yaptırma şeklinde gerçekleştirilmiştir. Veri toplama aracı olarak sosyal beceri ölçeği ve fen bilimleri dersi tutum ölçeği kullanılmıştır. Veri analizinde parametrik testlere uygunluğu tespit edildiğinden bağımsız örneklem t-testi ve ANCOVA kullanılmıştır. Uygulama

başlangıcında öğrencilerin sosyal becerileri arasında kontrol grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı fark olduğu belirlenmiştir; ($t(42,554)=2,553$; $p<0,05$). Öğrencilerin tutum puanları arasında anlamlı farklılığın olmadığı belirlenmiştir; ($t(50)=0,718$; $p>0,05$). Uygulama sonunda yapılan ANCOVA sonucunda öğrencilerin sosyal becerileri arasında eğitsel oyun yöntemi uygulanan öğrenciler lehine istatistiksel olarak anlamlı farklılığın olduğu tespit edilmiştir; ($F(1,49)=6,270$; $p<0,05$; $\eta^2=0,113$). Öğrencilerin fen bilimleri dersine yönelik tutumları arasında eğitsel oyun yöntemi uygulanan öğrenciler lehine istatistiksel olarak anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir; ($t(50)=-2,315$; $p<0,05$; $\eta^2=0,097$). Sonuç olarak; öğrencilerin sosyal becerilerini ve fen bilimleri dersine yönelik tutumlarını geliştirmede eğitsel oyun yönteminin programa dayalı öğretime göre daha etkili olduğu bulunmuştur.

Anahtar sözcükler: Eğitsel oyun, madde ve değişim, sosyal beceri, tutum

EĞİTSEL OYUN, OKUMA-YAZMA-OYUN VE OKUMA-YAZMA-UYGULAMA YÖNTEMLERİNİN “KUVVET VE ENERJİ” ÜNİTESİNDE YAŞANAN ÖĞRENME PROBLEMLERİNİ GİDERMEDEKİ ETKİSİ

Arş.Gör.Dr. Emre YILDIZ, Atatürk üniversitesi, emre.yildiz@atauni.edu.tr
Prof.Dr. Ümit ŞİMŞEK, Atatürk üniversitesi, simsekum@atauni.edu.tr

ÖZET

Bu araştırmanın amacı öğrencilerin öğrenme zorluğu, motivasyon düşüklüğü, öğrenme kaygısı ve bilgilerin kalıcı olmaması öğrenme problemlerini yaşadıkları “Kuvvet ve Enerji” ünitesinin öğretiminde uygulanan eğitsel oyun, okuma-yazma-oyun, okuma-yazma-uygulama ve programa dayalı öğretim yöntemlerinin öğrencilerin akademik başarı, motivasyon, kaygı ve bilgilerinin kalıcılığına etkisini incelemektir. Araştırmada deneysel desenlerden öntest-sontest kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Araştırmada Erzurum ili merkezinde bir normal ortaokula devam eden 149 7. sınıf öğrencisi ile çalışılmıştır. Öğrencilerden 40’i eğitsel oyun yönteminin uygulandığı Deney Grubu-1’de, 38’i okuma-yazma-oyun yönteminin uygulandığı Deney Grubu-2’de, 37’si okuma-yazma-uygulama yönteminin uygulandığı Deney Grubu-3’te ve 34’ü programa dayalı öğretimin uygulandığı kontrol grubunda yer almaktadır. Verilerin toplanmasında ön bilgi testi, akademik başarı testi, motivasyon ölçeği, kaygı ölçeği ve kalıcılık testi kullanılmıştır. Verilerin parametrik testlerin uygulanmasına uygun olduğu tespit edildiğinden analizlerde tek yönlü ANOVA kullanılmıştır. Uygulama başlangıcında öğrencilerin ön bilgi düzeyleri, motivasyonları ve kaygıları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın olmadığı belirlenmiştir. Uygulama sonunda eğitsel oyun yöntemi uygulanan öğrencilerin akademik başarılarının okuma-yazma-oyun, okuma-yazma-uygulama ve programa dayalı

öğretim uygulanan öğrencilerden anlamlı düzeyde yüksek olduğu belirlenmiştir; ($F(3,145)=9,542$; $p<0,05$; $\eta^2=0,165$). Eğitsel oyun yöntemi uygulanan öğrencilerin fen öğrenimi motivasyonlarının programa dayalı öğretim uygulanan öğrencilerden anlamlı derecede yüksek olduğu tespit edilmiştir; ($F(3,145)=3,158$; $p<0,05$; $\eta^2=0,061$). Öğrencilerin fen öğrenimi kaygı düzeyleri incelendiğinde eğitsel oyun, okuma-yazma-uygulama ve programa dayalı öğretim uygulanan öğrenciler arasında eğitsel oyun yöntemi uygulanan öğrenciler lehine anlamlı farklılığın olduğu belirlenmiştir; ($F(3,145)=5,109$; $p<0,05$; $\eta^2=0,096$). Eğitsel oyun yöntemi uygulanan öğrencilerin bilgilerinin kalıcılığı programa dayalı öğretim uygulanan öğrencilerden anlamlı derecede yüksektir; ($F(3,145)=3,361$; $p<0,05$; $\eta^2=0,021$). Sonuç olarak öğrencilerin öğrenme problemi yaşadıkları konuların öğretiminde eğitsel oyun yöntemi daha etkilidir. *Atatürk Üniversitesi 6267 Nolu BAP kapsamında desteklenmiştir. 1. yazarın doktora tezinden üretilmiştir.

Anahtar sözcükler: Akademik başarı, eğitsel oyun, işbirlikli öğrenme, kaygı, motivasyon

EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRETMEN ADAYLARININ SOSYAL BECERİ GELİŞİMİ DÜZEYİNE ETKİSİ

Doç.Dr. Aylin MENTİŞ KÖKSOY, Ege Üniversitesi, aylin.mentis.koksoy@ege.edu.tr

Dr. Öğr. Üyesi Avşar ARDIÇ, Ege Üniversitesi, avsarardic35@hotmail.com

Öğr.Gör.Dr. Iskender DAŞDEMİR, Ege üniversitesi, iskenderdasdemir@hotmail.com

Öğr.Gör. Erdem EREM, Ege Üniversitesi Eğitim Fakültesi, erdem.erdem@ege.edu.tr

ÖZET

İnsanların kendilerini anlatma ve başkalarını anlama istekleri, sosyal ve duygusal gereksinimlerini karşılamak için değişik sosyal becerileri gerektirir. Bu beceriler onların davranışlarını oluşturur. Bazı insanlar bu becerilere sahip değildir. Bu durum onların kendi ihtiyaçlarını karşılamada farklı güçlüklerle karşılaşmalarına neden olmaktadır. Utangaçlık, yalnızlık, atılgan olmayan davranışlar, duygularını dışa vurmada yetersizlik, bu güçlüklerden bazılarıdır. Sosyal beceriler, çeşitli etkilerde, kişinin hem kendisinin ve hem de diğer kişilerin duygu, düşünce ve davranışlarını idrak edebilme ve bu anlayışa uygun davranışlar gösterebilme olarak tanımlanmaktadır. Bireyin içinde yaşadığı topluma uyum sağlama ve toplum içinde sosyalleşmesi açısından bakıldığında sosyal beceriler toplumla bireyi kendi içinde bütünleştiren bir yapıdır şöyle ki bireyde var olan sosyal beceriler bireyi hem toplumun bir parçası yapmakta hem de toplum içinde bireye bir yer ve konum belirlemektedir. İnsan hayatının her zaman diliminde var olan oyunun insan yaşamında önemli bir yeri vardır. Oyun ile yardımlaşma, çevre ile etkileşim içinde olma, paylaşma ve problem çözme gibi sosyal açıdan ciddi olan davranışların olumlu yönde pekiştiği bilinmektedir. Tüm bunların yanı sıra oyun bireyi bir bütün olarak bilişsel, duyuşsal ve psikomotor olarak geliştirmektedir. İçinde yaşanan günümüz şartlarında yaşam için gerekli olan davranışlar, oyunlarla doğal olarak öğrenilmekte

ve sosyal becerilerin oyun yoluyla geliştirilebileceği çeşitli araştırmalarla ortaya konmuştur. Bu nedenle bu çalışmanın amacı, eğitsel oyunların öğretmen adaylarının sosyal beceri gelişimi düzeyine etkisini araştırmaktır. Araştırmanın amacını gerçekleştirmek adına nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Bu bağlamda, Araştırmanın örneklemini Ege Üniversitesi Okul Öncesi Öğretmenliği, Sosyal Bilgiler Öğretmenliği, Fen Bilgisi Öğretmenliği ve Sınıf Öğretmenliği Anabilim dallarında öğrenim görmekte olan öğretmen adayları oluşturmaktadır. Araştırmada öğretmen adaylarının eğitsel oyunların sosyal beceri gelişim düzeylerine etkisini belirleyebilmek amacıyla veri toplama aracı olarak, Yaya Kocayörük (2000) tarafından geliştirilen, geçerlilik ve güvenilirliğini yaptığı “Sosyal Beceri Ölçeği” uygulanacaktır. Ölçek uygulaması sonucunda elde edilen verilerin analizleri yapılarak Araştırma sonunda, oyun öğretimi eğitimi alan ve almayan öğretmen adaylarının sosyal beceri düzeyleri karşılaştırılarak incelenecektir.

Anahtar sözcükler: öğretmen adayı, oyun öğretimi, sosyal beceri, Eğitsel oyun

GELENEKSEL OYUNLARIN ÇOCUKLARIN SOSYALLEŞMESİNDEKİ ROLÜ: KOCAAYAK VE ÜÇTAŞ ÖRNEĞİ THE ROLE OF TRADITIONAL GAMES IN THE SOCIALIZATION OF CHILDREN: KOCAAYAK AND UCTAS SAMPLE

Öğr.Gör. Osman BOZDEMİR, Necmettin Erbakan üniversitesi, muharrir42@gmail.com

ÖZET

“HARMANBIŞ-Çocukluğumuzun Oyunlarını Unutmayalım” kitabımızda biraraya getirdiğimiz pek çoğu unutulmuş sokak ve ev oyunlarımızı çocuklara, annelere-babalara ve çok kıymetli eğitimci meslektaşlarımız olan öğretmenlere yeniden hatırlatmak istedik. Yoğun iş temposu arasında çocuklarıyla ilgilenemeyen anne ve babalara, stresi azaltan, eğitimleri eğlenceli hale getirmek isteyen öğretmenlere büyük bir fırsat sunan oyunlar; paylaşmayı, diğer gamlığı, birlikte yaşama kültürüyle toplum bilincini kazanmayı öğretecek çocuklara. Teknolojinin yaygınlaştığı, mahalle kültürünün siteler ve apartmanlar nedeniyle yok olmaya başladığı günümüzde önce bize sonra çocuklarımıza sirayet eden kişisel ve ruhsal gelişimle ilgili sıkıntılarımızı giderip, sanal dünyaya esir ettiğimiz köleleşen beyinlerimizi bu oyunlar sayesinde kurtararak bedenlerimizi toprakla, sokakla, gerçek dünya ile buluşturacağız. Çocuklarımız oyunları oynayarak hem gelişimlerini tamamlayacaklar hem de toplumumuzun kültürel mirasına sahip çıkacaklar. Hedef Çocuklarımızın kişilik oluşumunun sağlanması Oyunlarla hayatı öğrenmelerine fırsat verme Oyunlar vasıtasıyla teknik beceri geliştirme Bütün oyun türleriyle grup çalışması, denge, esneklik, çeviklik, psikomotor, zihin ve göz koordinasyonu, işitsel algı, dikkat, odaklanma ve reaksiyon gelişiminin desteklenmesi Çocukların saldırganlık eğilimlerini yok ederek, enerji birikimlerini zararsız bir şekilde oyunlarla yönlendirme işlevinin gerçekleştirilmesi Oyun Kategorileri Sokak Oyunları, İp Oyunları, Taş Oyunları, Ev ve Sınıf Oyunları, Top Oyunları, Kağıt Kalem Oyunları, Hafıza Oyunları, Bilye

Oyunları, Müzik Oyunları Harmanbiş kitabının içeriğini oluşturan 9 kategorilik 99 adet oyundan sadece 2 oyunu katılımcılarla paylaşacağız. Çocukların sosyalleşmesini, grup çalışmalarını etkin şekilde sürdürecekleri, psikomotor gelişimlerine katkı sağlayacak kocaayak oyunu ve liderlik vasıflarını ortaya çıkartacak, ekip ruhunu pekiştirecek, duraklara verilecek ve oyuncularını yönlendirecek isimler sayesinde kültür aktarımını sağlayacak üçtaş oyunu.

Anahtar sözcükler: Geneleksen Oyunlar, Kocaayak, Üçtaş

MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI'NA BAĞLI OKULLARDA GÖREV YAPAN ÖĞRETMENLERİN DERSLERDE OYUN KULLANIMINA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ

Öğr.Gör.Dr. Iskender DAŞDEMİR, Ege üniversitesi, iskenderdasdemir@hotmail.com
Doç.Dr. Aylin MENTİŞ KÖKSOY, Ege Üniversitesi, aylin.mentis.koksoy@ege.edu.tr
Öğr.Gör. Erdem EREM, Ege Üniversitesi Eğitim Fakültesi, erdem.erdem@ege.edu.tr
Öğretmen Gamze ÖZGÜÇ, Milli eğitim bakanlığı, gamzeozguc@hotmail.com

ÖZET

Günümüz dünyasının yaşam şartları gelişen ve değişen teknoloji, bilim ve yenilikler her alanda olduğu gibi eğitim alanında da bireylerin yeni farklı ve hızlı eğitim metotları geliştirmeleri için itici bir güç olmuştur. Bu bağlamda yaşadığımız çağın gereklerine uyum sağlayabilen bireyler yetiştirmek için geleneksel eğitim metotları ile kazandırılacak özelliklerin yetersiz olduğunu anlaşılmakta ve öğretmenlerin eğitimsel kazanımlar için yeni metotlar bulmasını zorunlu kılmaktadır. Yeni metot bulma noktasında öğretmenlerin alanlarına ilişkin var olan metotları hem geliştirmeleri hem de yeni metot uyarlaması yapmaları beklenmektedir. Öğrencileri çok yönlü yaşama hazırlamak için kendi alanlarına uyarlayabilecekleri metotlardan birisi de oyundur. Oyun tarihi insanlık tarihiyle eş değerdir farklı dönemlerde farklı amaçlarla oynana oyunun en önemli özelliği farklılıklara göre form ve şekil değiştirebilmesidir bu bağlamda milli eğitim bakanlığına bağlı okullarda görev yapan öğretmenler dersleri farklı olsa bile oyunu kendi derslerine uyarlayarak kullanabilirler. Bu çalışmanın amacı, Milli Eğitim Bakanlığına bağlı okullarda görev yapan öğretmenlerin derslerinde oyun kullanımına ilişkin görüşlerini almaktır. Çalışmada nitel araştırma yöntemi kullanılmış ve durum çalışması yapılmıştır. Bu amaçla İzmir ve Rize illerindeki Milli Eğitim Bakanlığına bağlı okullarda görev alan öğretmenlere yapılandırılmış görüşme formu ile uygulanarak öğretmenlerin derslerde oyun kullanımına ilişkin görüşleri ortaya konulmuştur.

Anahtar sözcükler: Eğitsel Oyun, Öğretmen, Yöntem-Teknik

ÖĞRETMEN ADAYLARININ DERSLERDE OYUN KULLANIMINA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ

Öğr.Gör. Erdem EREM, Ege Üniversitesi Eğitim Fakültesi, erdem.erdem@ege.edu.tr
Öğr.Gör.Dr. Iskender DAŞDEMİR, Ege Üniversitesi, iskenderdasmir@hotmail.com
Doç.Dr. Aylin MENTİŞ KÖKSOY, Ege Üniversitesi, aylin.mentis.koksoy@ege.edu.tr

ÖZET

Gelişen dünya şartlarına uyum sağlamak amacıyla, günümüzde eğitim ve öğretim süreci içerisinde birçok yeni yöntem, teknik strateji ve yaklaşım çalışması yapılmaktadır. Bu çalışmaların hepsi eğitim öğretim süreci sonunda çok yönlü düşünebilen, analitik kararlar alabilen, bütünsel gelişimini tamamlamış sosyal ve duyuşsal açıdan içinde yaşadığı topluma uyum sağlayabilen bireyler yetiştirmeyi amaçlamaktadır. Bu amaçları gerçekleştirmek adına eğitim gören öğretmen adayları bu kazanımlar için birçok alternatifli yöntem teknik ve strateji ile tanışıyor bunların içinden kendilerine en uygun olanını seçmeyi, kullanmayı öğrenirler. Öğretmen adayları için kendi doğalarına en uygun olan yöntem teknik ve strateji en iyi bildikleri ve kullandıklarıdır. Bu bağlamda oyun insan yaşamının her yaşta farklı amaçlarla oynanan vazgeçilmez bir parçası olduğu için öğretmenlerde oyunu sınıflarda eğitimsel amaçlara hizmet ettirerek istenilen eğitim çıktıları için oyunu kullanırlar. Bu çalışma, öğretmen adaylarının derslerde oyun kullanımının eğitimsel kazanımları ve eğitim çıktılarına ilişkin görüşlerini almak amacıyla yapılmaktadır. Çalışmada nitel araştıma yöntemi kullanılmış ve durum çalışması yapılmıştır. Bu amaçla ege üniversitesi, eğitim fakültesinde öğrenim gören sosyal bilgiler öğretmenliği, sınıf öğretmenliği, okul öncesi öğretmenliği ve fen bilgisi öğretmenliği anabilim dallarında öğrenim gören öğretmen adaylarına derslerde oyun kullanımına ilişkin görüşlerinin alınacağı yapılandırılmış görüşme formları verilerek görüşleri alınmıştır. Öğretmen adaylarından alınan görüşler analiz edilerek derslerde oyun kullanımına ilişkin öğretmen adaylarının görüşleri ortaya konmuştur.

Anahtar sözcükler: Öğretmen adayı, Oyun, Yöntem Teknik

ORTAOKUL 5. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN OYUN TERCİHLERİ

Prof.Dr. Adem SEZER, Uşak Üniversitesi Eğitim Fakültesi İlköğretim ABD,
adem.sezer@usak.edu.tr

Öğretmen Mehmet Akif İNESİ, MEB Turgutlu Bilim ve Sanat Merkezi, akifinesi@gmail.com

Arş.Gör. Mesut IŞIKLI, Uşak Üniversitesi, mesut.i@usak.edu.tr

Dr. Öğr. Üyesi Yusuf İNEL, Uşak Üniversitesi, yusuf.inel@usak.edu.tr

ÖZET

Oyun çocukların doğasında vardır. Oyunlar; çocukların duygusal, bilişsel ve sosyal olarak gelişim göstermesinin ve hayatta deneyim kazanmasının baş aktörüdür. Öğrencilerin okulda, sokakta, evde, yalnızken ve arkadaşlarıyla hangi oyunları oynadığını bilmemiz eğitimciler, ebeveynlere, araştırmacılara ve öğrencilere fayda sağlayacaktır. Bu çalışma; ortaokul 5. Sınıf öğrencilerinin okulda, sokakta, evde, arkadaşlarıyla ve yalnızken hangi oyunları oynadığını, neden bu oyunları oynadığını, oynadığı oyunlarda heyecanlandıkları bölümleri, oynayamadığı oyunların var olup olmadığını, oyun sonunda kazanınca ve kaybedince neler hissettiğini belirlemek amacıyla 2018-2019 eğitim öğretim yılında Manisa İli Turgutlu ilçesinde ki dört farklı devlet ortaokulunda öğrenim gören 191 beşinci sınıf öğrencisi ile yapılmıştır. Veriler 5 farklı açık uçlu soru içeren anket yöntemiyle toplanmıştır. Elde edilen veriler yüzde, frekans ve nitel yöntem ile analiz edilmiştir. Analiz sonucunda verilerden elde edilen bulgulara göre öğrencilerin oyun tercihleri cinsiyete, oturduğu evin tipine, evde bahçe olup olmadığına, evin yakınlarındaki park ve oyun alanlarının mevcudiyetine, evde bilgisayar, internet ve cep telefonu sahipliğine göre belirlenmiştir.

Anahtar sözcükler: Ortaokul, Oyun, oyun tercihleri

ZEKÂ OYUNLARININ SINIF YÖNETİM SÜRECİNE ETKİSİNE YÖNELİK ÖĞRETMEN VE ÖĞRENCİ GÖRÜŞLERİ

Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Melih GÜNEŞ, BALIKESİR ÜNİVERSİTESİ, melihgunes@gmail.com
Öğretmen Dilek GÜNEŞ , Meb, dilekligunes@gmail.com

ÖZET

Sınıf yönetimi; sınıf düzeninin kurulmasını ve devamını sağlamayı, etkili öğretimi, öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına cevap verebilmeyi, disiplini sağlamayı ve öğrencilerin sınıfa uyum sağlamasını kapsar (Emmer ve Stough, 2001). Sınıf yönetim sürecine katkı sağlayacak etmenlerden birisinin de zeka oyunları olduğu düşünülmektedir. Zeka oyunları ise bireylerin; kendi potansiyellerinin farkına varabilmeleri, hızlı ve doğru karar verebilmeleri, problemler karşısında kendilerine özgü çözüm yolları üretebilmeleri, kendilerini sürekli yenileyebilmeleri için sunulan etkinlikler (TTKB, 2013) olarak tanımlanmıştır. Zeka oyunlarının bireyler üzerindeki bu olumlu etkisi hem öğrencilerin bireysel gelişimlerine hem de sınıf içersindeki öğrenme ortamına edecek bu durumun da sınıf yönetim sürecine katkı sağlayacaktır. Bu sebeple bu çalışmada zekâ oyunlarının sınıf yönetim sürecindeki etkisini belirlemek amaçlanmıştır. Bu çalışmada nitel araştırma desenlerinden eylem araştırması deseni kullanılmıştır. Araştırma, 2018-2019 eğitim-öğretim yılında Balıkesir ilinde bir köy okulunda bulunan ilkokul 4. sınıfa giden 15 öğrenci ve bu sınıfta derse giren öğretmenler ile yürütülmüştür. Bu çalışmada gözlem tekniğinden yararlanılmıştır. Araştırmada öğrenci ve öğretmen görüşleri anket formu ile toplanmıştır. Oluşturulan anket formu 3 alan uzmanın görüşleri doğrultusunda düzenlenmiş ve katılımcılara uygulanmıştır. Hazırlanan anket formu öncelikle öğretmenin ne gibi sıkıntılar yaşadığını belirlemek ve bu sorunları tanımlamak amacıyla sene başında öğretmen tarafından cevaplanmıştır. Araştırmacılar öncelikle sınıf seviyesine ve öğrenci özelliklerine uygun çeşitli oyunlar belirlemiş ve bu oyunların sınıf içerisinde oynanması için gerekli oyun alanları hazırlanmıştır. Eğitim öğretim yılının başından

itibaren zeka oyunları ders ve ders dışı zamanlara dâhil edilmiştir. Dönem sonunda ilgili anket formu sınıf öğretmeni tarafından yeniden cevaplanmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgular ilgili literatür çerçevesinde tartışılmış ve öneriler getirilmiştir.

Anahtar sözcükler: Eylem araştırması, sınıf yönetimi, zeka oyunları

ZİHİNSEL ENGELLİ ÇOCUKLAR İÇİN OYUNLAŞTIRILMIŞ EĞİTİM MATERYALİ PLAYING EDUCATION MATERIAL FOR MENTALLY HANDICAPPED CHILDREN SEBAHATTİN KARTAL1

Dr. Öğr. Üyesi Sebahattin KARTAL, Cumhuriyet Üniversitesi, sebahattinkartal@gmail.com

ÖZET

Zihinsel yetersizlik, gelişimsel dönemler sırasında görülen, uyumsal davranışlarda kalıcı bozukluklarla ortaya çıkan genel zihin fonksiyonlarında ortalamanın anlamlı düzeyde altında olması şeklinde tanımlanmaktadır (MEB,2015). Zihinsel yetersizliğe sahip bireylere verilen eğitim hizmetleri, bireylere toplum içerisinde başkalarına bağımlı olmadan yaşamlarını devam ettirebilmeleri için gerekli bağımsız yaşam becerilerini kazandırmayı amaçlamaktadır. Bu beceriler; günlük yaşam becerileri, toplumsal uyum becerileri, iş ve meslek becerileri, işlevsel akademik becerileri, vb. gibi sıralanabilir. Bu becerilerin kazanımı, özel eğitim programlarının amaçlarının, içeriğinin düzenlenmesine, uygun eğitim materyallerinin seçimine ve içeriğe uygun özel eğitim yöntem ve tekniklerinin uygulanmasına bağlıdır. Öğrenme ortamlarında zihinsel yetersizliğe sahip bireylere yönelik, onların eğitimini kolaylaştıran yöntem ve materyallerin kullanılması ile akademik olarak ilerleyebilecekleri akademik çalışmalarda görülmektedir (Stefanic, 1996; Villanueva vd., 2012). Bu çalışmada; zihinsel, yaygın gelişimsel bozukluk yetersizliklerine sahip bireylerde günlük yaşam ve iletişim becerileri alanlarına ve ince motor becerilerinin gelişimine yönelik çalışmaları desteklemek için, oyunlaştırılmış bir eğitim materyalinin tanıtımı yapılacaktır. Bu materyal geliştirilirken Tübitak 1007 Kamu Kurumları Araştırma ve Geliştirme projelerini destekleme programı kapsamında Milli Eğitim Bakanlığı Özel Eğitim Genel Müdürlüğü ile birlikte çalışılmıştır. Çalışma boyunca konuyla ilgili uzman görüşleri alınmıştır. Oyunlaştırılmış Eğitim materyalinin saha çalışması henüz yapılmamıştır.

1. Dr.Öğrt.Üyesi Cumhuriyet Üniversitesi skartal@cumhuriyet.edu.tr -----
----- MEB. (2015) T.C Milli Eğitim

Bakanlığı, Çocuk Gelişimi Zihinsel Engelliler Kitabı 2015 Ankara. Stefanic, G.P. (1996). Teaching science to students with disabilities: Experiences and perceptions of classroom teachers and science educators. A Special Publication of the Association for the education of Teachers in Science. Villanueva M.G., Taylor J., Therrien W. and Hand B. (2012). Science education for students with special needs. Studies in Science Education,48(2), 187–215.

Anahtar sözcükler: Eğitim Materyali, Özel Eğitim, Yaygın Gelişimsel Bozukluk, Zihinsel engelliler

GELENEKSEL VE POPÜLERİN ÖTESİNDE YENİ BİR OKURYAZARLIK: OYUN OKURYAZARLIĞI

Doç.Dr. Aslı SEZGİN, Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi, aaslizezgin@gmail.com

ÖZET

Huizinga'nın (2006) sihirli çemberinin sınırları genişlerken, bu çemberin içerisinde kalan alanın tanımlanması, analiz edilmesi ve yorumlanması noktasında da yeni bir kavram olarak "oyun okuryazarlığı" kavramı literatürde karşımıza çıkmaktadır. Geleneksel okuryazarlıktan ve popüler kültürün aktarıcısı konumundaki içeriği anlamlandırmayı amaçlayan medya okuryazarlığından farklı bir yaklaşım olarak, "oyun okuryazarlığı" giderek daha çok araştırmacının ilgisini çekmeye başlamıştır. Teknolojiyle kuşatılmış gündelik yaşamımızda, her şeyin hızla tüketildiği bir toplumsal ortamda, oyunlar bu yeni ortamı anlamlandırmada yeni bir yaklaşımın aracı konumundadır. Oyun okuryazarlığı konusunda karşılaştırmalı bir değerlendirme yapmayı amaçlayan bu çalışmada, öncelikle video oyunlarının kültürel, ekonomik ve eğitim konusundaki toplumsal rolünü araştıran, AB destekli bir proje olan Gaming Horizons projesi kapsamında geliştirilen 18 ayrı senaryodan biri olan Game Literacy in the Curriculum senaryosundaki iki farklı yaklaşım temel alınmıştır. Ardından bu yaklaşımlara göre, Türkiye örneği çerçevesinde devlet tarafından eğitime katkı amaçlı geliştirilen TRT Çocuk web sayfasındaki çocuk oyunlarının eleştirel metin analizi gerçekleştirilmiştir. Çalışmada, "senaryoda hedeflenenler, Türkiye'de resmi bir kurum tarafından geliştirilen çocuk oyunlarının içeriğinde nasıl kurgulanmaktadır; bu oyunlar oyun okuryazarlığı konusunda mevcut müfredata ne derece katkı sağlamaktadır?" gibi soruların yanıtı aranmıştır.

Anahtar sözcükler: Medya okuryazarlığı, oyun, oyun okuryazarlığı

ÖĞRETMEN ADAYLARININ OYUN VE OYUNCAK KAVRAMINA YÖNELİK ALGILARININ İNCELENMESİ

Doç.Dr. Meral HAKVERDİ CAN, Hacettepe Üniversitesi, meral.hakverdi@gmail.com
Uzman Kübra Elif BAĞRIYANIK, Artvin Çoruh Üniversitesi, ekbagriyanik@gmail.com

ÖZET

Özellikle 19. yy döneminde sanayi devrimi ile birlikte özellikle oyuncak sektöründe meydana gelen gelişmeler, pazarlama, politika, eğitim ve alanları başta olmak üzere bir çok farklı sektörün dikkatini çekmiştir. Oyun, kimilerine göre yaşam enerjisi fazlalığından kurtulmanın bir yolu kimilerine göre ise doğuştan gelen bir taklit eğiliminin hükmü altında bulunan canlının gevşeme ihtiyacını tatmin etme ya da hayatın ondan talep edeceği ciddi faaliyetlere hazırlık yapma eylemi olarak tanımlanmıştır (Huizinga, 2015, s.17). Oyunla birlikte onun doğal bir elamanı olan oyuncak özellikle 19. yy sanayi devrimi ile birlikte politika, pazarlama ve eğitim gibi topluma yön veren önemli sektörlerin de dikkatini çekmiştir. 21. yy geldiğimizde ise dijital teknolojilerin ve internet ağının gelişmesiyle birlikte oyun ve oyuncak çok farklı boyutlara ulaşmıştır. Bununla birlikte özellikle pazarlama ve eğitim sektöründe oyun ve oyuncak 19. yy edindiği konumu genişleterek devam ettirmektedir. 21. yy öğrenenlerini yetiştiren öğretmen adaylarının da oyun ve oyuncak hakkındaki görüşleri ve algıları eğitimde oyun ve oyuncağın yerini belirleyen önemli etkenlerden biri olduğu söylenebilir. Bu nedenle bu çalışmanın amacı Artvin Çoruh Üniveritesinde farklı branşlar öğrenim gören öğretmen adaylarının oyun ve oyuncak kavramına yönelik algılarını metaforlar aracılığıyla incelemektir. Bu amaç için katılımcılara önce sözlü olarak katılımcıların dikkatini çekeceği ve daha iyi anlayacakları düşünülen "öğretmen" kavramına yönelik örnek bir metafor paylaşılmıştır. Daha sonra üstünde "Oyun ... gibidir, çünkü ...", oyuncak ... gibidir, çünkü ... cümlelerini tamamlayabilecekleri boş bir form verilmiştir ve onlardan bu ibareyi kullanarak ve sadece tek bir metafor üzerinde yoğunlaşarak düşüncelerini yazılı olarak dile getirmeleri istenmiştir. Öğretmen adaylarına yanıtlamaları için bir ders saati süre verilmiştir. Forma verilen yanıtlar içerik analiz yöntemiyle incelerken katılımcıların oyun ve oyuncak kavramlarına ilişkin sahip

oldukları metaforları ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. Verilerin analizinde nitel ve nicel yöntemler birlikt kullanılmıştır. Katılımcıların geliştirdikleri metaforlar, öncelikle katılımcılar tarafından üretilen metaforların alfabetik sıraya göre geçici bir listesinin yapıldığı kodlama ve ayıklama aşaması, metaforun her biri için onu en iyi temsil ettiği varsayılan katılımcı metafor imgelerinin derlenmesiyle birlikte bir "örnek metafor listesi" oluşturulduğu örnek metafor imgesi derleme aşaması, "örnek metafor listesi" baz alınarak her metafor imgesinin oyun ve oyuncak olgusunu nasıl kavramsallaştırdığına bakıldığı kategori geliştirme aşaması, geçerlik ve güvenilirliği sağlama aşaması ve nicel veri analizi için verileri SPSS paket programına aktarma aşaması olmak üzere beş aşamada analiz edilmiştir. En çok ortaya çıkan metafor oyun kavramı için "hayat", oyuncak kavramı için "arkadaş" metaforu olarak belirlenmiştir. Verilerin analizine devam edildiğinden bulgular ile ilgili daha detaylı bilgiler sunum aşamasında detaylı olarak açıklanacaktır.

Anahtar sözcükler: Metafor, Öğretmen adayı, Oyun, Oyuncak

PRE-SERVICE PRIMARY SCHOOL TEACHERS GAME PREFERENCES IN SCIENCE TEACHING

Dr. Öğr. Üyesi Gülfem MUŞLU KAYGISIZ, Hasan Kalyoncu Üniversitesi,
gulfem.muslu@hku.edu.tr

ÖZET

The aim of this study is to determine the pre-service primary teachers level of game usage and their game preferences in science teaching. The study was conducted in the spring semester of 2017-18 and 2018-19 academic year in Science and Technology Teaching Lesson 2. 126 third grade pre-service primary school teacher participated the study. Qualitative research methods of document analysis was used in the research. Research datas were obtained by the researcher course evaluation documents during pre-service teachers' lesson presentations and their lesson plans. It was found in the study that most of the pre-service teachers preferred to use games in science teaching course. And when the game preferences of the teacher candidates are examined, they include interactive games rather than digital games, they largely prefer to use some known games in line with their goals rather than designing their own games, aim to learn while having fun, prefer group and individual games in similar percentages. It was also find , when the games designed by the pre-service teachers, the rules of the games were not able to planned completely or accurately or not to define correctly to the class.

Anahtar sözcükler: Game preferences, preservice primary teacher, science education

“HİKÂYE KATLAYARAK EĞLENELİM VE ÖĞRENELİM” STORİGAMİ VE ÇOCUK GELİŞİMİNE ETKİSİ “LET’S HAVE FUN AND LEARN BY FOLDING THE STORY” STORİGAMI AND ITS IMPACT ON CHILD DEVELOPMENT

Doç.Dr. Ebru Hasibe TANJU ASLIŞEN, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi,
ebrutaslisen@gmail.com

ÖZET

Hikâye anlatma, okul öncesi dönem çocuklarının başta alıcı ve ifade edici dil gelişimleri olmak üzere, zihinsel, sosyal ve duygusal gelişimlerini destekleme, kendi iç dünyalarını keşfetme, yaratıcılıklarını ve problem çözme becerilerini geliştirme imkânı sunan anadili etkinliklerinden birisidir. Düz anlatım şeklinde gerçekleştirilebileceği gibi hikâye kitabı, hikâye kartları, kuklalar, pazen tahta kartı ve figürleri, televizyon-film şeridi, tepegöz, bilgisayar ve teyp kullanılarak da hikâye anlatımı yapılabilmektedir. Son yıllarda matematik ve geometri alanında etkili bir öğretim ve öğrenme aracı olan origaminin bir diğer kullanım alanı da eğitimde hikâye anlatma uygulamalarıdır. Bilindiği gibi Japonca kökenli bir kelime olan origami katlanmış kâğıt anlamına gelmekte, klasik ve parçalı (modüler) origami olmak üzere iki çeşitte karşımıza çıkmaktadır (Tuğrul ve Kavici, 2002). Özellikle matematik, geometrik kavramlar ve mekânsal yetenekler üzerinde yoğunlaşan çalışmalarda ayrıca origaminin faydaları üzerinde de durulmaktadır. Currier (2015) çalışmasında, origaminin kavramsal öğrenmeyi, kelime hazinesi oluşturmaya ve problem çözme desteklediğini belirtmektedir. Mastin (2007)’e göre, origami kullanılarak hikâye anlatmanın hafızayı güçlendirmek, küçük kas motor gelişimini desteklemek, sol ve sağ beyin uyumunu geliştirmek, yaratıcılığı teşvik etmek vb. birçok faydaları bulunmaktadır. Oğuz (2016) da sınıf öğretmeni adaylarının görüşlerine yer verdiği ve origami aracılığıyla öykülerin nasıl aktarılacağını açıklamayı amaçladığı çalışmasında, origami ve hikâye anlatıcılığını birleştiren storigami yönteminin dil becerileri, sosyal, duygusal, psikomotor beceriler, bilişsel gelişim, öğretim süreçleri ve öğrencilerin öğrenme motivasyonları üzerindeki olumlu etkilerini vurgulamaktadır. Bu bilgilerin ışığında hazırlanan çalışmada origami aracılığıyla gerçekleştirilen hikâye anlatıcılığı (storytelling+origami=storigami) detaylandırılarak, okul öncesi dönem çocuklarının gelişimleri üzerindeki etkileri tartışılacaktır. Kaynakça/References Currier, S. C.

(2015). Unfolding a problem, Teaching Children Mathematics, 21(8), 476-482. Mastin, M. (2007). Storytelling + origami = Storigami mathematics. Teaching Children Mathematics, 14(4), 206-212. Oğuz, A. (2016). An instructional method suggestion: conveying stories through origami (Storigami). Journal of Education and Training Studies, 4(8), 9-22. Tuğrul, B. ve Kavici, M. (2002). Kâğıt katlama sanatı origami ve öğrenme. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 1(11), 1-17.

Anahtar sözcükler: Gelişim, Hikâye anlatma, okul öncesi dönem, origami

OKUL ÖNCESİNE YÖNELİK MOBİL OYUNLARIN ÖZELLİKLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ VE KARŞILAŞTIRILMASI.

Berfin ÇELİK, Balıkesir Üniversitesi/ Sosyal Bilgiler Enstitüsü, berfinelba@gmail.com
Doç.Dr. Sonnur İŞİTAN, Balıkesir Üniversitesi/ Necatibey Eğitim Fakültesi,
sonnurisitan@gmail.com

ÖZET

Günümüzde okul öncesi çağıdaki çocuklar mobil oyunlara ilgi duymakta ve mobil oyun oynayarak vakit geçirmektedirler. Dünya çapında mobil oyunların kullanımının bu artışı ve kullanım alanının okul öncesine kayması nedeniyle bu oyunları değerlendirme ihtiyacı doğmuştur. Ülkemizde, okul öncesine yönelik mobil oyunları değerlendirme kriterleri tam belirlenememiş ve yaygınlaşmamıştır (Aile ve Toplum, 2011). Bu araştırmanın amacı ülkemizde yoğun talep gören mobil oyunlar ile yurt dışında yoğun talep gören oyun uygulamalarını karşılaştırmaktır. Araştırmanın örneklemini, iki farklı oyun üreticisinin tesadüfi olarak seçilen beş yaş ve altına yönelik olduğu belirtilmiş 12 mobil oyunu oluşturmaktadır. Farklı sitelerdeki oyunlar içerik açısından incelenmiş ve karşılaştırılmıştır. Sonuç olarak; özellikle ülkemizde kullanılan oyunların görsellik, dil kullanımı, ilerleme, fırsat eşitliği, yaşa uygunluk ve çocuğun ilgisini çekme gibi konularda yetersiz olduğu ve diğer sitedeki oyunların bu konularda nispeten daha iyi olduğu söylenebilir. Araştırmada mobil oyunların okul öncesi çağıdaki çocuklar için nasıl olması gerektiği konusunda önerilerde de bulunulmuştur.

Anahtar sözcükler: Dijital Oyun, Mobil Oyun, Okul Öncesi

BAJAU LAUT DENİZ GÖÇEBELERİ TOPLULUĞUNDA ÇOCUKLARIN GÜNLÜK YAŞAM ETKİNLİKLERİNE KATILIMLARI VE KÜLTÜREL ÖĞRENME SÜREÇLERİ

Dr. Öğr. Üyesi Mustafa KALE, ÇAĞ ÜNİVERSİTESİ, mustafakale@gmail.com
Uzman Hasan Cem ARAPTARLI, Hasan Cem ARAPTARLI -Belgesel Fotoğrafçısı,
hasan@hasancemaraptarli.com

ÖZET

Kültürel bilgi, günlük yaşamın her yerinde var olmasına rağmen, birçok kültürel toplulukta kültürel bilginin kuşaklar arası aktarım süreci gömülü olarak yer almaktadır. Bu nedenle birçok kültürel toplulukta, kültürel bilginin çocuklara nasıl aktarıldığı, çocuklar tarafından nasıl, ne zaman, nerede ve hangi faktörler altında edinildiği çok açık değildir. Kültürel öğrenme, bebeklik döneminden başlayarak, erken çocukluk dönemi ve orta çocukluk boyunca farklı aşamalarda devam eden bir süreç olduğu bilinmektedir. Bu süreç boyunca çocuklar kendi kültürel topluluklarında günlük yaşam faaliyetlerine katılım göstererek, gözlem ve taklit yoluyla kültürel bilgiyi edinirler. Erken çocukluktan itibaren kültürel öğrenme, çoğunlukla oyun gruplarında ve günlük yaşam etkinliklerine katılımı gerçekleştirilmektedir. Özellikle küçük yerel topluluklarda oyun gruplarına ve geçim kaynaklarıyla ilgili etkinliklere katılım, içinde yaşanılan bağlam özellikleriyle bütünleşmiş olarak yer almaktadır. Her kültürel topluluk kendi kültürel bilgi birikimini sağladığı gibi çocukların kültürel öğrenmesinde de kendi niş yapısını oluşturmaktadır. Öğrenme ve öğretme süreçleri kültür temelinde bu niş çerçevesinde gelişmektedir. Bu araştırmada, Bajau Laut deniz göçebeleri topluluğunda yaşayan çocukların, günlük yaşam etkinliklerine ve oyunlara katılımları sosyokültürel açıdan incelenmiştir. Araştırmanın konusu olan, Bajau Laut'lar, son deniz göçebe topluluklarından biridir. Bajau Laut' toplulukları Malay kökenli bir etnik grup olup, yüzyıllardır yaşamlarını tamamen denizde sürdürmektedirler. Bu araştırma nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması olarak planlanmıştır. Belgesel fotoğrafçısı olan araştırmacılarından biri tarafından 2016 yılında yürütülen Water World Project adlı proje sürecinde toplulukta, günlük yaşam sürecinde çekilen fotoğraflar ve tutulan gözlem notları araştırmanın verilerini oluşturmaktadır. Veri analiz sürecinde, araştırmacılar tarafından geliştirilen ve çocukların günlük yaşama katılımlarını, katılım bağlamlarının özelliklerinin ve çocukların yer aldığı etkinlikleri içeren bir kontrol listesi kullanılmıştır. Daha sonra bu fotoğraflar, kontrol listesine göre seçilmiş ve seçilen fotoğraflar photovoice yöntemi odağında betimsel analize tabi tutulmuştur.

Photovoice yöntemi, insan topluluklarının günlük yaşamlarının görsel temsillerini yakalama, betimleme ve yorumlama süreçlerini kapsamaktadır. Araştırmacı tarafından tutulan gözlem notları ise, içerik analizine tabi tutulmuştur. Ön bulgular incelendiğinde, Bajau Laut deniz göçebeleri topluluğunda çocukların geçim faaliyetlerinde küçük yaşlardan itibaren yer aldıkları, çocukların geçim faaliyetlerine katılım alanlarının ve oyunlarının ekokültürel bağlamlarına uyum sağladığı görülmektedir. Topluluğun geçim faaliyetleri, çocuk oyunları ve bağlamları arasındaki bu uyum, kültürel toplulukta yer alan çocukların gelişim ve öğrenme niş'ini çerçevelediğini ortaya koymaktadır. Ön bulgulara dayalı olarak, Bajau Laut deniz göçebeleri topluluğunda çocuklar kültürel olarak yerel bilgiyi edinmelerinde, deniz yaşamı ve balıkçılık önemli birer faktör olarak çocukların öğrenme niş'ini etkilemektedir.

Anahtar sözcükler: Bajau Laut deniz göçebeleri, Çocuk ve Kültür, Kültürel Öğrenme, Photovoice

ZEKÂ BAHÇESİNDE YERİMDE DURAMIYORUM!

Öğretmen Dilek GÜNEŞ, MEB, dilekligunes@gmail.com

ÖZET

Zekâ oyunları bireylerin kendi potansiyellerinin farkına varabilmeleri, hızlı ve doğru karar verebilmeleri, problemler karşısında kendilerine özgü çözüm yolları üretebilmeleri ve en önemlisi de kendilerini sürekli yenileyebilmeleri için sunulan etkinlikler olarak tanımlanmaktadır (TTKB, 2013). Zekâ oyunlarının okullarda bulunan her sınıfın temin etmesi hem velilere hem de okul bütçesine oldukça fazla maddi bir yük getirecektir. Bu oyunların okul bahçesindeki zemin üzerine tasarlanıp oynanması daha verimli ve etkili bir süreç olacaktır. Ayrıca zeka oyunlarının tasarlanıp oynanması ve her bir öğrencinin bu oyunlardan istifade etmesi ise okulların ve okul bahçelerinin kullanılabilirliğine ayrı bir değer katacağı düşünülmektedir. Dolayısıyla bu çalışmada öğrencilerin teneffüs zamanlarında eğlenmelerini ve bilişsel ve duyuşsal becerilerinin gelişimine katkı sağlamak amaçlanmıştır. Öğrencilerin okulda en çok vakit geçirdikleri yerlerden birisi de okul bahçeleridir. Okul bahçeleri çocukların hem vakit geçirdikleri hem de arkadaşlarıyla etkileşim içerisinde buldukları bir alandır. Öğrencilerin okul bahçesinde geçirdiği vaktin kalitesi hem ders sürecine hem de bilişsel ve sosyal gelişimine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu katkının gerçekleşmesi ve devamlılığının sağlanması için okul bahçelerinin yeteri kadar kullanılmayan bir alanına zekâ oyunları alanı yapılması planlanmış ve gerekli çalışmalar neticesinde okul bahçesine zekâ oyun alanları yapılmıştır. Okul bahçesinde bulunan zekâ oyun alanları sayesinde öğrencilerin teneffüs zamanlarında hem daha verimli zaman geçirdikleri hem de öğrenciler arası etkileşimi geliştirdiği gözlemlenmiştir. Ayrıca bu oyun alanları öğrencilerin okula yönelik bakış açlarına da olumlu yönde katkı sağlamıştır.

Anahtar sözcükler: Okul bahçesi, teneffüs, zekâ oyunları

“MEB ÖĞRETMENLER İÇİN ETKİNLİK KİTABI”NDA YER ALAN OYUN VE BÜTÜNLEŞTİRİLMİŞ OYUN ETKİNLİKLERİNİN MATEMATİK BECERİLERİ BAĞLAMINDA İNCELENMESİ

Dr. Öğr. Üyesi Hikmet ZELYURT, İnönü Üniversitesi, hikmet.zelyurt@inonu.edu.tr
Öğretmen Zeynep DENİZLİ, MEB, zeynepdenizli50@gmail.com

ÖZET

Milli Eğitim Bakanlığı tarafından 2013 okul öncesi eğitim programı temel alınarak hazırlanan “Öğretmenler için etkinlik kitabı” okul öncesi öğretmenlerine etkinlik planı hazırlamada yol gösterici niteliğe sahiptir. Bu nedenle kitapta yer alan etkinliklerin farklı boyutlarda ele alınmasının önemli olduğu düşünülmektedir. Bu kapsamda ele alınabilecek boyutlardan biri de matematik becerileridir. Sistemli eğitimin ilk basamağı sayılan okul öncesi eğitim döneminde gerçekleştirilecek matematik eğitimi, çocuğun bundan sonraki eğitim hayatında matematiğe karşı olumlu tutum kazanmasında etkili olduğu ve matematiğe ait temel oluşturduğu için önemlidir (Ergül,2014). 2013 okul öncesi eğitim programının oyun temelli bir program olduğu düşünülürse MEB tarafından hazırlanmış etkinlik kitabında bulunan oyun ve oyunla bütünleştirilmiş etkinliklerin kazanımlarının diğer tüm beceriler gibi matematik becerilerini de içinde barındırması ayrı bir öneme sahiptir. NCTM (National Council of Teachers of Mathematics/Ulusal Matematik Öğretmenleri Konseyi) okul öncesi dönemde matematik öğretiminin çocukları destekleyecek biçimde nasıl gerçekleştirilebileceğini ortaya koyan süreç ve içerik standartları olmak üzere iki çeşit standart belirlemiştir. İçerik standartları cebir, geometri, işlem, sayma, veri analizi ve ölçme alanlarını içerirken; süreç standartları problem çözme, akıl yürütme, iletişim, ilişkilendirme ve temsilleştirme becerilerini içermektedir (Akman,2014). Bu çalışma “MEB öğretmenler için etkinlik kitabı” nda yer alan oyun etkinliklerinin ve oyunla bütünleştirilmiş etkinliklerin kazanım ve göstergelerini NCTM standartları ölçüsünde incelemeyi ve matematik becerilerinin kazanımını sağlayacak oyun etkinliklerinin varlığını ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu amaçla 2013 okul öncesi eğitim programında yer alan kazanım ve göstergeler NCTM standartları göz önünde bulundurularak matematik becerilerini içermeye göre ayırt edilecek ardından etkinlik kitabında yer

alan oyun ve bütünleştirilmiş oyun etkinlikleri bu kazanım ve göstergeleri içerme durumuna göre analiz edilecektir. Bu amaç doğrultusunda toplanacak verilerin doküman analizi yoluyla elde edilmesi ve içerik analizi ile analiz edilmesi düşünülmektedir. Anahtar sözcükler: Oyun etkinlikleri, matematik becerileri, oyun ve matematik Kaynakça Ergül, A.(2014). Erken matematiksel akıl yürütme becerileri değerlendirme aracı geliştirilmesi(Doktora tezi). Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü. Ankara Akman,B.(Ed.).(2014). Okul öncesi matematik eğitimi.(4.baskı). Ankara :Pegem.

Anahtar sözcükler: Matematik becerileri, oyun etkinlikleri, oyun ve matematik

BABA GÖRÜŞLERİNE GÖRE ÇOCUKLARIN AKRAN OYUN DAVRANIŞLARININ İNCELENMESİ

Doç.Dr. Münevver CAN YAŞAR, İzmir Demokrasi Üniversitesi, munevver2002@gmail.com
Dr. Öğr. Üyesi Nezahat Hamiden KARACA, Afyon Kocatepe Üniversitesi,
nhamiden@gmail.com
Öğr.Gör. Ümit Ünsal KAYA, Afyon Kocatepe Üniversitesi, umitunsalkaya@gmail.com
Prof.Dr. Neriman ARAL, Ankara Üniversitesi, aralneriman@gmail.com

ÖZET

Çocuklar, ailenin dışında sosyal dünyaya ilk adımlarını akranlarıyla bir arada oldukları okul öncesi eğitim kurumlarında atarlar. Bu sosyal dünyada akranlarıyla olan ilişkileri oyun aracılığı ile başlar. Çocuklar için oyun, tüm gelişim alanlarını etkileyen ve destekleyen içten gelen doğal bir gelişim ve öğrenme aracıdır. Oyun ortamında çocuklar arasında arkadaşlık, içtenlik, dahil etme ve dışlama gibi sosyal uyumda önemli olan davranışlar ortaya çıkar. Oyun sırasında kurulan bu sosyal etkileşim; çocukların arkadaşlık gelişimine, özgüvenine ve sosyal kabulüne etki eder. Bu araştırma, baba görüşlerine göre çocukların akran oyun davranışlarının bazı değişkenlere göre (çocuğun cinsiyeti, babanın yaşı ve ailenin sosyoekonomik düzeyi) incelenmesini amaçlamaktadır. Araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Çalışma grubuna, Afyonkarahisar İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı alt, orta ve üst sosyoekonomik düzeyleri temsil ettiği varsayılan okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden, normal gelişim gösteren, basit tesadüfî örnekleme yoluyla belirlenen ve gönüllülük esası ilkesine göre 321 çocuk dahil edilmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak “Genel Bilgi Formu” ve “Penn Etkileşimli Akran Oyun Ölçeği-Ebeveyn Formu (PEAOÖ-E)” kullanılmıştır. Çocukların serbest oyunları esnasında akranları ile oynarken göstermiş oldukları oyun davranışlarını belirlemek amacıyla kullanılan ölçeğin ebeveyn formu, çocukların babaları tarafından doldurulmuştur. Veriler, normallik testi sonucunda çocukların cinsiyeti, babanın yaşı, sosyo-ekonomik düzey değişkenleri için Independent Samples t Testi ve One way Anova Testi kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda, PEAÖÖ-E oyun etkileşimi alt boyutunda kızlar lehine anlamlı farklılığın olduğu; oyun etkileşimi alt boyutu ile baba yaşı arasında anlamlı farklılığın olduğu, yaşı 29 yaş ve altında olan babaların çocuklarının akran oyun davranışlarının, yaşı 30-39 yaş

arası olan babaların çocuklarının akran oyun davranışlarından daha düşük olduğu ve oyun etkileşimi alt boyutunda alt sosyoekonomik düzeye sahip olan ailelerin çocuklarının akran oyun davranışlarının orta ve üst sosyoekonomik düzeye sahip olan ailelerin çocuklarınınkinden daha düşük olduğu belirlenmiştir.

Anahtar sözcükler: Akran oyun davranışları, baba çocuk ilişkisi, Oyun

DİJİTAL YERLİ VE DİJİTAL GÖÇMENLERE GÖRE "OYUN"

Dr. Öğr. Üyesi Sümeyra AKKAYA, İnönü Üniversitesi, sumeyra.akkaya@inonu.edu.tr
Dr. Öğr. Üyesi Seda SAHİN, İnönü Üniversitesi, sedasahi@gmail.com
Öğretmen Büşra ÇAĞLAKPINAR, Battalgazi Mimar Sinan İlkokulu,
caglakpinarbusra@gmail.com

ÖZET

Çocuklar için dinlenme, eğlenme ve öğrenme aracı olan oyun, çocuğun yaşamının vazgeçilmez bir parçasıdır. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte oyuna bakış açısı da değişmiş, çarpık kentleşme ile de sokak oyunları yerini dijital oyunlara bırakmaya başlamıştır. Bu araştırmanın amacı dijital yerli olarak tanımlanabilecek olan çocuklar ve dijital göçmen olarak tanımlanabilecek ebeveynleri ile yapılan görüşmeler doğrultusunda oyun kavramına ilişkin durumu ortaya koymaktır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseni kullanılmıştır. Dijital yerli ve dijital göçmenlerin oyun kavramına ilişkin görüşlerini ortaya çıkarmayı hedefleyen bu araştırma bir durum çalışmasıdır. Araştırmada nitel veri toplama tekniklerinden yüz yüze görüşme kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 2019-2020 eğitim öğretim yılı güz döneminde Malatya ilinde anaokulu ve ilkokul 1. sınıfa devam eden 5-7 yaş 30 çocuk ve çocukların ebeveynleri oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak kullanılan yarı-yapılandırılmış görüşme formları araştırmacılar tarafından geliştirilmiştir. Yarı-yapılandırılmış görüşme formları dijital göçmen formu ve dijital yerli formu olmak üzere iki formdan oluşmaktadır. Veri analizi için içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın raporlaştırılması devam etmektedir.

Anahtar sözcükler: Dijital göçmen, Dijital yerli, Oyun

DİYARBAKIR'DA ÖĞRETMENLERİN DERSLERDE OYUNA YAKLAŞIMLARININ BELİRLENMESİ

Prof.Dr. Aziz YAĞAN, 1- Dicle Üniversitesi, 2- Diyarbakır Eğitimi İzleme ve Reform Girişimi,
yaganaziz@gmail.com

Öğr.Gör. Zeynep SAYLIK, Dicle Üniversitesi, fzeynepsaylik@gmail.com

Öğretmen Mustafa Kemal YILDIZHAN, TED Diyarbakır Koleji, yildizhankemal@gmail.com

ÖZET

Bu araştırma ile Diyarbakır'daki devlet ve özel okullarda görev yapan okul öncesi, sınıf ve değişik branştaki öğretmenlerin oyuna yaklaşımı ortaya konmaya çalışılmıştır. Diyarbakır'ın 4 merkez ilçesinde çalışan 20 okul öncesi, 30 sınıf öğretmeni ve 10 branş olmak üzere toplam 50 öğretmen ile mülakat yapılmıştır. Görüşülen öğretmenlerin 25'i 1-5, 25'si 5-10 ve 10'u da 10-20 yıldır görev yapmaktadır. Öğretmen görüşlerini belirlemek amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formu demografik özellikler ve 5 soru olmak üzere iki bölümden oluşmaktadır. Her bir öğretmenle 20 dakikalık görüşme yapılmıştır. Ayrıca, derinde yer veren öğretmenin oyunlarla çocukların ilgilerini çekecek yaklaşım, yöntem ve teknikleri planlanması ve bunun gerektirdiği materyalleri hazırlaması ve kullanılması üzerine gözlemler yapılmıştır. Öğrencilerin bilişsel, duyuşsal, sosyal ve psikomotor becerilerinin geliştirilmesinde öğretmenlerin oyuna yaklaşımı ve ders esnasında yer verip vermediği ortaya konmaya çalışılmıştır. Öğrencinin güçlü ve zayıf taraflarının belirlenmesi, çok yönlü gelişimi üzerine öğretmenlerin dikkatleri belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre derslerde sınıf içinde ve sınıf dışında hangi oyunlara yer verildiği, oyunların gerektirdiği materyallerin çeşitleri ve niteliği tespit edilmiştir. Diyarbakır'da sınıf içi ve sınıf dışı oyunlarına yer veren öğretmenler belirlenmeye çalışılmıştır. Oyun esnasında gözlem yapmak amacıyla derslere katılmış ve video çekimleri yapılmıştır. Bu araştırmanın sonucunda Diyarbakır'daki okullarda oyunun varlığı ve niteliği belirlenmeye çalışılmıştır. Diyarbakır'daki okullarda ve özellikle temel eğitimden başlayarak ortaöğretime dek sınıf içi ve sınıf dışı oyunların niceliği ve niteliği ortaya konarak, derslerde oyunlara yer verilebilmesi için eğitimin paydaşlarına önerilerde bulunulmuştur. Bu araştırma bulgularından yola çıkılarak öğrencinin empatik eğilim ve ahlaki

kimlik geliştirme sürecini izleyici ve değişimi tespit edici bir başka araştırma kurgulanmıştır.

Anahtar sözcükler: Eğitsel Oyunlar, Oyun ve Oyuncak, Temel Eğitim

DÜĞME SAVAŞI FİMLERİNDE MAHALLE KAVGASI OYUNU

Dr. Öğr. Üyesi Mustafa GİRĞİN, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, mirgin@msn.com
Mehmet Selim GÖK, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, selim887@hotmail.com

ÖZET

Bu çalışmada bir romanın önce filme, sonra çizgi romana ve ardından video oyununa doğru evrim geçirdiği mahalle kavgası oyunu şemsiyesi altında; filmdeki oyunlara ve bunların günümüz oyunlarıyla bağlantılarına ve etkilerine değinilecektir. Mahalle kavgası (savaş) oyunu, geçmişte dünyanın her yerinde oynanan ve oynandığı yere göre değişen kuralları ve içeriğiyle popüler strateji oyunlarından biriydi. Oyunun ortaya çıkışıyla ilgili koşullar zamanla değişip unutulmaya başlayınca oyun kültürü içinde kendi tarihini yazmış oldu. Düğmeler Savaşı filmlerinin arkasında savaş karşıtı fikirleriyle tanınan Louis Pergaud (1882-1915) tarafından 1912de yayınlanan bir roman olduğunu biliniyor. Roman XIX. Yyın sonlarında Fransanın güneyinde iki çocuğun didişmesiyle büyüyüp; Longeverne ve Velrans adlı birbirine rakip iki köyün çocuklarının yaptığı savaşı ve buna çanak tutan öğretmenlerini anlatıyor. Zafer ganimeti olarak rakip çocukların düğmelerini koparıp toplamaya çalışan çocukların hikâyesi genellikle Longeverne çocukları yönünden ele alınmıştır. Romanın filme ilk uyarlamasını 1936da Çocukların Savaşı adıyla Jacques Daroy yaptıktan sonra dört film daha çekilmiş ve Düğme Savaşı olarak sinema tarihine geçmiştir. Romanın ikinci yorumu Yves Robert tarafından 1962de yapılmıştır. Üçüncü kez 1994te John Roberts tarafından İrlanda kırsalında yeniden çekildi. Son olarak Yann Samuell tarafından ve Christophe Barratier tarafından 2011de iki ayrı film daha çekilmiştir. Bu çalışmada Mahalle Kavgası olarak bilinen çocuk oyunlarından oluşan bir oyun paketi, aynı adla çekilen beş filmdeki durumu analiz edilerek karşılaştırılacaktır. Birinci bölümde mahalle kavgası oyununun gelişmesine yol açan ve zamanla ortadan kalkışına kadar gelişen süreç değerlendirilecektir. İkinci bölümde bu konuyu işleyen beş film incelenerek zaman, mekân, karakterler, tema, mesaj ve ana fikirler karşılaştırılacaktır. Son bölümde ise filmlerin oyunlara yaklaşımı ve oyunların sınıflandırılması yapılacaktır.

Anahtar sözcükler: Film, kavga, Mahalle, oyun, savaş eleştirisi

GELENEKSEL OYUNLARDAKİ FEN BİLİMLERİ

Öğretmen Burcu BABAOĞLAN ÖZDEMİR, Gaziantep/Nizip Adile Altınbaş Ortaokulu, burcu-8980@hotmail.com

Öğretmen Zahide BALIBAY, ZEKERİYA TANRIVERDİ İMAM HATİP ORTAOKULU, bal_enes46@hotmail.com

Öğretmen Başak BABAOĞLAN, KARALANI ORTAOKULU, basak_babaoglan@hotmail.com

ÖZET

İnsan hayatının vazgeçilmez bir parçası ve büyük-küçük herkesin doğal bir ihtiyacı olan oyun, özellikle çocukların büyüme sürecinde ayrı bir öneme sahiptir. Çocuğun hoşlanarak yaptığı ve mutlu olduğu bu faaliyet, aynı zamanda eğlenceli bir öğrenme ortamının oluşturulmasına katkı sağlamaktadır. Belli bir amaca yönelik ya da amaçsız olarak, kurallı ya da kuralsız, çocuğun tüm gelişim alanlarına etki eden, çocuğun isteyerek ve hoşlanarak katıldığı, araçlı ya da araçsız olarak gerçekleştirilen doğal öğrenme aracı olan oyun ile öğrenmede disiplinler arası bir yaklaşımın benimsenerek öğrencilerin değerler eğitimi ile desteklenmesi, okul ortamındaki tüm öğelerin değerler eğitimi destekleyecek biçimde düzenlenmesi öğrencilerin amaçlanan değerleri kazanması bakımından önemlidir. Yapılan çalışmayla öğrencilerin oynadığı geleneksel oyunlarda hangi fen bilimleri ünitesini hatırladıkları araştırılmıştır. Araştırmanın örneklemini Kahramanmaraş'ta yaşayan anket uygulanan gönüllü 100 katılımcı öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak katılımcıların değişen Fen Müfredatında yer alan ünitelerin öğrencilerde çağrıştırdığı değerler eğitimi değeri ile bu değerleri kalıcı hale dönüştürecek geleneksel oyunları tespit etmeye yönelik bir anket uygulanmıştır. Verilerin analizinde Excel programından yararlanılmıştır. Araştırmanın alt problemlerinin çözümlenmesinde frekans (f) ve yüzde (%) testleri uygulanmıştır. Değişen Fen Müfredatındaki kazanımların değerler eğitimi ile ilişkilendirilip, ilişkilendirilen kazanımın geleneksel oyunlarımızla desteklenerek gerek sınıf ortamında gerekse öğrencinin yaşadığı

ortamda (ev,park.. vb) oynamasını sağlayarak daha mutlu, huzurlu nesillerle daha aydınlık gelecek olacağını düşünülmektedir.

Anahtar sözcükler: Değerler eğitimi, fen bilimleri, geleneksel oyun

MEB (2013) OKUL ÖNCESİ EĞİTİM PROGRAMI OYUN ETKİNLİKLERİNİN ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİNE GÖRE DEĞERLENDİRİLMESİ THE EVALUATION OF PLAY ACTIVITIES (MINISTRY OF EDUCATION 2013 CURRICULUM) FROM PRESCHOOL TEACHERS REFLECTIONS

Gülseren ŞAHİN, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, gulserensahin519@gmail.com

R.belgin EVCİL, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, belgnevcl@gmail.com

Arş.Gör. Zerrin MERCAN, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, zerrin.mercan@hku.edu.tr

ÖZET

Oyun, bireyin kendini ifade etmesinin en iyi yoludur. Özellikle erken çocukluk döneminde, çocuklar oyun aracılığıyla duygu, düşünce ve hayallerini ifade eder. Bu nedenle M.E.B (2013) okul öncesi eğitim programı, oyun temelli bir programdır. Oyun aracılığıyla çocuğun tüm gelişim alanlarının desteklenmesini, çocuğun yaratıcı bir dille kendini ortaya koymasını amaçlar. Oyun aracılığıyla fen, matematik, Türkçe, sanat, drama gibi birçok alanda temel bilgi ve becerileri geliştirir. Oyun ve hareket etkinlikleri ise çocuğun öğrenmesinde temel olan oyun sürecini planlı ve sistematik bir şekilde çocuğa sunar. Bu noktada okul öncesi öğretmeni, kilit roldedir. Çünkü M.E.B (2013) okul öncesi eğitim programındaki oyun etkinliklerinin sürecine rehberlik eder. Bu süreçte oyuna hazırlık, oyun ve değerlendirme süreçlerini planlı ve sistematik olarak takip eder. Bu araştırma M.E.B (2013) okul öncesi eğitim programı oyun etkinliklerinin öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesini amaçlamaktadır. Araştırma nitel araştırma deseninde yürütülmüştür. Araştırmacının çalışma grubunu Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı okullarda görev yapan 23 okul öncesi öğretmeni oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak, araştırmacılar tarafından geliştirilen “ Oyun etkinliklerine yönelik öğretmen görüşme formu” kullanılmıştır. Bu form, on adet açık uçlu sorudan oluşmakta, sorular oyuna hazırlık, oyun ve oyunu değerlendirme süreçlerinde çocuk ve öğretmenin rolünü yansıtmaktadır. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılarak öğretmenler ile yüz yüze görüşmeler yapılmış, görüşmelerin ses kaydı alınmış, ses kayıtları yazıya aktarılmıştır. Bu kayıtların araştırmacılar tarafından ayrı ayrı tema ve alt temalara ayrılması sağlanmış, üç

araştırmacının ortak görüşü ile oluşan temalar ve alt temalar çalışmanın analizinde yer bulmuştur. Nvivo programı kullanılarak kelime sıklıkları ve temalar oluşturulmuştur. Bu bağlamda çalışmada 3 ana tema (Oyuna hazırlık, oyun süreci, oyunu değerlendirme), 7 alt tema yer almıştır. Oyuna hazırlık süreci oyunun amacına yönelik deneyimler, oyunun sunumuna yönelik deneyimler, oyun ortamına ilişkin görüşler; oyun süreci oyunda çocuğun rolü ve eğitiminin rolü; oyunun değerlendirme süreci ise süreç ve sonuç değerlendirmesi olarak alt temalara ayrılmıştır. Öğretmen görüşleri, temalar ve alt temalara göre kodlanarak tartışılmıştır.

Anahtar sözcükler: Erken çocukluk dönemi, okul öncesi., Oyun

ÖĞRETMENLERİN OYUNLARLA İLGİLİ GÖRÜŞLERİ

Uzman Akif SEVEN, Halil İnalçık Bilim ve Sanat Merkezi, akif.seven@hotmail.com
Öğretmen Nihan KARABULUT, Baraj İlkokulu, nhnkrblt87@gmail.com

ÖZET

Oyun her yaş grubundan insanın keyif aldığı, ruhsal doyuma ulaştığı bir süreçtir. Oyun denildiğinde ilk olarak akla çocuklar gelmektedir. Oyun oynayan çocuk; ruhsal, bedensel ve moral açısından güçlü bir yapıya sahip olmaktadır. Oyun oynayan çocuk paylaşımcı, dışa dönük, olaylara farklı bakabilen bireyler olmaktadır. Oyun oynarken çocukta gözlenen en belirgin duygular mutluluk, coşku ve sevinçtir. Çocuk oyun ile hayata hazırlanır, dünyayı tanır. Oyun çocukluğun bitmesi ile sonlanmaz. İlerleyen yaşlarda da insanların oyun ihtiyaçları bitmez. Bunun en belirgin örnekleri sportif oyunlardır. İnsanlar kaç yaşına gelirlere gelsinler sportif oyunların içinde en azından izleyici olarak yer almaktadırlar. Bunun yanında her yaş grubundan birçok insan zeka oyunları, kağıt oyunları ile vakit geçirmekten haz almaktadır. Son yıllarda hem ülkemizde, hem de dünyada eğitimde yaşanan reformlar eğitimde oyunun önemini tekrar ön plana çıkarmıştır. Birçok eğitimci klasik anlatım yöntemleri yerine farklı yöntemlerin arayışı içine girmişlerdir. Bu süreçte birçok öğretmenin son yıllarda eğitim sürecinde oyunu faal olarak kullandıkları gözlenmektedir. Birçok kurum ve kuruluş ile eğitimci bu konuda araştırmalar yapmakta, oyunun eğitimdeki önemi üzerine eğitimler vermektedir. Çalışmanın amacı, Farklı branşlardaki öğretmenlerin oyun kavramı ve eğitimde oyun hakkındaki düşüncelerinin belirlenmesidir. Araştırmanın çalışma grubunu 2018-2019 eğitim yılında Bursa il merkezinde Çağdaş Drama Derneğinin farklı zaman dilimlerinde açtığı “Oyun ve Eğitim” atölyesine katılan 50 öğretmen oluşturmaktadır. Araştırmada tarama modeli kullanılarak veri toplama yöntemi olarak yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme tekniğine uygun olarak araştırmacı, farklı branşlardan öğretmenlere amaçlı ve kontrollü sözel iletişim biçimini kullanarak oyun kavramı ve eğitimde oyun ile ilgili görüşlerini öğrenmeyi hedefleyen sorular yöneltmiştir. Soruların cevapları atölye

sürecini izleyen raportörler tarafından kayda alınmıştır. Verilerin toplanması, analizi ve yorumlanmasında nitel araştırma tekniği kullanılmıştır. Öğretmenlere sorulan soruların cevapları kâğıt üzerine dökülmüştür. Araştırmaya katılan öğretmenlerin görüşmelerinde kaydedilen konuşma metinleri ile desteklenmiştir.

Anahtar sözcükler: Drama, eğitimde oyun, öğretmenler., Oyun

OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ OYUNLARINA BABA KATILIMI

Dr. Öğr. Üyesi Seda SAHİN, İnönü Üniversitesi, sedasahi@gmail.com
Öğretmen Ayten ATEŞ, Meb, aytenates26@gmail.com

ÖZET

Aile çocuğun gelişimi üzerinde etkili olan önemli yapılardan biri olarak gösterilmektedir. Çocuklar dünyaya geldikleri andan itibaren kendilerini aile ortamı içinde bulmakta, temel ve birincil hayat deneyimlerine bu ortamda başlamaktadır. Çocuğun ebeveynleri ile olan etkileşimi çocuğun zihinsel, fiziksel, sosyal, duygusal vb. tüm gelişim alanlarını etkilemektedir. Çocuğun gelişimi üzerinde ebeveynleri kadar etkili bir diğer unsur da oyundur. Çocuk üzerinde yadsınamaz etkisi olan oyun, çocuk için hem bir öğrenme aracı hem de gelişimini destekleyen, beslenme ve uyku kadar önemli bir ihtiyaç olan ve sevgiden sonra gelen en önemli ruhsal besin olarak kabul edilmektedir. Oyunun çocuğun bedensel, sosyal ve bilişsel yeteneklerini geliştirmede, ruhsal durumunu anlamlandırmada, kişiliğinin olumlu yönde geliştirilmesinde önemli bir işlevi bulunmaktadır. Okul öncesi dönemde çocuğun ilk oyun arkadaşları, anne ve babalar olarak gösterilmektedir. Yakın bir geçmişe kadar çocuğun bakımı, gelişimi, eğitimi ve birçok ihtiyacının sorumluluğu, ataerkil aile yapısının bir geleneği olarak annelere atfedilmekteydi. Hatta çocuğun bu sorumluluğun yanı sıra çocukla oyun oynama gibi aktiviteler de anneden beklenmekteydi. Babanın, çocuğun yaşamı ve gelişimi üzerindeki rolü ve önemine neredeyse hiç değinilmemekteydi. Babaların çocuğun yaşamı ve gelişimi üzerindeki etkilerine ilişkin bildiklerimiz '80'li yıllardan itibaren artmış, 90'lı yıllar babalık rollerinin yeniden tanımlanmaya başladığı çalışmalar ivme kazanmıştır. Bu durumun temel nedeni, kadınların eğitim hakkından daha fazla yararlanmaya başlamaları, çalışma hayatında daha fazla yer almaları sonucunda kadın erkek eşitliği ile ilgili söylem ve uygulamaların artışı gösterilebilir. Babanın çocuğun gelişimi üzerindeki öneminin fark edilmesiyle, ülkemizde Anne Çocuk Eğitim Vakfı'nın Baba Destek Programı ve İlk İş Babalık projesi kapsamında babaların, erken çocukluk döneminde çocuğun bakımı ve gelişiminde aktif rol almalarına yönelik çalışmalar uygulanmaya başlanmıştır. AÇEV yayımladığı rapora göre; babaların %78,5 oranla evde çocuklarıyla televizyon izleyerek vakit geçirdikleri gözlenmiştir. 4-10 yaş çocuklar için bu oran %86'ya kadar çıkmaktadır. Çocuğuyla birlikte kurmaca oyunlar oynayan babaların oranı ise yalnızca %43 oranında kalmaktadır. Babaların çocuklarıyla oyun oynama ilişkileri incelendiğinde; babaların erkek

çocuklarıyla kız çocuklarına oranla daha fazla vakit geçirdikleri yapılan araştırmalar sonucu ortaya konmuştur. Tüm bu nedenlerle bu çalışma, babaların 3-4 yaşındaki okul öncesi eğitim kurumuna devam eden çocukları oyunlarını araştırmaya ihtiyaç duyulmuştur. Nitel araştırma türlerinden Durum çalışması olarak tasarlanan bu çalışma Diyarbakır ili Silvan ilçesindeki bir bağımsız anaokuluna devam eden 3-4 yaş çocukları ve bu çocukların babalarının katılımıyla yapılacaktır. Babalarla yapılandırılmış görüşmeler yapılacaktır. Bu görüşmelerde babalara çocukları ile ne tür oyunlar oynadıkları, oyunların içeriğinin neye göre değiştiği, oyunların kim/kimler tarafından seçildiği, hangi ortamlarda oyun oynamaya istekli oldukları, oyun materyalleri olarak neleri tercih ettikleri ve bu materyalleri neden tercih ettikleri gibi sorular sorulacaktır. Babaların yanı sıra çocuklarla da yapılandırılmış görüşmeler yapılarak evde en çok kiminle oyun oynadıkları, bir tercihte bulunsalardı anneleri ile mi babaları ile mi oynayacakları, tercih ettikleri ebeveyni tercih etme nedenleri sorulacaktır. Çocukların ve babaların görüşmeleri esnasında araştırmacılarından biri kayıt tutacaktır. Görüşmeler okul ortamında yapılacaktır. Elde edilen veriler nitel araştırma veri analizi yöntemlerinden betimsel analiz ve içerik analizine yoluyla analiz edilecektir. Araştırmada veri toplama süreci devam ettiği için henüz bulgulara ulaşılamamıştır. Tüm veri toplama süreçleri tamamlandığında analizler tamamlanacak ve araştırma sonuçları diğer araştırma sonuçları ile tartışılacaktır.

Anahtar sözcükler: Baba katılımı, okul öncesi dönem, Oyun

ÖRNEKLERİYLE LAZ KÜLTÜRÜNDE ÇOCUK OYUNLARI CHILDREN'S GAMES IN LAZ CULTURE WITH EXAMPLES

Doç.Dr. Ebru Hasibe TANJU ASLIŞEN, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi,
ebrutaslisen@gmail.com

ÖZET

Kültür, bir topluluk tarafından öğrenilmiş, okul, aile, eğitim ve toplum içerisinde paylaşılmış, onların maddi ve manevi yaşam tarzlarını etkileyen, tarih boyunca gelişmiş, değerler, tutumlar ve anlamlar bütünüdür (Tayeb, 1992; Yeşil, 2013). Kültürün oyun biçimleri altında ve oyun ortamında geliştiğini düşünen Huizinga (2017), toplumun hayatı ve dünyayı yorumlama biçimlerini oyunlarda ifade ettiğini dile getirmektedir. Yapısal özellikleri açısından geleneğe bağlı kalmakla birlikte sürekli değişim içerisinde olan oyunlarda, çocuklar, yaşadıkları toplumun sosyo-kültürel unsurlarına yer vererek sosyalleşirler ve kültürel açıdan sürekliliğin sağlanmasına katkıda bulunurlar. Günümüzde modern yaşam koşulları, şehirleşme ve teknolojiye bağlı olarak değişen şartlar geleneksel kültürler gibi bu kültürlere özgü oyunların da unutulmasına yol açmış, yerlerini özellikle bilgisayar ve internete bağlı oyunlara bırakmıştır (<https://karadeniz.gov.tr/eglenec-unsurlari-2/#nesne3-sub3>). Laz kültüründe de durum benzerlik göstermektedir. Dilleri, kültürleri ve tarihleriyle Kafkasyalılık özelliği taşıyan Lazlar, günümüzde Türkiye ile Gürcistan sınırları içinde kalan Doğu Karadeniz ve Güney Batı Kafkasya coğrafyasının en eski ve yerli halklarından (Avcı, 2002; Aksamaz, 2013). Fıkraları, yerel müzikleri, dansları ilk aklı gelen kültürel esintileri olsa da atmacılık ve çay tarımı bölgenin vazgeçilmezleri arasında yer alır. Kültüre özgü çocuk oyunları da gerek dilsel özellikleri gerekse oynanış şekilleri açısından farklılıklar barındırmaktadır. Konuyla ilgili yazılı kaynak eksikliği de dikkate alınarak planlanan bu çalışmada amaç, etnik kimliğe odaklanmadan Laz kültüründe çocuk oyunlarının niteliklerini, oynanış şekillerini, oyunlarda kullanılan oyuncakları/araç-gereçleri örnekleriyle detaylandırmak ve konuyla ilgilenenlere yazılı bir kaynak oluşturmaktır.

Kaynakça/References Aksamaz, A. İ. (2013). Dil, tarih, kültür ve gelenekleriyle Lazlar (2. Baskı). İstanbul: Belge Uluslararası Yayıncılık. Avcı, İ. (2002). Lazlarda sosyokültürel değişim. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Huizinga, J. (2017). Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme (6. Baskı). (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları. (Orijinal çalışma basım tarihi 1955) Rize Halk Kültürü. (b.t.). 19.08.2019, <https://karadeniz.gov.tr/eglenec-unsurlari-2/#nesne3-sub3> Tayeb, M. H. (1992). The global business environment, London: Sage Publications. Yeşil, S. (2013). Kültür ve kültürel farklılıklar: Liderlik açısından teorik bir değerlendirme. Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi, 12(44), 52-81.

Anahtar sözcükler: çocuk, Laz kültürü, oyun, oyuncak

ÖZEL GEREKSİNİMLİ ÇOCUĞU OLAN ANNELERİN OYUN HAKKINDAKİ GÖRÜŞLERİNİN VE DUYGUSAL TEPKİLERİNİN BELİRLENMESİ

Öğretmen Gülhan DİNÇ, GAZİANTEP REHBER ÖZEL EĞİTİM ve REHABİLİTASYON MERKEZİ,
gulhan.dinc67@gmail.com
Öğretmen Tuğçe DÖKER, GAZİANTEP REHBER ÖZEL EĞİTİM ve REHABİLİTASYON MERKEZİ,
tugceuludag01@outlook.com

ÖZET

Bu araştırmada Özel gereksinimli çocuğu olan annelerin oyun hakkındaki görüşlerinin ve duygusal tepkilerinin belirlenmesi incelenmiştir. Oyun, çocukların hayatında en büyük uğraş ve en doğal öğrenme ortamıdır. Çocuğu ile nitelikli oyna(ya)mayan, ilişki kuramayan ebeveynlerin çocuklarının tüm gelişim alanlarında performansları olumsuz yönde etkilemektedir. Normal gelişim gösteren çocuklar ile özel gereksinimli çocuklar açısından oyunun önemi değişmemektedir. Oyun, üç boyutsal algı görüşüne göre (gelişimsel, fiziksel ve mental) çocukların gündelik hayata uyum sağlamalarına yardımcı olmaktadır. Özel gereksinimli çocukların; oynadıkları oyun, oyun süreleri ve arkadaşlık ilişkileri farklılaşmaktadır. Tek başlarına bırakıldıklarında ise yeteneklerini ve ilgi alanlarını keşfedemeden sıkıntılı bir halde büyümektedirler. Gaziantep, Şehitkâmil ilçesindeki Gaziantep Rehber Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi'nde özel eğitime devam eden n=31 (n=18 hafif mental reterdasyon, n=8 yaygın gelişimsel bozukluk, n=5 fiziksel gereksinim) çocuğu olan 20-42 yaş aralığındaki (\bar{x} =30 yaş) annelerle yapılmıştır. Hazırlanan Yarı yapılandırılmış görüşme formu ve Kişisel bilgi formu için Gaziantep ve İnönü Üniversitelerinden üç öğretim üyesinin görüşleri alınmıştır. Katılımcılar ile yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen bulgular kodlama yöntemi ile sınıflandırılarak betimsel analiz yapılmıştır. Sonuçlara göre katılımcılar oyunun; (n=26)Mutluluk verici, eğlendirici ve zekâyı geliştirici bir etkinlik" olduğunu ifade

etmişlerdir. Hangi sıklıkla oyun oynadıklarına dair ; (n=15), “Her gün düzenli olarak.” , (n=13) “Nadiren” ve (n=3) “Oyun oynamıyorum” diye yanıtlamışlar, oyun oynama sürelerine ilişkin net bir cevaplama da bulunamamışlardır. Oyun oynamanın annede ve çocukta (n=25), “Mutluluk ve rahatlama hissi yarattığını” dile getirmişlerdir. Oyunun kazanımları ile ilgili (n=23), “Oyun; iletişimi, göz temasını, uyumu, algıyı ve yönergelere uymayı arttırıyor.” şeklinde ifade etmişlerdir. Katılımcılar çocukların oyun ihtiyaçlarının nasıl karşılanacağına dair “Daha fazla materyal kullanılmalı, arkadaşlarıyla iletişimde olacağı oyunlar oynatılmalı, doğa oyunları ve geliştirici oyunlar oynatılmalı” cevaplarını vermişler ve oyunun (n=26) ihtiyaç olduğunu ifade etmişlerdir. Özel gereksinimli çocuklarını normal gelişim gösteren çocuklarıyla karşılaştırdıklarında “Oyun oynama bakımından farklılıklar gördüklerini ve bu farklılıkların algılamalarındaki güçlüklerden, iletişim eksikliğinden ve uyumsuz olmalarından kaynaklandığını ifade etmişlerdir.

Anahtar sözcükler: Duygusal tepkiler, oyun, özel çocuk annesi, özel gereksinimli çocuk

TÜRK VE SURIYELİ BEŞ YAŞ ÇOCUKLARIN OYUNLARININ ÇİZİMLERİ YOLUYLA İNCELENMESİ

Dr. Öğr. Üyesi Pınar BAĞÇELİ KAHRAMAN, Bursa Uludağ Üniversitesi,
pinarbag@uludag.edu.tr

Öğretmen Betül ARABACIOĞLU, Milli Eğitim Bakanlığı, betularabacioglu@gmail.com

ÖZET

Çocuklar kendi zihin dünyaları ile dış dünya arasındaki bağı resim yoluyla kurabilmektedirler. Dolayısıyla resim, çocuğun kendi duygu ve düşüncelerinin bir ürünü olmakta ve çocuk sözle ifade edemediği birçok kavramı resim yoluyla anlatabilmektedir. Resim etkinliği sırasında çocuk kendisinin bir parçasını yansıtmakta ve olaylar hakkındaki duygu, düşünce ve görüşlerini dile getirmektedir. Kısaca, çocuk resim yaparak karmaşık dünyasını ortaya koymakta ve çocukların yaptığı bu resimler iyi analiz edildiğinde de çocukları bize ayrıntıları ile yansıtabilmektedirler. Oyun ve oyuncak ise resim gibi, çocuğun karmaşık dünyasını dışa vurmasında ve çok yönlü gelişiminde onu desteklemektedir. Suriye’den göç yoluyla gelen çocukların en yoğun yaşadığı illerden biri Kilis’tir. Bu çocuklar ve bu bölgede yaşayan Türk çocuklar da savaştan olumsuz olarak etkilenmektedirler. Ancak yine de Türk ve Suriyeli çocukların yaşadıkları ortamın farklı olmasından dolayı oyunlarının da farklılaştığı düşünülmektedir. Ayrıca çocukların gelişimlerinde çok önemli bir yeri olan oyunun bu çocukların hayatlarında ne oranda yer aldığının belirlenmesinin, çocukların gelişimlerinin desteklenmesi açısından önemli olduğu düşünülmektedir. Çocuğun yaşamında önemli bir yeri olan resim, oyun ve oyuncaktan hareketle, bu araştırmada çocuklardan oynamak istedikleri kişileri, oyuncakları ve oyun alanlarını çizmeleri istenmiştir. Araştırmanın amacı, okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden Türk ve Suriyeli beş yaş çocukların oyun oynamak istedikleri yerler, oynamak istedikleri kişiler ve oyuncakların incelenmesidir. Bu amaçla resmi okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden çocuklardan oyun oynamak istedikleri yer, kişi ve oyuncakları

içeren bir resim yapmaları istenmiş ve çocuklar resim yaparken kullanacakları malzemeler açısından serbest bırakılmıştır. Daha sonra çocuklara çizdikleri resimlerde kimi, nereyi ve hangi oyuncuğu ya da oyuncakları çizdikleri sorulmuş ve resimlerin üzerine not edilmiştir. Araştırma tarama modelinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma kapsamına 70 Türk ve 70 Suriyeli olmak üzere toplam 140 5 yaş çocuğu alınmıştır. Araştırmanın analiz süreci devam etmektedir.

Anahtar sözcükler: 5 yaş çocukları, oyun, oyuncak, Suriyeli, Türk

HÜCRE, YAPISI VE ORGANELLERİN GÖREVLERİNİ ÖĞRETMENE YÖNELİK EĞİTSEL BİLGİSAYAR OYUNU GELİŞTİRİLMESİ

Gonca MISIR, Yıldız Teknik Üniversitesi, goncamsr@gmail.com

ÖZET

Csharp yazılım dilinde eğitsel bilgisayar oyunu geliştirilmiştir. Oyun beş bölüm ve bir start Günümüz teknoloji çağında, eğitim-öğretimde karşılaşılan sorunlarının çözümünde teknoloji ve bilgisayarların kullanılması kaçınılmaz hâle gelmiştir. Bilgisayarların eğitim etkinliklerinde kullanılmasıyla ortaya çıkan uygulamalardan birisi de bilgisayar destekli eğitsel oyunlardır. Bu alanda yapılan araştırmalar incelendiğinde, araştırmaların büyük çoğunluğu oyun ortamlarında öğrenmenin nasıl gerçekleştiği ve oyunun öğrenen bireyler üzerindeki etkileri üzerine odaklandıkları görülmektedir. Fakat konu ya da kavramların öğretimine yönelik eğitsel bilgisayar oyunlarının geliştirilmesine yönelik sınırlı sayıda araştırmaya rastlanmıştır. Fen kavramlarının öğretimine yönelik bilgisayar destekli eğitsel oyunlarının sınırlı sayıda olması gerekçesinden hareketle bu çalışma, öğrencilerin hücre, yapısı ve organellerin görevlerini öğretmeye yönelik bir eğitsel bilgisayar oyunu geliştirmek amacıyla yapılmıştır. Bu amaç kapsamında ortaokul 6. Sınıf öğrencilerinin hücre konusunda özellikle organellerin isimleri ve görevleri hakkında karşılaştıkları sıkıntılarını gidermeye yönelik Unity programında, menüsünden oluşmaktadır. Start menüsünde kısaca hücre tanımı yapılmakta ve kısaca hücrenin temel kısımlarından bahsetmektedir. Böylece öğrenci daha önce hiç görmediği hücre konusunda temel bilgiye sahip olacaktır. Oyunun 1. bölümde öğrencilere hücrenin organeli olan mitokondrinin görevini öğretmek amaçlanmıştır. Oyunda hücre içinde bir oyun karakteri bulunmakta ve o hücrede karpuz şeklinde besinler bulunmaktadır. Oyunun karakteri karpuzları toplarken ekranda besin sayısındaki artış gözlenmektedir. Oyunun karakteri

besinleri mitokondriye verirken ekranda görülen besin sayısı düşmekte ve enerji artışı gözlenmektedir. Oyunda ekranın yukarı kısmında basit bir kronometre de bulunmaktadır. Kronometredeki süreye göre oyuncu ne kadar kısa sürede oyunu bitiriyorsa o kadar fazla puan almaktadır. Ayrıca oyuncu öğrenci, görev tuşuna basarak bu bölümdeki görev sahnesine geçebilmektedir. 1. Bölümdekine benzer şekilde, geliştirilen eğitsel bilgisayar oyununun diğer bölümlerinde sırasıyla lizozom, X, Y ve Z organelleri ve görevleri etkileşimli tarzda öğrenciye kavratılmaya çalışılmıştır. Hazırlanan bu oyunun ortaokul 6. Sınıf öğrencilerin hücrenin organellerini ve görevlerini kavratmada etkili bir oyun olarak eğitim ortamında kullanılacağına inanılmaktadır.

Anahtar sözcükler: Akademik motivasyon, Elektronik oyun, PC oyunu

OYUN GELİŞTİRİCİLERİN DİJİTAL EĞİTSEL OYUN GELİŞTİRME ÖZ-YETERLİKLERİNİN ÇEŞİTLİ DEĞİŞKENLERE GÖRE İNCELENMESİ

Dr. Öğr. Üyesi Özge KELLEÇİ, Hasan kalyoncu university, ozge.kelleci@hku.edu.tr
Uzman Taibe KULAKSIZ, İstanbul Kültür Üniversitesi, t.kulaksiz@iku.edu.tr

ÖZET

Eğitimde teknoloji entegrasyonunun önem kazanmasıyla birlikte alternatif öğretim yöntem ve yaklaşımları 21. yüzyıl öğrenme ortamlarına dahil olmuştur. Bunlardan birisi de dijital oyun tabanlı öğrenme yöntemidir. Bu yöntemde öğrenme ihtiyaçları doğrultusunda belirlenen kazanımlar dijital eğitsel oyunlar yoluyla aktararak öğrenme gerçekleştirilmektedir. Bu noktada dijital eğitsel oyunların geliştirilmesi süreci ve oyun geliştiricilerin sahip olması gereken beceriler ön plana çıkmaktadır. Türkiye yükseköğretim sistemi göz önünde bulundurulduğunda Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi (BÖTE) bölümü öğrenci ve mezunlarının potansiyel dijital eğitsel oyun geliştiriciler oldukları söylenebilir. Belirtilen bilgiler ışığında, bu çalışmanın amacı BÖTE bölümü öğrencileri ve mezunlarının dijital eğitsel oyun geliştirme öz-yeterliklerinin (DEOGÖ) belirlenmesi ve çeşitli değişkenler açısından (cinsiyet, oyun geliştirme deneyimi, oyun geliştirme aracı türü) incelenmesidir. Çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Çalışmanın katılımcılarını 159 BÖTE öğrencisi ve mezunu oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak Kelleci ve Kulaksız (2019) tarafından geliştirilen, 24 maddeden oluşan iki faktörlü beşli likert tipinde Dijital Eğitsel Oyun Geliştirme Öz-Yeterlik Ölçeği (DEOGÖÖ) kullanılmıştır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 24, en yüksek puan ise 120'dir. DEOGÖÖ'nin Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı .973 olarak hesaplanmıştır. Buna ek olarak katılımcıların demografik bilgilerini elde etmek amacıyla Kişisel Bilgi Formu kullanılmıştır. Verilerin analizinde betimsel istatistik, bağımsız grup t-testi ve Kruskal Wallis testi kullanılmıştır. Çalışmadan elde edilen bulgulara göre

katılımcıların DEOGÖ'leri ölçeğin eğitim faktörü için 22.14 puan ile "yüksek", oyun geliştirme faktörü için 62.79 puan ile "orta" ve ölçekten toplamı için 84.93 puan ile "orta" düzeyinde oldukları görülmektedir. Katılımcıların önceden oyun geliştirme ve dijital eğitsel oyun eğitimi alma durumlarına DEOGÖ puanları deneyimli katılımcıların lehine hem ölçeğin alt boyutlarında hem de ölçekten alınan toplam puana göre anlamlı farklılık göstermektedir. Deneyimli katılımcıların DEOGÖ puanları oyun geliştirme aracı türüne (oyun motoru-diğer) göre incelendiğinde ise katılımcıların DEOGÖ puanları anlamlı farklılık göstermemektedir. Bununla birlikte katılımcıların DEOGÖ puanları hem ölçeğin alt boyutlarından alınan hem de ölçeğin tamamından alınan puanlar katılımcıların cinsiyetlerine göre anlamlı farklılık göstermemektedir. İleriki çalışmalarda ölçeğin farklı bağımsız değişkenler ile ilişkilerinin incelenmesi ve oyun geliştiricilerin DEOGÖ'lerinin ve oyun geliştirme becerilerinin geliştirilmesine yönelik çalışmaların yürütülmesi önerilmektedir.

Anahtar sözcükler: Dijital Eğitsel Oyun, dijital eğitsel oyun geliştirme, dijital eğitsel oyun geliştirme öz yeterliği, oyun geliştirici

YENİ BİR SPOR DALI ÖNERİSİ: ÇELİK ÇOMAK OYUNU

Arş.Gör.Dr. Mustafa SARGIN, MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM FAKÜLTESİ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ BÖLÜMÜ TÜRKÇE EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI,
msargin@mu.edu.tr

ÖZET

Teknoloji ve iletişim araçlarının hızla geliştiği günümüzde, kimisinin unutulup yok olduğu kimisinin de kaybolmak üzere olduğu çocukluk ve ilk gençlik yıllarındaki oyunlarımızın yerini, çoğunlukla kapalı alanlarda ve dar mekanda oynanan, hatta sanal ortamlara taşınarak birbirinin yüzünü görmeden, sesini duymadan oynanan oyunlar almıştır. Bu çalışmanın amacı, geleneksel oyunlarımızdan biri olan çelik çomak oyununun yeni bir spor dalı olarak geliştirilip geliştirilemeyeceğini tartışmak; öncelikle yerel sonrasında uluslar arası karşılaşmalarda yer alıp alamayacağı üzerinde durulacaktır. Ülkemizin hemen her yöresinde bilinen ve yaygın ismi çelik çomak olarak bilinen oyun, değnekle (sopa) oynanan bir açık alan oyunu olup ismi yörelere göre farklılık arz etmektedir. Çelik çomak oyununun; çocukların, gençlerin ve hatta orta yaş kişilerin oynayabileceği türleri mevcuttur. Oyunun hem bireysel hem de toplumsal işlevleri bulunmaktadır. Oyuna katılan bireyin fiziksel, zihinsel, psiko-motor becerilerinin gelişimine katkısı olduğu kadar stratejik düşünme becerilerini de üst düzeylere çıkardığı ifade edilebilir. Kişinin sosyalleşmesine de katkıları olan oyunun önemli bir özelliği de takım halinde hareket edebilme becerisini geliştirmesidir. Takım halinde oynanan çelik çomak oyunundaki oyuncular, bir "gruba ait" oldukları için kendilerini oynayamayanlara göre daha şanslı kabul ederler. Bir gruba, bir topluma, belli bir düşünceye ait olma duygusu, kişinin öz güveninin gelişmesinde önemlidir. Dolayısıyla çelik çomak oyuncularının öz güvenlerinin yüksek olduğu söylenebilir. Geçmişte vakit geçirmek ve eğlenmek amacıyla oynanan oyunun kuralları belirlenerek kullanılacak materyaller tespit edilecektir. Bazı açılardan çelik çomak oyununun tehlikeli olarak

değerlendirilebilecek yönleri bulunmasına rağmen bugün uluslar arası müsabakalarda yer alan beyzbol, buz hokeyi gibi spor dallarından daha az tehlikeli olduğu söylenebilir. Bu yüzden çelik çomak oyunu hem ulusal hem de uluslar arası düzeyde yeni bir spor dalı olarak geliştirilebilir.

Anahtar sözcükler: , geleneksel oyunlar, spor dalı, Çelik çomak

BENİM OYUN SANDIĞIM EĞİTİM SETİNE İLİŞKİN ÖĞRETMEN VE EBEVEYN GÖRÜŞLERİ

Dr. Öğr. Üyesi Sümeyra AKKAYA, İnönü Üniversitesi, sumeyra.akkaya@inonu.edu.tr

ÖZET

2023 Eğitim Vizyonu ile birlikte, kırsal ve düşük yoğunluklu yerleşim bölgelerindeki çocuklara esnek zamanlı ve alternatif erken çocukluk eğitimi modelleri sunmayı amaçlayan Milli Eğitim Bakanlığı, Ders Aletleri Yapım Merkezinde Benim Oyun Sandığım adlı bir materyal seti ve 365 günlük eğitim takvimi hazırlatmıştır. Bu kapsamda içerisinde sayı çubuğu, bloklar, kuklalar, yap-boz'lar, hikaye setleri gibi 25 adet eğitim materyali bulunan sandığın pilot uygulamanın yapılacağı 26 ilde tespit edilen ailelere ulaştırılması planlanmıştır. Okul Öncesi Eğitimde zorunlu eğitime geçiş sürecinde bu bağlamda yapılan her girişim erişimin zor olduğu bölgeler için oldukça önemli bir aşamadır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması deseni kullanılmıştır. Benim Oyun Sandığım eğitim setine ilişkin öğretmen görüşlerini ortaya çıkarmayı hedefleyen bu araştırma bir durum çalışmasıdır. Araştırmada nitel veri toplama tekniklerinden yüz yüze görüşme yöntemi kullanılacaktır. Veri toplama aracı olarak kullanılan yarı-yapılandırılmış görüşme formları araştırmacı tarafından geliştirilecektir. Araştırmanın çalışma grubunu okul öncesi öğretmenleri, sınıf öğretmenleri ve ebeveynler oluşturacaktır. Veri analizi için içerik analizi yöntemi kullanılacaktır. Araştırmanın raporlaştırılması devam etmektedir.

Anahtar sözcükler: 2023 eğitim vizyonu, benim oyun sandığım, okul öncesi eğitim, oyun

OKUL ÖNCESİ EĞİTİM KURUMLARINDAKİ ÖĞRENME MERKEZLERİ VE OYUN MATERYALLERİNİN İNCELENMESİ

Dr. Öğr. Üyesi Sema ÖNGÖREN, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi,
ongorensesema@gmail.com

Dr. Öğr. Üyesi Tuba ACAR ERDOL, Ordu Üniversitesi, tubaacarerdol@gmail.com

ÖZET

Yaşadığımız fiziki çevrenin davranışlarımızı, duygu ve düşüncelerimizi yönlendirdiği ve biçimlendirdiği bilinmektedir. İnsan beyninin en kritik gelişim dönemi olarak kabul edilen ve okul öncesi dönem olarak adlandırılan 3-6 yaş döneminde çocuklar günün büyük bir bölümünü okulda geçirmektedir. Bu nedenle bir okul öncesi eğitimi kurumunun, çocukların eğitim gereksinimlerini karşılar nitelikte düzenlenmiş olması önemlidir. İyi düzenlenmiş eğitim ortamları çocukların etkin öğrenmelerini destekler ve problem çözme becerilerini geliştirir. Bir eğitim programının amacına uygun şekilde planlanabilmesi ve uygulanabilmesi için eğitim ortamlarının öğrenme merkezlerini içerecek şekilde düzenlenmesi gerekmektedir. Öğrenme merkezleri, çocukların serbest oyun oynama gereksinimlerini karşılamak için düzenlenmiş, günlük eğitim akışında yer alan etkinliklerde ele alınan kazanım ve göstergeler doğrultusunda seçilmiş farklı materyalleri de barındıran, çeşitli malzemelerle birbirinden ayrılmış olan oyun alanlarıdır. Son yıllarda yapılan araştırmalar, okul öncesi eğitim kurumlarında geçen zamanın birinci sınıflara dönüştüğünü, öğrenme merkezlerinin fiziksel imkanların yetersizliği, materyal eksiklikleri gibi nedenlerle etkili bir şekilde kullanılmadığını ortaya koymaktadır. Bu doğrultuda bu araştırmada, okul öncesi eğitim kurumlarındaki öğrenme merkezlerinin ve oyun materyallerinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması desenine uygun olarak yürütülmüştür. Araştırmanın verileri Nevşehir il merkezinde

yer alan MEB'e bağlı yedi bağımsız anaokulundaki sınıf ortamları, öğrenme merkezleri ve oyun materyallerinin yapılandırılmış "Öğrenme Merkezleri Gözlem Formu" kullanılarak gözlemlenmesi ile toplanmış, elde edilen veriler içerik analizi yöntemi ile analiz edilerek değerlendirilmiştir. Araştırma sonunda, okul öncesi eğitim kurumlarındaki öğrenme merkezlerinin ve bu merkezlerdeki oyun materyallerinin yeterli olmadığı belirlenmiştir. Araştırma bulguları doğrultusunda, okul öncesi eğitim kurumlarında sınıf ortamı ve öğrenme merkezlerinin çeşitli düzenlemeler yapılarak farklı oyun materyalleri ile zenginleştirilmesi, öğrenme merkezleri ve oyun materyalleri için kalite standartlarının geliştirilerek uygulanması, günlük programda çocukların yapılandırılmamış oyun ortamlarında serbest oyun oynanmasının sağlanması ve çocukların oyun oynama haklarını koruyacak tüm tedbirlerin alınmasının oldukça önemli olduğu düşünülmektedir.

Anahtar sözcükler: öğrenme merkezi, Okul öncesi eğitim kurumu, oyun materyali

SINIF ÖĞRETMENLERİNİN ZEKA OYUNLARININ MATEMATİK ÖĞRETİMİNDE KULLANILMASINA İLİŞKİN GÖRÜŞLERİ

Dr. Öğr. Üyesi Sümeyra AKKAYA, İnönü Üniversitesi, sumeyra.akkaya@inonu.edu.tr
Öğretmen Esmâ KILINÇ, Ekinözü Abdurrahim Karakoç İlkokulu, esmakinc@hotmail.com
Beyza Kaviye ATEŞ, İnönü Üniversitesi, beyzakaviyeates97@gmail.com
Hacer YABAŞ, Gaziantep Üniversitesi Nizip Eğitim Fakültesi, hacer415263@hotmail.com

ÖZET

Karmaşık sorunları çözme, yaratıcılık, muhakeme ve karar verme Dünya Ekonomik Forumunun 2020 yılına ait bireylerde gelişmesini beklediği beceriler arasındadır. Zeka oyunları öğrencileri problemlerle karşı karşıya bırakırken aynı zamanda düşünme becerilerinin gelişmesini sağlamaktadır. Öğrencilerin gelişimlerini desteklemek amacıyla 2013–2014 eğitim-öğretim yılından itibaren 5.ve 6'ncı sınıflardan başlanarak seçmeli zeka oyunları dersi ortaokul programı içerisinde yer almaktadır ancak öğrenciler soyut düşünme becerilerini ilkokulun son yıllarından itibaren kazanmaya başlamaktadır, bu bağlamda sınıf öğretmenlerinin zeka oyunlarına ilişkin görüşleri önem taşımaktadır. Bu çalışmanın amacı sınıf öğretmenlerini MEB 2023 Eğitim Vizyonu kapsamında önemi vurgulanan zeka oyunlarının matematik dersinde kullanılmasına ilişkin görüşlerini tespit etmektir. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden olgu bilim deseni kullanılmıştır. Araştırmanın verileri görüşme yöntemlerinden yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak toplanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 2019-2020 eğitim öğretim yılı güz döneminde devlet okullarında çalışan 30 sınıf öğretmeni oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak kullanılan yarı-yapılandırılmış görüşme formu araştırmacılar tarafından geliştirilmiştir. Veri analizi için içerik analiz yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın raporlaştırılması devam etmektedir.

Anahtar sözcükler: Matematik, Sınıf Öğretmeni, Zeka Oyunu

OYUNLAŞTIRMA SÜRECİNDE ELEŞTİREL YAKLAŞIMLAR

Dr. Öğr. Üyesi Bülent SEZGİN, BEYKENT ÜNİVERSİTESİ, bulentsezgin1976@gmail.com

ÖZET

Ülkemizde son yıllarda oldukça popüler hale gelen eğitimde oyunlaştırma meselesinin, felsefi, pedagojik ve politik bağlamda değerlendirilmesi alanın gelişmesi adına oldukça önemlidir. Oyunlaştırma salt teknikler silsilesine indirgenebilecek bir eğitim yaklaşımı değil, aksine didaktik öğrenmeye alternatif olarak ortaya çıkmış bir yöntemdir. Bu nedenle de oyunlaştırmanın hangi kültürel, politik ve pedagojik bağlamda yapıldığı somut çalışmaların değerlendirilmesi açısından oldukça önemlidir. Bu bildirinin asıl amacı, günümüzde eğitimin her aşamasında kullanılmaya başlanan oyun ve oyunlaştırma sürecine dair eleştirel bir perspektif çerçevesi çizabilmektir. Bu perspektif, ilk olarak oyun teorilerine disiplinlerarası bağlamda bakmayı zorunlu kılar. Ülkemizdeki oyun alan yazınına bakıldığında, daha çok Huizinga ve Piaget üzerinden yapılan retorikler ve tanımlamalar ön plana çıkmaktadır. Ancak oyun teorileri felsefeden antropolojiye, eğitim bilimden politikaya kadar geniş bir bilimsel küme içerisinde yer alır. Oyunlaştırma sürecinde eleştirel yaklaşımların açığa çıkması için, ilk olarak oyun tanımı ve teorisi noktasındaki yeniliklerin incelenmesi gerekmektedir. Oyunlaştırma sürecinde tartışılması gereken bir diğer konu da, biçim ve içerik diyalektiğini yeniden kurgulayan bir oyunlaştırmanın gerekliliğidir. İçerikten bağımsız salt teknik ve biçimci bir yaklaşımla ele alınan oyunlaştırma süreci, eğitimde cinsiyetçilik, ırkçılık ve ötekileştirmeye bile neden olabilecek negatif pedagojik sonuçlar doğuracaktır. Bu yüzden de, eğitimde oyunlaştırma aynı zamanda eleştirel pedagojinin de önemli bir tartışma konusudur. Öğretmen ve öğrenci arasındaki hiyerarşik dengesizlik durumuyla, özgür oyun (free-play) oynama ediminin çatışma içermesi gerçeği, oyunlaştırma sürecinin tüm kurgusuna dair yeniden düşünmeyi gerektirir. Yapılandırılmış oyun ve özgür oyun ikilemi, belki de günümüz modern

eğitim sistemindeki temel çelişkilerden birisidir. Oyunlaştırma sürecinde yapılan biçimci denemelerin, oyunun içeriği, oyuncu ve öğretmen arasındaki demokratik alışveriş ve ortaya çıkan kazanımların pedagojik niteliği açısından gözden geçirilmeye ihtiyacı vardır. Bu tartışmalar yapılmadan oyunlaştırma alanını güçlendirmek ve genişletmek mümkün gözükmemektedir. Her oyunlaştırma sürecinin dramaturjik açıdan ve yöntembilimsel açıdan analiz edilmesi ve kültürel, politik ve pedagojik perspektif ışığında tartışılması alan zenginliğine katkı sunacaktır.

Anahtar sözcükler: eleştirel pedagoji, oyun teorisi, yapılandırılmış oyun, Oyunlaştırma

GEÇMİŞTEN GÜNÜMÜZE ÇOCUĞUN DÜNYASINDA OYUN VE OYUNCAKLAR

Öğr.Gör.Dr. Gülay TEMİZ, SELÇUK ÜNİVERSİTESİ SAĞLIK BİLİMLER FAKÜLTESİ ÇOCUK GELİŞİMİ BÖLÜMÜ, gtemiz@selcuk.edu.tr

ÖZET

Oyun ve oyuncaklar çocuğun gelişimine, eğitimine katkı vererek gerçek yaşama hazırlanmasında önemli rol oynar. Tarihin hangi döneminde olursa olsun, çocuklar için oyunlar ve oyunlarında kullandıkları oyuncaklar onların var olan doğal yeteneklerini açığa çıkartırken aynı zamanda bu yeteneklerini geliştirerek onları gerçek yaşama hazırlar. Bu yüzden oyun ve oyuncaklar çocuğun dünyasında önemli bir yere sahiptir. Çocuk için oyun ve oyuncak kendi başına bir amaç değil, birçok amaç için hoşça vakitler geçirmesini sağlayan en önemli öğrenme aracıdır. Bu nedenle oyunlar ve oyuncaklar boş zaman faaliyeti olarak nitelendirilemez. Özellikle çocukluk döneminde, vaktinin çoğunu oynayarak uğraş haline getirdiği oyun ve oyuncaklar yoluyla çocuk, kendini keşfeder. Çocuklar oyun oynarken yetişkinlerin baskısı olmadan bu etkinliğin içinde kendisini tamamen özgürce ortaya koyar. Anadolu topraklarında tarihin her döneminde yer alan oyun ve oyuncaklar yapılan birçok araştırmalar sonucu ortaya konmaya çalışılmıştır. Bu çalışmada, çocukların dünyasında önemli bir yere sahip olan geçmişten günümüze çocuk oyunları ve oyuncakları hakkındaki bilgiler literatür taraması yapılarak verilmeye çalışılmıştır. Geçmişten günümüze ele alınan oyun ve oyuncaklar incelendiğinde, teknolojik gelişmelerin de etkisiyle bunların değiştiği görülmektedir. Bu değişme, oyunun şekli ve biçimini kapsamakla beraber, oynandığı ortamı, oynanan kişi sayısını ve gerekli araç-gereçleri de içine almaktadır.

Anahtar sözcükler: çocuk, oyun, oyuncak

ÖĞRETMEN ADAYLARININ OYUN VE OYUNCAK HİKÂYESİ

Dr. Öğr. Üyesi Mustafa GİRGIN, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, mirgin@msn.com
Durmuş AVŞAR., Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi , avsardurmus48@gmail.com
Öğretmen Ebru BELEN, Abdülhak Hamit İmam Hatip Ortaokulu, ebrubelen1993@gmail.com

ÖZET

Hayatımızın her döneminde oynadığımız oyunlar ve oyuncaklar kişisel gelişimimizde önemli bir role sahiptir. Çocukluk çağında oynanan oyunların ve sahip olduğumuz oyuncakların hikâyesi hayatımızda hiç unutulmayan izler bırakmıştır. Bu araştırmanın amacı, öğretmen adaylarının oyun ve oyuncak hikâyeleri ile mesleki tercihleri arasındaki ilişkiyi çeşitli değişkenlere göre incelemektir. Araştırma nitel ve nicel veri toplama yöntemlerinin birlikte kullanıldığı ilişkisel tarama modelinde gerçekleştirilmiş ve araştırmanın evrenini Türkiye'nin farklı illerindeki Eğitim Fakültelerinde öğrenim gören çoğunluğu Sosyal Bilgiler öğretmenliği, Fen Bilgisi öğretmenliği, Sınıf Öğretmenliği gibi çeşitli branştan oluşan 130 öğretmen adayı oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından "Oyun ve Oyuncak Hikâyesi" anket formu hazırlanmıştır. Anket formu oluşturulurken oyun ve oyuncaklar kategorilere ayrılmış, seçmeli ve açık uçlu sorular hazırlanmıştır. Öğretmen adayları ile çevrimiçi erişim sağlanmış ve internet üzerinden anket formu uygulanmıştır. Öğretmen adaylarının kişisel oyun ve oyuncak geçmişinin araştırıldığı bu çalışmada öğretmen adaylarının kişisel gelişiminde oyun ve oyuncakların etkisi hakkında en çok hayal gücümüzü geliştirdiği ve psikomotor becerilerimizin gelişiminde etkili olduğu vurgulanmıştır. Oyun ve oyuncak hikâyelerinin öğretmen adaylarının mesleki tercihlerine etkisi hakkında öğretmen adayları birbirine yakın cevaplar vermiş olmalarına karşın, öğretmen adaylarının mesleki tercihleriyle oyun ve oyuncak hikâyeleri arasında güçlü bir ilişki bulunamamıştır. Fakat öğretmen adaylarının çoğunluğu çocuklukta meslek beklentisinde öğretmen olmak istediklerini, oynadıkları oyun ve oyuncaklarının öğretmenlik mesleği ile ilişkili olduğunu belirtmişlerdir. Bu

durumda öğretmen adaylarının oynadıkları oyun ve oyuncakların meslek tercihlerinde öğretmenlik mesleğini seçmelerinde etkisinin olduğunu göstermektedir. Araştırmada öğretmen adayları arkadaşları ile birlikte daha çok eğitsel oyunlar ile geleneksel oyunlar oynadıklarını belirtmiş ve evlerinde en çok bebek oyuncaklar ile pelüş oyuncaklara sahip olduklarını ifade etmişlerdir. Öğretmen adaylarının sosyalleşmelerinde geleneksel oyunlar ve bebek oyuncaklar en fazla katkıyı sağlayanlardır. Kişisel oyun-oyuncak hikâyeleri incelendiğinde günlük hayatla ilişkili olduğunu ve beceri gelişimi, dil gelişimi gibi alanlarda da etkisi olduğunu vurgulamışlardır. Yapılan bu çalışmada öğretmen adaylarının oyun ve oyuncak geçmişlerinin mesleki tercihlerinde yönlendirici etkiye sahip olduğunu göstermektedir.

Anahtar sözcükler: Mesleki tercih, Oyun, oyuncak, özgeçmiş

“ALİ CENGİZ OYUNU”NUN ARKASINDAKİ MASAL VE MİTOLOJİK BAĞLANTILARI

Arş.Gör.Dr. Mustafa SARGIN, MUĞLA SITKI KOÇMAN ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM FAKÜLTESİ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ BÖLÜMÜ TÜRKÇE EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI,
msargin@mu.edu.tr

ÖZET

Eğlence, hüner, piyes, her türlü yarışma vb. anlamlarının yanı sıra mecazi olarak hile, entrika ve aldatma anlamları bulunan; oyun çıkarmak, oyunbozanlık, oyun kurmak, (birini) oyuna getirmek vb. çok sayıda birleşik sözcük ve deyimle birlikte kullanılan Türkçe “oyun” sözcüğünün kavram alanı oldukça geniştir. Çalışmada; bir kişinin, akla hayale gelmeyecek hilelerle, düzenbazlıklarla ve tuzaklarla kendi lehine olumlu bir sonuç elde etmesi durumunda halk arasında kullanılan Ali Cengiz oyunu oynamak; allem etmek kallem etmek; allem kallem etmek gibi farklı söyleniş biçimleri olan deyimlerin kaynağındaki masalın kahramanlarının mitolojik bağlantılarının ortaya konulması amaçlanmıştır. Çalışma için incelemeye esas alınan metnin yanı sıra masalın belirlenen diğer eş-metinlerine de atıfta bulunulmuştur. Söz konusu deyimlerin çıkışına sebep olan ve yazılı kaynaklarda çoğunlukla Ali Cengiz Oyunu adıyla bilinen masalda, oyunun kahramanları Keloğlan ile Köse'nin maceraları anlatılır. Masalda mit, efsane, destan ve masal gibi halk edebiyatı ürünleri ile halk inanışlarında şekil değiştirme, donuna girme ve dönüşüm gibi kavramlarla ifade edilen ve çeşitli varlıkların kılığına büründükten sonra tekrar eski haline dönme olgusunu anlatan metamorfozun birçok örnekleri bulunur. Türk mitolojisi ve şamanlık inancındaki Ülgen ve Erlik ile benzerlikleri bulunan Keloğlan ile Köse'nin oynadıkları Ali Cengiz Oyunu'nun yansımalarının modern yaşamda devam ettiğini söylemek mümkündür. Modern yaşamın hemen bütün iş kollarında bireyler ya da gruplar her daim başkalarından daha çok kazanç elde etme çabası göstermekte; varlıklarını sürekli kılmak için uğraşmaktadır. Kimileri bu süreçte “Ali Cengiz Oyunlarıyla”, belirlenen kuralların dışına çıkarak diğerlerinin yaşamalarına imkân tanımamaktadır. Dolayısıyla masallardaki Köse tipinin

halefleri gerçek yaşamda faaliyetlerini sürdürmekte; modern teknolojinin sağladığı en gelişmiş sistemleri kullanarak kurdukları tuzaklarla aldatmalarına devam etmektedirler. Halk anlatılarını, icra edildikleri toplumsal ve kültürel bağlamdan bağımsız inceleme ve değerlendirmelerde bulunmak onun kimi yönlerinin eksik açıklanmasına yol açabilir. Bu sebeple Keloğlan ve Köse tipinin özellikleri dikkate alındığında bunlar, halkın sosyal gerçekliklerinin masallara aksetmiş biçimi olarak değerlendirilebilir.

Anahtar sözcükler: Erlik, metamorfoz., mitoloji, şaman, Anahtar sözcükler: Ali Cengiz Oyunu

GELENEKSEL SOKAK OYUNLARININ ÇOCUK GELİŞİMİNE OLAN KATKILARININ “RAFADAN TAYFA” ÇİZGİ FİLMİ ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

Dr. Öğr. Üyesi Ertuğrul TALU, Ahi Evran Üniversitesi , etalu@ahievran.edu.tr
Fatih YÜZBAŞIOĞLU, Ahi Evran Üniversitesi, fatihyuzbasoglu@gmail.com

ÖZET

Çocukların gelişiminde önemli bir yere sahip olan oyun, insanın bebeklik döneminden başlayarak hayatına girmekte ve onun fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal açılarından gelişmesine bir bütün olarak katkı sağlamaktadır. Bu katkı sürecinde belki de en önemli rolü günümüzde her ne kadar unutulmaya yüz tutmuş olsa da geleneksel sokak oyunları oynamaktadır. İşte bu çalışmanın amacı geleneksel sokak oyunlarının, çocukların gelişim alanlarının desteklenmesindeki rolünü ortaya koymaktır. Bu amaç doğrultusunda çalışmada incelenmesi için uzun yıllardır TRT Çocuk kanalında düzenli olarak yayınlanmakta olan ‘Rafadan Tayfa’ adlı çizgi film seçilmiştir. Bu çizgi filmin seçilme nedeni ‘Rafadan Tayfa’ adlı çizgi yapımın özellikle günümüzde unutulmaya yüz tutmuş geleneksel sokak oyunlarına farklı bölümlerde sık, sık yer vermesi ve günümüz dijital oyun çağı çocuklarına adeta kültürümüzdeki var olan geleneksel oyunları yeniden hatırlatması ve yeni nesli bu anlamda geleneksel oyunları oynamaya teşvik etmesidir. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden biri olan doküman incelemesi kullanılmış ve içerik analizi yapılmıştır. Analizler sonucunda incelemeye alınan 76 bölüm içerisinde geleneksel sokak oyunlarından on sekiz tanesine yer verildiği ve bu oyunlar içerik olarak incelendiğinde ise en çok psiko-motor gelişimi destekleyen türde oyunlardan oluştuğu, bunu sırasıyla bilişsel-dil ve sosyal-duygusal gelişim alanlarının takip ettiği gözlenmiştir. Sonuç olarak geleneksel sokak oyunlarının çocukların gelişim alanlarında oynadığı rolün önemli olduğu ve yeni kuşaklara aktarılmasında televizyonun etkili bir işlevi olduğu görülmüştür. Bundan böyle farklı televizyon kanallarında yapımcıların bu amaca hizmet edecek başka yapımlara yer vermelerinin özellikle günümüz çocuklarının unutulmaya yüz

tutmuş bu değerli oyunları yakından tanıma ve oynamalarına teşvik edilmesi açısından önemli katkılar sağlayacaktır.

Anahtar sözcükler: Çizgi Film, Geleneksel Oyun, Gelişim Alanları, Televizyon

LIFE AMONG COLLEGE GAMERS: ARE THEY REALLY AGGRESSIVE, STRESSED, AND UNSATISFIED?

Damla ÇİFÇİ, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, damla.cifci@metu.edu.tr
Miray Işık KAYACAN, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, mikayacan@gmail.com
İpek KÖSE, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, ipekkose@hotmail.com
Xhuljana LEZİ, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, lezi.xhuli@gmail.com
Ghada İBRAHİM, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, ghada.ibrahim.91@gmail.com

ÖZET

Abstract This study has the goal to investigate the extent to which online video gaming may be related to three major variables such as aggression, stress, and life-satisfaction among Turkish college students. The other goal is to investigate a prediction pattern for online video gaming from aggression, stress and life satisfaction. The paper also intends to examine whether the gaming groups significantly differ from one other based on these variables when categorized according to the time they spent playing online video games varying from less than one hour to 14 or more hours per week. In this study, 401 college students between 18 and 26 years of age were recruited by snowball sampling. The participants were offered to complete an online questionnaire using Qualtrics platform. The questionnaire consisted of a variety of demographic data and scales which are relevant to measuring aggression, stress and life satisfaction correspondingly: The Buss-Perry Aggression Scale (BPSÖ), IGD Scale the short form, Global Measure of Perceived Stress Scale and Satisfaction with Life Scale. The results suggest a significant positive correlation between online video gaming with aggression ($r = .346$, $p < .000$) and stress ($r = .393$, $p < .000$) which means that when IGD scores increase, participants aggression and stress scores also increase. On the contrary, life satisfaction levels were negatively correlated with IGD scores ($r = -.301$; $p = .000$) which indicated a decrease in life satisfaction levels as IGD scores increase. Secondly, when multiple linear regression was calculated to predict IGD scores from aggression, stress and life satisfaction, a strong prediction

pattern was found with $R^2 = .194$, $F(3,392) = 31,429$; $p = .000$ which means that aggression, stress and life satisfaction levels can explain the variance in IGD scores of participants. Lastly, when participants categorized into 5 different groups according to time they spent on gaming in a week, their IGD scores were significantly different than each other ($F(4,396) = 5.563$, $p = .000$). To conclude, this study shed a light on life patterns of gamers among college students relevant to stress, aggression and especially life satisfaction levels and tried to explain variance among the IGD scores of gamers.

Anahtar sözcükler: Aggression, life satisfaction, online gaming, stress, time spent on gaming

OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ OYUN ALGISI

Pınar BİCERİK, Hasan Kalyoncu üniversitesi , pinar.bicerik@std.hku.edu.tr
Arş.Gör. Mihriban ÖZCAN, HASAN KALYONCU ÜNİVERSİTESİ, mihriban.ozcan@hku.edu.tr

ÖZET

OKUL ÖNCESİ DÖNEM ÇOCUKLARININ OYUN ALGISI THE SENSE OF GAME OF PREE-SCHOOL CHILDREN Yazar¹ Pınar BİCERİK¹ Yazar² Mihriban ÖZCAN² Çocuğun doğduğu günden temel eğitime başladığı güne kadar geçen yılları kapsayan ve çocukların daha sonraki yaşamlarında önemli rol oynayan; bedensel, psikomotor, sosyal-duygusal, zihin ve dil gelişimlerinin büyük ölçüde tamamlandığı, kişiliğin şekillendiği ve çocuğun devamlı olarak değiştiği bir süreç olan okul öncesi dönem çocuğun gelişiminde kritik bir öneme sahiptir. Bu dönemde çocuğun sağlıklı yönden gelişimi için barınma, beslenme, uyku sevgi, ait olma gibi birçok gereksinime ihtiyacı vardır. Bu gereksinimlerle birlikte çocukların oyun oynama ihtiyacı da vardır. Ek olarak çocuklar oyun aracılığıyla bu gereksinimlerinden bazılarını karşılayabilmektedir. Oyun, okul öncesi dönemdeki çocukların temel ihtiyaçlarından biridir. Oyun, çocukların fiziksel, bilişsel, sosyal duygusal, dil gelişimi gibi birçok yönden çocuğu destekleyerek onların gelişimine önemli katkılar sağlamaktadır. Bu nedenle çocuğun gelişiminde büyük bir öneme sahip olan oyunun çocuklar tarafından nasıl algılandığının bilinmesi gerekmektedir. Bu amaçla yapılan bu çalışmada okul öncesi dönem çocuklarının oyun algılarını derinlemesine incelemeyi amaçlanmaktadır. Araştırma nitel araştırma yöntemlerinden olgu bilim deseninde gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu Gaziantep İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı bağımsız anaokuluna devam eden 14 çocuk oluşturmaktadır. Çocukların araştırmacılara olan yabancılaşma sorununu ortadan kalkması için araştırmacıların farklı çalışmaları için daha önce geldikleri okul tercih edilmiştir. Araştırmada veri toplama aracı olarak çocukların yaptıkları resimler kullanılmıştır. Etkinliğe başlamadan önce araştırmacı okula giderek çocuklarla farklı etkinlikler yapmış, oyunla ilgili çocuklarla sohbet etmiş ve onları düşünmeye yönlendirmiştir. Sonrasında etkinliğe geçerek çocukların oyun algılarını öğrenmek için onlara yönergeler vermiş

ve etkinliği gerçekleştirmiştir. Etkinlik sonunda çocukların birbirlerinden etkilenecek benzer cevapları vermelerini önlemek ve dikkatlerinin dağılmaması amacıyla görüşmeler bireysel olarak rehberlik servisinde gerçekleştirilmiştir. Araştırmacı çocuklarla görüşme yaparken daha önceden hazırlanmış olduğu yarı yapılandırılmış görüşme formunu kullanmıştır. Onlarla sohbet etmiş ve çocukların düşüncelerini not almıştır. Görüşmeler aynı kişi tarafından yapılmıştır. Görüşme sonucunda elde edilen veriler içerik analizi yöntemiyle analiz edilecektir. Veriler şuanda analiz aşamasındadır. Bulgular ve tartışma bildiri metnine eklenecektir.

Anahtar sözcükler: Algı, okul öncesi dönem, oyun

BOURDİUE’NÜN “SERMAYE VE HABİTUS” KAVRAMSALI TEMELİNDE ÇEVİRİMİÇİ OYUNCULARIN OYUN SEÇME PRATİKLERİ

Arş.Gör. Berkay BULUŞ, Sakarya üniversitesi, berkaybulus@sakarya.edu.tr
Prof.Dr. Ahmet ESKİCUMALİ, Sakarya Üniversitesi, ecumali@sakarya.edu.tr

ÖZET

Yeni medya teknolojilerindeki gelişmeler/değişimler, dijital oyun ve oyuncu kavramları ile çeşitli bağlamlarda kesişmektedir. Oyun olgusunun dijital ortamdaki değişimi/dönüşümü, oyun ve oyuncu kültürünün değişmesini de beraberinde getirmiştir. Çalışmada, oyuncuların çevrimiçi oyunları seçerken hangi sermayesini gözeterek seçtiği sorunsalı üzerinde durulmaktadır. Bu bağlamda çalışmada, çevrimiçi oyunlar ve oyuncular, Bourdieu’nün Habitus ve Sermaye kavramları dolaylı olarak tartışılmaktadır. Bourdieu (2015) sermaye kavramının formunu değiştirmiş ve “sosyal” olan bir tanıma büründürmüştür. Bourdieu Toplumsal sınıfların beğeni yargılarını incelerken kültürel, sosyal ve sembolik sermayeler arasındaki etkileşimden yararlanmıştır. Bu bağlamda çalışmanın sınırlılığı; her ikisi de çevrimiçi olan WoW (World of Warcraft) ile Metin 2 oyunları ve oyuncularındır. Bu oyunların seçilmesinin nedeni, ikisinin de aynı kategoride avatar yaratarak seviye atlama (level up) oyunu olması ve yapısal açıdan birbirlerine benzemeleridir. Söz konusu her iki çevrimiçi oyunun yapısal özellikleri ve türleri açısından benzerliklere sahip olmasına rağmen, oyuncuların farklı habitusa sahip olduklarını veya farklı sermaye türlerine sahip olduklarını söylemek mümkündür. Bu gibi farklılıkların örüntülerini ve bağlamlarını ortaya çıkarmak amacıyla araştırmanı yöntemi niteliksel araştırma yaklaşımlarından, yarı yapılandırılmış sorularla desteklenen odak grup görüşmeleri olarak belirlenmiştir. Bu izlekte araştırmanın temel amacı, çevrimiçi oyunlarda çevrimiçi oyuncuların sınıfsal aidiyetlerini kültürel çözümlenmelerini ve sahip oldukları sermaye türlerini ortaya çıkarmaktır.

Anahtar sözcükler: Çevrimiçi Oyun, Habitus, Oyuncu, Pierre Bourdieu, Sermaye

DİJİTAL OYUN KÜLTÜRÜ BAĞLAMINDA SOSYAL MEDYA VE MERAKLI GRUPLARI ÜZERİNE BİR DENEME

Arş.Gör. Ahmet Serdar ARSLAN, Çankırı Karatekin Üniversitesi Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü,
a.serdararslan@gmail.com

ÖZET

Toplumsal yaşamın önemli gündelik etkinliklerinden birisi olarak oyun, insanlık tarihinin hemen her çağında farklı araç, gereç ve uygulamalarla daima kültürel yaşamın başat unsurlarından birisi olmuştur. Oyun, bir disiplin olarak ludolojinin temel araştırma konusunu oluştururken, oyunun her bir bileşeninin ortaya çıkardığı kültürel birikim, halkbilimi disiplininin inceleme konusudur. Bu bağlamda oyun; muhafaza ettiği toplumsal bellek ile sözlü kültür unsurlarını barındıran bir yapıya sahiptir. Dahası oyun, söz konusu yapıyı oluşturan bütün enstrümanları nedeniyle halk yaşantısının ve toplumun kültürel belleğinin canlı tutulduğu bir deneyim ve üretim alanıdır. Oyun kavramının çağımızda kazandığı en güncel etkinlik alanı söz konusu edildiğinde bunun, dijital oyunlar bağlamında irdelenebilecek çevrimiçi oyun kültürü olduğu görülmektedir. Çevrimiçi oyunlar; sohbetin, etkileşimin, sözlü anlatım tutumlarının, anlatım teknik ve yöntemlerinin anlık olarak yaratıldığı, yaşatıldığı ve aktarıldığı iletişimsel süreçler olarak değerlendirilebilecek halkbilimsel veriler ortaya çıkarmaktadır. Oyunun kendi temel özelliklerinden yola çıkıldığında, çevrimiçi oyunlar, ekonomik, kültürel, toplumsal, sosyal, eğitimsel ve teknolojik işlevlere sahip başlı başına kendi kültürel kökenlerinden beslenen canlı bir mekanizmadır. Çevrimiçi oyunlar kapsamında çok oyunculu oyunlar, sözlü belleğin dijital ortamda tekrar canlandırılması, geleneksel bilgi birikimi ve aktarımının yeniden üretilmesi anlamına gelmektedir. Bu nedenle sosyalliğin ön plana alındığı çevrimiçi oyunlar, başka bir sosyal ortam olan, kompleks yapıları şehir oluşumlarına benzetebileceğimiz sosyal medya sitelerinde kendi meraklı gruplarını bir araya getirmiş, ortak davranış örüntülerinin paylaşıldığı “oyuncu halkı” kitlesini buluşturmuştur. Sosyal medya sitelerinde belirli veya herhangi bir oyuna dair kültürel çevrenin, dinamik bir süreç olarak sosyal medya toplumunun sözlü belleğine katkıda bulunduğu açıktır. Meraklı grupları ise belirli davranış örüntüsü etrafında sözlü kültür ürünlerini yaşatan, aktaran ve aidiyet duygusu oluşturan kültürel bir

dokunun ilmekleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Söz konusu yaklaşımların holistik bakış açısıyla ele alınması uyarınca bu çalışmada, sosyal medya sitelerinde var olan çevrimiçi oyunlara dair kültür ortamları, sözlü kalıpları ve meraklı grupları halkbilimi ürünlerinin sahip olduğu beş temel özelliği dikkate alınarak, işlevsel açıdan tartışılacak, çözümlenecek ve değerlendirilecektir.

Anahtar sözcükler: dijital oyunlar, meraklı grubu., oyun kültürü, sosyal medya, Halkbilimi

DİL VE KÜLTÜR ÖZELLİKLERİ YÖNÜ İTİBARIYLA DEYİMLER VE ATASÖZLERİNİN OYUN DÜNYALARI

Dr. Öğr. Üyesi Yüksel GİRGIN, Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi,
yuksekgirgin@hotmail.com

ÖZET

İnsanlar arasındaki iletişimin temel unsuru dildir. Dil, “sözlü ve yazılı olarak iletişimde kullandığımız, doğduğumuzda hazır bularak edinmeye başladığımız, doğrudan doğruya insana özgü, çok güçlü, büyümlü bir düzendir; düşünme ve düşünülme aktarma dizgesidir” (Aksan, 1999: 13). Oyun etkinliği, insanın zihinsel gelişimini ve psikomotor becerilerinin gelişimini doğrudan etkileyen bir faaliyettir. Oyun etkinliğinin nasıl oluştuğunu, ilk nasıl doğduğunu, başlangıç noktasının ne olduğunu oyun oynamaya başladığımız zaman hiç aklımıza gelmez ve bu durumu hiç sorgulamayız. Şüphesiz insanoğlunun avlanma becerisi kadar eski olan bu etkinlik, eğlence gereksinimi ile birlikte insan zekasının bir ürünü olarak karşımıza çıkmaktadır. Genellikle oyun eğlencesinin ortaya çıkışında sosyolojik faktörlerden gelenek-görenekler ve etnolojik kültürün belirleyici olduğu, oyunun doğal gelişimini doğrudan etkilediği düşünülmektedir. Dilimize başka dillerden geçmiş birçok kelime kökü ile ilgili başlayan atasözleri ve deyimler bulunmaktadır. Oyun kelimesi de bunlardan birisidir ve kelimenin anlam içeriği TDK’da “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence, Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi v.b.” olarak tanımlanmaktadır. Bu kelime ile ilgili dilimize yerleşmiş birçok atasözü ve deyim bulunmaktadır. Bu araştırma nitel veri analizi tekniklerinden yararlanılarak gerçekleştirilen tarama modelinde betimsel bir çalışmadır. Çalışma kapsamında Ömer Asım AKSOY’un “Atasözleri ve Deyimler Sözlüğü” , TDK’nun Atasözleri ve Deyimler Sözlüğü “ içerik analizi” tekniklerinden “kategorisel analiz tekniği” kullanılarak analiz edilmiştir. Kategorisel analiz, “içerik analizinde elde edilen kavramların birbirleriyle belirli bir tema altında sınıflandırılması”nı (Yıldırım ve Şimşek, 2008: 228); “belirli bir mesajın önce birimlere bölünmesini ve ardından bu birimlerin, belirli kriterlere göre kategoriler halinde gruplandırılması”nı ifade eder (Bilgin, 2000: 15). Araştırmada çalışma evrenini, Türkçenin bünyesinde var olan dil ve kültür özellikleri yönü itibarıyla deyimler ve Atasözlerinde “ oyun”

kavramı olarak belirlenmiştir. Çalışmada “oyun” kavramı içeren deyimler ve atasözlerinin dil ve kültürel boyutları itibariyle ortaya çıkış durumları betimsel yöntemle ele alınacaktır.

Anahtar sözcükler: atasözleri, deyimler, kültür, oyun, Dil

İKTİDAR, İDEOLOJİ VE DİJİTALLEŞME EKSENİNDE SAVAŞ OYUNLARI

Arş.Gör. Mehmet Emin SATIR, Necmettin Erbakan Üniversitesi,
mehmeteminsatir@gmail.com

Öğretmen Tuba ARAR, Şanlıurfa Bilim ve Sanat Merkezi, tubaarar@gmail.com

ÖZET

İdeoloji, sosyal bilimler açısından oldukça önemli bir kavramdır. Toplumsal yaşamın şekillenmesinde, bireylerin zihinsel yapılarının oluşmasında oldukça önemli bir rol oynayan ideoloji, iktidar olgusuyla karmaşık bir ilişki içerisinde. Bu bağlamda ideolojiyi tam anlamıyla anlamak ve anlamlandırmak için iktidar olgusu ile arasındaki ilişkinin kapsamlı bir biçimde değerlendirilmesi gerekmektedir. İktidar, doğası gereği belirli ideolojiler üzerinden temellenir ve varlığının devamını bu ideolojiler üzerinden gerçekleştirir. Bu noktada ideoloji, iktidar olgusu için önemli bir bileşendir. İktidarlar egemen öğretilerini ve ideolojileri çeşitli yollarla yaymakta ve yeniden üretmektedir. Dolayısıyla iktidarların farklı ideolojik aygıtlara sahip olduğunu belirtmek gerekmektedir. Oyunlar da bu noktada ideolojik birer aygıt olarak değerlendirilmektedir. Egemen ideolojiler, bilgisayar oyunları aracılığıyla estetize edilmekte ve hedef kitleye ulaştırılmaktadır. Bu çerçevede bilgisayar oyunlarının salt birer eğlence unsuru olmadığı, aynı zamanda ideolojik bir aktarım yaptığıının altının çizilmesi gerekmektedir. Yapılmış olan bu çalışmada, iktidar ideoloji ve bilgisayar oyunları bağlamında oyunların ideolojik birer unsur olduğu üzerinde durularak, ideoloji ve oyunlar arasındaki ilişkinin açığa çıkartılması amaçlanmıştır. Ayrıca çalışmada literatür taraması yöntemi kullanılmış olup, bilgisayar oyunları ve ideolojiler arasındaki ilişkiye dair betimsel bir tablo ortaya çıkartılmaya çalışılmıştır.

Anahtar sözcükler: Dijitalleşme, İdeoloji, İktidar, Oyun, Savaş Oyunları

OKUL ÖNCESİ ÇOCUKLARDA OYUN VE OYUNCAK ALGISININ BAŞARI FAKTÖRLERİ AÇISINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ: BİR META ANALİZ ÇALIŞMASI

Öğr.Gör. Çemen SARCAN, Ataşehir Adıgüzel Meslek Yüksek Okulu ,
cemensarcan@adiguzel.edu.tr

ÖZET

Çocukların doğumları ile başlayan oyun aktiviteleri, davranışlarının pekişmesinin yanında beceri gelişimine de destek sağlamaktadır. Çocuğun oyunlar ile destekledikleri ve gelişim sağladıkları beceriler; nesnel dünya ve insanlar hakkında bilgi edinmelerine, zihinsel açıdan birikmiş enerjinin dışı vurumu ile beden roller ve ritüeller üzerinden gerek sosyal ve gerekse iç dünyalarını çevreye yansıtarak dilsel gelişime yönelik beceriler açısından gruplandırmak mümkündür. Oyun ile alakalı bütün bu kuramsal yaklaşımlar, oyunun okul öncesi dönemde önemli bir yeri olduğunu göstermektedir. Uygun şekilde dizayn edilmemiş eğitim ortamlarında, çocukların gelişimsel açıdan olumsuzluklarla karşılaştığı, bundan farklı olarak uygun dizayn edilmiş eğitim ortamlarında, çocukların fiziksel ve duygusal gelişiminin olumlu yönde etkilendiği, zihinsel gelişimlerinin hızlandığı, eğitici roller açısından olumlu davranışların pekiştiği tespit edilmiştir. Bu çalışmanın amacı 2002-2019 yılları arasında okul öncesi çocuklarda oyun ve oyuncak algısının başarıya etkisini meta analiz yöntemi çerçevesinde genel etki büyüklüğünü hesaplamak, sosyal değişkenlerin bilişsel başarı ve fen bilimleri boyutlarında ele almaktır. Bu bağlamda konu ile ilgili yapılmış olan bilimsel çalışmalar ele alınarak belirlenen kriterler çerçevesinde 17 çalışma meta analiz yöntemi ile incelenmiştir. Bu çalışmada elde edilen meta analiz sonuçları değerlendirildiğinde Oyun ve oyuncak algısının okul öncesi çocukların başarıları üzerindeki etki büyüklüğü 0,923 olarak hesap edilmiştir. Söz konusu etki etki büyüklüğü Cohen (1988) ve Thalheimer ve Cook (2002) tasnifine göre geniş düzey etki büyüklüğü olarak açıklanmaktadır. Oyun temelli öğrenme yönteminin okul öncesi çocukların fen bilimlerine yönelik tutumları üzerindeki etki büyüklüğü 0,560 olarak hesap edilmiştir. Söz konusu etki etki büyüklüğü Cohen (1988) ve Thalheimer ve Cook (2002) tasnifine göre orta düzey etki büyüklüğü olarak açıklanmaktadır. Sonuç olarak oyun ve oyuncak algısının, okul öncesi çocuklardaki akademik ve sosyal başarı açısından anlamlı bir etki göstermektedir. Oyun temelli öğrenmenin ise fen bilimlerine yönelik tutum üzerinde anlamlı bir etkiye sahip olduğu tespit edilmiştir. Araştırma dahilindeki mevcut çalışmalarda ayrıca Oyun ve oyuncak kullanımının öğrenme alanlarına bölgesel algıya ve yaşa göre etki

büyüklikleri kıyaslanarak hesaplanmıştır. Çalışmada elde edilen sonuca göre Oyun ve oyuncak algısı, okul öncesi çocukların fen ve sosyal başarılarına ve tutum algılarına olumlu yönde etki etmektedir.

Anahtar sözcükler: Akademik başarı, Okul öncesi eğitim, oyun, oyuncak

SADECE OYUN / JUST A GAME

Öğretmen Ayten TAŞPINAR, Emekli, meraloguz@asariatika.com

ÖZET

Bugünün yetişkinlerinin çocukken koşuşup “elim sende” deyip, seslenip dokunarak oynadığı masum oyunlardan, bugünün masum çocuklarını korunmasızca içine çeken online oyunlarına kuşbakışı gezintidir yazının önerisi. Çocuklarımızla kurduğumuz bağlar ‘sadece oyun’... Yazının kendisi de bir oyun. Oyunun kendisini metne dökerek; acımasızca, hızla ilerleyen, sorunlara farkındalık yaratmak isteyen... Çalışma boyunca tartışmaya açtığımız oyunlarsa çocukların kendi aralarındaki deyişle; “adam öldürme oyunları”. Bilgisayarı sağlıklı kullanabilen ailelerimiz çok az. Günlük yaşam uğraşları içinde tehlikenin farkında değiller. Farkında olanlarsa çözüm üretmekte zorlanıyorlar. Uzmanların online oyunlar üzerine araştırmaları, yazıları bulunmaktadır. Bunlar toplumun ilgili katmanlarına ulaşamıyor. Akademik yayınlarda izlenebilirken, aileler sosyal medyada dağınık olarak izleyebiliyor, etkin bilgilendirme gerçekleştirilemiyor. Çalışmamızla; görsel hafızanın etkisi göz önüne alınarak önemli bilgilerin çocuk öykü kitaplarındaki bol resimli, az, öz yazı diliyle büyüklere öyküler biçiminde ve halka yapılacak sunumlarla konuyu sürekli aktif tutacak yöntemler araştırılmaktadır. Çalışmanın içeriğinde yaşamımızın özündeki oyun kavramının sağlam algılanması, oyunun sağlıklı, verimli biçimde yaşanması öngörülmektedir. E-dünya çocukluk kavramını çocukların elinden aldı. Çocuklar yetişkinlerden daha fazla bilgiye sahipler. Gerçek yaşam deneyimleri olmadığından kavram kargaşası yaşıyorlar. Sanattan yoksun eğitimimizde kendilerinin ifade edemediklerinden kavramlar çocuk zihinlerinde yerli yerine oturtulamıyor... Bir yenigenç “dersler çok sıkıcı oynuyoruz, sıkıldıkça oynuyoruz” derken ömrünün en değerli zaman dilimini adam öldürme oyunları ile geçirdiğinin farkında mı? Böyle giderse yaşamının kalan süresi nasıl değer kazanacak?.. Çocuklarımızın, geleceğimizin kararmaması için bu tehlike yüreklerimizde birer düğüm olmalı. Sonuç olarak çözüm; anne-babalarımızla, öğretmenlerimizle, kurumlarımızla, devletimizle, dünya insanlarımızla ve çocuklarımızla yepyeni bir güç oluşturmaktır. Savımız bu gücü oluşturmanın tek yolunun yine sadece oyun olduğudur. E-dünya artık dünyamızın farklı bir boyutu, yarattığı yararlar olağanüstü. Zararlarının da farkında olmak gerek elbette ki. Umudumuz internet dünyasının güzele umuda sevgiye doğru yol alması. Son söz: Cep telefonumuzda, bilgisayarımızda virüs varsa “olsun varsın” diyebiliyor muyuz? Son hızımızla çözüm arıyoruz. Çocuklarımız bu sarmaldan kurtulabilmeleri için son

hızda bizi bekliyorlar. Ne yazık ki bekleyemiyorlar, köşe bucak son hızda oynuyorlar. Önlemler için var gücümüzle hızlanalım.

Anahtar sözcükler: çevrimiçi oyun, online oyun, şiddet

TÜRKİYE’DE ERKEN ÇOCUKLUK EĞİTİMİNDE OYUNCAK ALANINDA GERÇEKLEŞTİRİLMİŞ LİSANSÜSTÜ TEZ ÇALIŞMALARININ İNCELENMESİ

Doç.Dr. Ebru Hasibe TANJU ASLIŞEN, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi,
ebrutaslisen@gmail.com

Dr. Öğr. Üyesi Binnur HACİBRAHİMOĞLU, Giresun Üniversitesi, binnury@gmail.com

ÖZET

Bu çalışmanın amacı, Türkiye’de erken çocukluk eğitiminde oyuncak alanında gerçekleştirilmiş lisansüstü tezlerin incelenmesidir. Erken çocukluk eğitimde oyuncak alanında yapılan tez çalışmalarını belirlemek üzere Yükseköğretim Kurulunun (YÖK) internet sitesinden tarama yapılmıştır. Tarama sırasında oyuncak, toy, oyuncak ve okul öncesi, oyuncak ve anaokulu anahtar sözcükleri kullanılmıştır. Öncelikle veri tabanının verdiği sonuçlara göre tüm tezler dikkate alınmış, herhangi bir tarih aralığı ile sınırlandırma yapılmamıştır. Tarama kapsamında YÖK Tez Dokümantasyon Merkezi’nde en eski tarihli 1990 yılına ait tezler tespit edilmiştir. Bu nedenle çalışmanın evrenini 1990 ve 2019 yılları arasında erken çocukluk döneminde oyuncak üzerine hazırlanmış tezler oluşturmaktadır. Araştırmanın örnekleme amaçlı örnekleme yöntemlerinden biri olan ölçüt örnekleme ile belirlenmiştir. Bu çalışmada ölçüt, tezlerin erken çocukluk dönemini kapsamı, eğitim-öğretim konu alanı kapsamında yer alması ve YÖK Tez Dokümantasyon Merkezi’nde kayıtlı, erişim izninin olmasıdır. Oyuncak kavramı her alan için farklı bir anlam taşımaktadır. Dolayısıyla, bu çalışmada erken çocukluk eğitiminde oyuncak ele alan tezlerin incelenmesi amaçlandığından, içeriğinde eğitim-öğretim konu alanı belirtilen tüm lisansüstü tezler çalışmaya dahil olma kriterini oluşturmuştur. Yapılan tarama sonucunda, ulaşılan tezler alan kısmına göre tek tek gözden geçirilmiştir. Bu kapsamda, tarama yapılan tüm alanlarda ortak olarak ulaşılan ve belirlenen kriterlere uyan toplam 35 lisansüstü tez çalışması araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Bu araştırma, nitel bir araştırma olup veriler doküman incelemesi tekniğiyle toplanmıştır. Ulaşılan tezleri incelemek üzere araştırmacılar tarafından çalışmanın amacına yönelik bir “Tez İnceleme Formu” geliştirilmiştir. Formun geliştirilmesinde ilgili alanyazın taranmış, başka alanlarda yapılan benzer çalışmaların veri toplama araçları dikkatle incelenmiştir. Geliştirilen bu formda yazar, tez yılı, tez türü, alan, tez başlığı, amacı, çalışma konusu, araştırmanın türü, örneklem, veri toplama tekniği, veri toplama aracı hakkında bilgilere yer verilmiştir. Verilerin çözümlenmesinde frekans (f)’tan

yararlanılmıştır. Çalışmanın veri analiz aşaması devam etmektedir. Bu nedenle bulgulara özetle yer verilmemiştir.

Anahtar sözcükler: anaokulu, erken çocukluk, okul öncesi dönem, oyun, Oyuncak

TÜRK TENEKE OYUNCAK ENDÜSTRİSİ VE NE-KUR

Arş.Gör.Dr. Ozan SOYUPAK, Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi, ozansoyupak@gmail.com
Öğr.Gör. Celil ATASEVER, Osmaniye Korkut Ata Üniversitesi, celilatasever@live.com

ÖZET

Türk Teneke Oyuncak Endüstrisi ve Ne-Kur Endüstriyel devrim öncesinde geleneksel yöntemlerle üretilen oyuncaklar, zamanla seri üretilen nesnelere dönüşmüştür. Son yüzyıllarda yaşanan malzeme ve üretim yöntemlerindeki gelişmeler, geleneksel malzemelerle üretilen oyuncağın, farklı malzemelerle üretilmesini mümkün kılmıştır. Ahşap, toprak, deri gibi malzemelere ek olarak endüstriyel üretime uygun metal, teneke, plastik de oyuncağın üretiminde kullanılmaya başlanmıştır. Batıya göre endüstrileşme sürecine daha geç başlayan Türkiye’de, oyuncak sektörü özelinde bakıldığında Ne-Kur firması önemli üreticilerden bir tanesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu çalışma kapsamında Nevzat Kurt tarafından kurulan Ne-Kur firması özelinde Türk teneke oyuncak endüstrisi ele alınmaya değer görülmüştür. Ürün çeşitliliği ve ürünlerinin taşıdığı görsel özellikler firmanın incelemek için seçilmesinde önemli etkenlerden bir tanesidir. Ağırlıklı olarak tekerlekli araçlar üreten firmanın ürünleri arasında; polis arabası, ambulans, itfaiye, servis, polis motoru gibi araçlar yer almaktadır. Bu ürünler, sürtmeli, sürtmeli ateşli, pilli gibi farklı hareket mekanizmalarına sahiptir. Ayrıca 1960’lı yıllarda popüler bir konu olan uzay, yerli oyuncak üreticisi firmalar içerisinde en çok Ne-Kur tarafından işlenmiştir. Uzay kavramının ele alındığı Ne-Kur oyuncaklarına örnek olarak; jet, jet oto, uçan daire, uzay tankı, uzay tabancası verilebilir. Bu çalışmada firmanın ürettiği ürünler, kategorize edilmiş, aynı zamanda bu ürünlerden yola çıkarak dönemin sosyal ve kültürel özellikleri ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Anahtar sözcükler: Endüstriyel oyuncak, oyuncak tasarımı, Türk oyuncakçılık tarihi

BULMACA BAZLI EĞİTİMİN SINIF İÇERİSİNDE UYGULANMASI

Öğretmen Ceren ZOBİ, TED Rönesans Koleji, ceren.zobi@tedronesans.k12.tr
Öğretmen Emre EDE, TED Rönesans Koleji, zemreede@gmail.com

ÖZET

Bulmaca Bazlı Eğitimin Sınıf İçerisinde Uygulanması Eğitimde oyunlaştırmanın öğrencilerin üzerinde öğrenme süreçlerinde olumlu etkilerinin olduğu yapılan araştırmalarla da (Jackson M, Gamification in Education: A literature Review ; Lee J, Hammer J, Gamification in Education:What, How, Why Bother?) kanıtlanmıştır. Disiplinler arası işbirliğine oyunlaştırmanın dahil olması ile yapılan çalışmaların öğrencilerde kalıcı öğrenmeyi desteklediği gözlemlenmiştir. Biz fen ve matematik derslerinin müfredat içindeki kazanımlarına uygun bulmacalar üretip, bu bulmacaları öğrencilerin çözebilecekleri bir kaçış odası formatında uyguluyoruz. Kaçış etkinliklerinin ana amacı bir grup insanı belirli bir bölge içinde tutarak, grubun bulmacaları sırayla çözmesi sağlanarak bölgeden çıkabilmesi için kullanılan genel bir tabirdir. Kaçış etkinlikleri bir odadan oluşabileceği gibi birkaç oda veya ev şeklinde de olabilir. Kaçış etkinlikleri genel olarak katılımcıların, takım olarak hareket etme, farklı bakış açısı ile düşünme, problem çözme becerisi ve fikir üretme becerisi gibi becerilerini geliştirir. Hazine avları, oryantiring etkinlikleri de bulmaca bazlı eğitimin içerisinde yer alır. Bizim uyguladığımız etkinlik , 9.sınıf müfredatı içerisindeki fizik, matematik, coğrafya gibi branşların entegrasyonu ile zenginleşerek öğrencilerde kalıcı öğrenmeyi sağlamayı hedefler.

Anahtar sözcükler: Bulmaca bazlı eğitim, disiplinler arası işbirliği, kaçış odası, oyunlaştırma

ÖĞRETMEN ADAYLARININ OYUNLAŞTIRMA TASARIM SÜREÇLERİNİN ANALİZİ: TÜRKİYE COĞRAFYASI VE JEOPOLİTİĞİ DERSİ ÖRNEĞİ

Prof.Dr. Eyüp ARTVİNLİ, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, eartvinli@gmail.com
Arş.Gör. Z. Melis DEMİR, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, zmelisdemir@gmail.com

ÖZET

Oyunlar insan doğasında var olan ve erken gelişim dönemlerinden itibaren insanların fiziksel, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimlerinde rol alan önemli deneyimleme etkinlikleridir. Oyunlar çocuklar için önemli bir etkinlik olduğu kadar yetişkinler için de önem arz etmektedir. Oyun eğlenme amaçlı kullanıldığı gibi eğitim, turizm ve ticaret amaçlı kullanılabilir hale gelerek her yaşta insana hitap etmektedir. Oyunun farklı amaçlarla kullanımı oyunlaştırma adı verilen bir yaklaşımın doğmasını sağlamıştır. Oyunlaştırma oyun bağlamı olmayan içeriklerin oyun yoluyla iletilmesi olarak tanımlanmaktadır. Günümüzde oyunlaştırma, öğrencilerin derslere karşı motivasyon sorunlarının da etkisiyle eğitim bilimlerinde önemli bir duruma gelmiştir. Oyunlaştırma yoluyla işlenen dersler, öğrencilerin süreçten zevk aldığı ve gönüllü katılım sağladıkları bir eğitim öğretim ortamına dönüşebilmektedir. Bu açıdan bakıldığında ders içeriklerinin oyunlaştırılarak işlenmesi son dönemlerde daha da önem kazanmıştır. Bu araştırmada sınıf öğretmeni adaylarından, oyunlaştırma tasarımı ile ilgili deneyim kazanmaları amacıyla "Türkiye Coğrafyası ve Jeopolitiği" ders içeriklerinin oyunlaştırılması istenmiştir. Araştırma katılımcılarını sınıf öğretmenliği lisans programına devam etmekte olan 60 öğrenci oluşturmaktadır. Öğrencilerin yaptıkları oyunlaştırma tasarımları, oyunlaştırma ile ilgili önde gelen tasarım modellerinden olan oyunlaştırma bileşenleri açısından analiz edilmiştir. Bu bileşenler oyunlaştırma dinamikleri, mekanikleri ve bileşenleri olarak 3 parametre açısından ele alınmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre, öğrencilerin oyunlaştırma dinamiklerinden hikayeleştirme ve his öğelerini, oyunlaştırma mekaniklerinden rekabet öğesini, oyunlaştırma bileşenlerinden ise puan öğesini etkin kullandıkları belirlenmiştir. Sınıf öğretmenliği programları içerisinde oyunlaştırma etkinliklerine daha fazla yer verilmesi, her derse uygulanabilecek oyunlaştırma etkinliklerinin programlarda yer almasının sağlanması yoluyla, daha ağır bilimsel içeriklerin bile oyunlaştırma yoluyla ilkökul öğrencilerine kazandırılması

halinde erken yaşlardaki çocuklarda başarı, kalıcılık ve motivasyonun yükseleceği düşünülmektedir.

Anahtar sözcükler: Oyunlaştırma, sınıf öğretmeni adayları, Türkiye Coğrafyası ve Jeopolitiği

OYUNLAŞTIRMANIN ÖĞRENCİLERİN KELİME GELİŞİMİNE KATKISI

Öğr.Gör. Gülşah UYAR, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, gulsahuyr@gmail.com
Dr. Öğr. Üyesi Ayşegül TAKKAÇ TULGAR, Atatürk Üniversitesi, aysegultakkac@hotmail.com

ÖZET

Kelime öğrenimi dil öğreniminin en önemli ve en zorlayıcı kısımlarından biridir. Oyunlaştırmaysa farklı disiplinlerde kullanılan ve son dönemlerde popülerlik kazanan bir kavramdır. Oyunlaştırma oyun öğeleri kullanarak sıkıcı aktiviteleri daha eğlenceli hale getirdiği için hem öğrencileri hem de öğretmenleri sıkıcı geleneksel yöntemler yerine ve sınıflardaki sıkıcı atmosferi dağıtmak için kullanılabilir. Bu çalışmada, oyunlaştırmının öğrencilerin İngilizce kelime gelişimine etkisi Türkiyedeki bir devlet üniversitesinin mühendislik fakültesinde yarı-deneysel araştırma deseniyle incelemektedir. Veri toplamada kullanılan araçlar ön-test, son-test ve yarı yapılandırılmış görüşmeler olup toplam katılımcı sayısı 48dir. Oyunlaştırma 4 farklı oyunla 8 haftalık bir süreç boyunca uygulanmıştır. Çalışmanın sonuçları deney grubundaki öğrencilerin kontrol grubundaki öğrencilere göre önemli derecede daha başarılı olduklarını ve oyunlaştırmının öğrencilerin kelime bilgisine katkı sağladığını göstermiştir. Dahası, deney grubu öğrencileri de görüşmeler esnasında oyunlaştırmının kelime gelişimlerine önemli katkıları olduğunu belirtmiştir. Bu bağlamda, oyunlaştırmının dil sınıfında kelime öğreniminde etkili bir araç olduğunu ve öğrencilerin eğlenerek, yaşayarak ve yaparak daha etkili öğrendiklerisonucu çıkarılabilir.

Anahtar sözcükler: Kelime, Oyunlaştırma, Yabancı dil

OYUNMUŞ GİBİ YAPMA: OYUNLAŞTIRMA TASARIM MODELLERİNİN İNCELENMESİ

Arş.Gör. Anıl SÜVARİ, Afyon Kocetepe Üniversitesi, anilsuvari@aku.edu.tr
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Ali ALTIN, Eskişehir Teknik Üniversitesi, maaltin@eskisehir.edu.tr

ÖZET

Oyun oynama, insanlık tarihinin başlangıcından beri var olan eylemlerden biridir. İnsanlar geçmişten günümüze sürekli yeni oyunlar icat etmiş ve onu zaman geçirme, eğlenme ve eğitime kadar uzanan farklı amaçlarla kullanmışlardır. Günümüzde oyun, bilgisayar destekli teknolojilerin gelişimine paralel olarak bir rekreasyon aracı olmanın ötesine geçmiştir. Oyunlar eğitim, tanıtım, ticaret veya sosyal farkındalık gibi konularda kullanılabilen bir araç haline dönüşmüştür. Oyunun bu işlevleri oyunlaştırma adı verilen bir yaklaşımın gelişmesine zemin hazırlamıştır. Zaman içinde oyunlaştırma ile ilgili alan yazın arttıkça oyunlaştırma üzerine çalışan akademisyenler ve araştırmacılar, oyunlaştırma tasarım modelleri geliştirmeye başlamıştır. Bu çalışmada tez, makale ve kitap düzeyinde ulaşılabildiği 18 oyunlaştırma tasarım modeli incelenmiştir. Bunların hangi psikolojik unsurlar ve kavramlar çerçevesinde şekillendiği ve oyunlaştırma bileşenlerini en genel anlamda sınıflandırdığı düşünülen Werbach ve Hunter (2015)'in oyunlaştırma bileşenleri ile kurduğu ilişki biçimleri incelenmeye çalışılmıştır. Bu araştırma sonuçlarına göre bu model önerilerinin iki ana grupta değerlendirilebileceği görülmüştür. İlki, bir amacın aşama aşama oyunlaştırılmasını ele alan doğrudan bir yol haritası niteliğinde, ikincisi ise oyunlaştırma tasarımında dikkate alınacak kavramların incelenmesi şeklindedir. Aynı zamanda bazı modeller tamamen sayısal ortam üzerinden oyunlaştırma tasarımına yönelik ilerlerken bazı modeller gerçek dünyayı ön planda tutup ona sayısal ortamı eklemektedir. İçerik açısından bazı modeller eğitim veya ticaret gibi sadece özel bir alan üzerine yoğunlaşırken bazıları her içeriğe uyum sağlayabilecek genel bir oyunlaştırma çerçevesi çizmektedir. Oyunlaştırma bileşenleri açısından modellerin büyük kısmının oyunlaştırma dinamiklerini, mekaniklerini ve bileşenlerini kullandıklarını ancak ana oyunlaştırma bileşenleri olan puan, rozet ve liderlik tablosundan en az birine modellerinde sürekli yer verdikleri belirlenmiştir. Oyunlaştırma modellerinin şekillendiği psikolojik unsurlar açısından motivasyon ve bağlılık yaratmanın ön plana çıktığı görülmüştür. Modellerin bir kısmı

oyunlaştırma tasarımlarını, oyun oynanmaya hazır hale geldiğinde sonlandırırken, bazı modeller oyunun oynanma sürecini ve oyuncuların oyun sonunda veri toplama aşamasını da model tasarımlarına dahil etmişlerdir. Oyunlaştırma tasarımının amacına ulaşp ulaşmadığını anlayabilmek için veri toplama ve veri değerlendirme aşamalarının model tasarımlarında önemli olduğu düşünülmektedir. Genel olarak oyunlaştırma tasarımlarının kullanıcı (oyuncu) merkezli bir yaklaşımla şekillendirildiği görülmüştür. Çalışma sonunda elde edilen sonuçların, oyunlaştırma tasarım modellerinin gelişimine katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

Anahtar sözcükler: Motivasyon, Oyun, Oyunlaştırma, Oyunlaştırma Bileşenleri, Oyunlaştırma Modelleri

PROJE YÖNETİMİ EĞİTİMİNDE OYUNLAŞTIRMA

Uzman Emre ALIÇ, KAİD Eğitim ve Danışmanlık, emre.alic@kaid.com.tr

Uzman Cemre KELEŞ, KAİD Eğitim ve Danışmanlık, cemre.keles@kaid.com.tr

Uzman Elifnaz GÖKÇEASLAN, KAİD Eğitim ve Danışmanlık, elifnaz.gokseaslan@kaid.com.tr

ÖZET

Bu çalışma, proje yönetimi eğitiminde oyunlaştırmanın kullanılmasının faydalarını, değerini ve getirilerini açıklamaktadır. Bu çalışmanın amacı, proje yönetimi eğitimlerinde oyunlaştırma yapılmasının klasik eğitimlere göre avantajlarını değerlendirmektir. Oyunlaştırma kavramına bir giriş yapıldıktan sonra, bu makale proje yöneticileri ve sponsorları için oyunlaştırılmış bir PMBOK®(PMI, 2017) tabanlı proje yönetimi eğitiminin gerçek bir vaka incelemesini değerlendirmektedir. Değerlendirme, model olarak katılımcıların tepkilerini, bilişsel öğrenmenin seviyesini, fiili davranış şeklini ve son olarak da bu eğitimin getirisini değerlendirerek gerçekleştirilmiştir. Oyunlaştırma, tasarım kavram ve tekniklerinin, sadakat programlarının ve davranışsal ekonominin bir iş ortamında uygulanmasıdır (Zichermann, 2013). Oyunlaştırma yaklaşımı bu tanımındaki değeri itibarıyla seçilmiş ve bu çalışma daha önceden 2013 yılında Briers tarafından yazılan Proje Yönetiminde Oyunlaştırma makalesinden farklı olarak özgün olarak geliştirilmiş bir oyunlaştırma tekniğinin Kamu sektöründeki bir organizasyonun üst düzey yöneticilerine yapılan proje yönetimi eğitimine uygulanmasını içermektedir. Oyunlaştırılmış eğitimin değerlendirilmesi, Kirkpatrick (Mindtools, 2013) modelini kullanarak dört düzeyde yapılacaktır. Oyunlaştırma özellikle motivasyonu artırma bağlamında uygulama alanında etkili sonuçlar alınmış bir tekniktir (Yılmaz, 2017). Bu nedenle oyunlaştırma uygulaması eğitimin daha etkin ve verimli olması için tercih edilmiştir. Oyun tasarımı ilkeleri dikkate alınıp geliştirilerek uygulanan oyunlaştırma tekniğinde, Kamu kurumu üst düzey yöneticilerine teorik sözlü eğitim verildikten sonra vakalar üzerinden proje yönetimi konuları arasından hangi uygulamaların yapılacağı soruları sorulmuştur. Seçilen vakalar proje yönetiminde karşılaşılabilecek örnek vakalar olup, hazırlanan vakalarda yapılacak çalışmaların alternatiflerini içeren görevler önem sırasına göre gizli puan değeri verilerek katılımcılara

kartlar şeklinde rastgele dağıtılmıştır. Vaka okunduktan sonra katılımcıların ellerindeki kartlardan da yararlanarak doğru cevabı vermesi beklenmiş ve doğru görevi ifade eden kişiye göreve belirlenen puan kazandırılarak oyun sonunda en çok puanı toplayan katılımcı ödüllendirilmiştir. Eğitimin değerlendirmesi yapıldığında, katılımcıların daha istekli ve rekabet içinde tepki verdiği, eğitim sonunda daha fazla kavram öğrenildiği, katılımcıların sözlü iletişim isteklerinin ve tartışma isteklerinin arttığı ve son olarak da üst düzey yöneticilerin proje yönetiminin organizasyonda uygulanması için daha istekli ve kararlı olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar sözcükler: Planlama, Proje Yönetimi Eğitiminde Oyunlaştırma, Proje Yönetimini Öğrenme, Zaman Yönetimi, Proje Yönetimi

SINIF DIŞI OYUN TABANLI ÖĞRENMENİN ÖĞRENCİ BAŞARISI ÜZERİNE OLUMLU ETKİLERİ

Öğretmen F.şebnem ŞEN AKSOY, İzmir Özel Bornova Ortaokulu,
sebnem.aksoy@bornovakoleji.k12.tr

ÖZET

Öğretmenin liderliğinde geleneksel sınıf ortamının z kuşağı öğrencilerinin öğrenme ihtiyaçlarını karşılamadığı gittikçe artan bir görüştür. Diana Oblinger (2006), 'Mekanların özünde değişim vardır. Değiştirilen alanlar uygulamayı değiştirir.' demiştir. Oblinger (2006), yirmi veya otuz yıl önce tasarlanan alanların bugünün çocuklarının ihtiyaçlarını gideremeyeceğini düşünmektedir. Karar alıcılar, öğretmenler ve araştırmacılar grup içinde çalışma, sınıf dışında diğer kişilerle işbirliğinde bulunma fırsatlarının geleneksel öğretim ve öğrenim yöntemine meydan okuduğunu fark etmiştir. Oyun-tabanlı öğrenme ortamları hem öğrencilere hem de öğrenenlere önemli avantajlar sunmaktadır. Öğreticiler, her yaş grubundaki bireyde olan, özellikle çocuklarda baskın olan oyun oynama güdüsünü eğitsel amaçlara ulaşmada bir araç olarak kullanabilir (Taşdemir, 2007). Bu tür bir öğrenme ortamı öğrencilerin becerilerini geliştirirken aynı zamanda onlara iyi vakit geçirme olanağı sunar (Akın ve Atıcı, 2015). Araştırmalar etkili kullanıldığında oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının, öğrenme, motivasyon ve öz-yeterliliği arttırdığını; stres ve kaygı düzeyini ise azalttığını ortaya koymaktadır (Hung, Huang, & Hwang, 2014; Liu & Chen,2013; Papastergiou, 2009; Wang, Shang & Briody, 2011; Yien, Hung, Hwang & Lin, 2011). Tüm bunlardan yola çıkarak bu çalışmanın amacı ; sınıf dışında gerçek öğrenme ortamının oyun alanı haline getirildiği durumlarda öğrencilerin öğrenme düzeyindeki farklılık, derse olan ilgisinin artması ,farklı yeteneklerini tanımasına katkı, grup içinde kendini ifade etme, alınan kararlarda sorumluluk alma gibi özellikleri üzerinde ne derece etkili olduğunu tespit etmek ,uygulamalarda karşılaşılabilecek sorunları tespit etmek, çözüm önerileri geliştirmektir. Okul dışında oyunlaştırılmış bir yöntemle öğrenme ortamı yaratılmasının öğrenciler üzerinde etkisini araştırmak için bir örneklem çalışma grubu oluşturulmuştur. Çalışmaya Özel Bornova Ortaokulu 5-A sınıfı katılmıştır. Öğrencilerin gruplar halinde okul bahçesine çıkmalarına izin verilmiştir. Öğrencilerin fotoğraf çekmelerine izin verilmiştir. Gruplara çalışacakları konuları

gösteren kağıt verilmiştir. İlk bölümde bir binanın önüne giderek grup fotoğrafı çekmeleri istenmiştir. STEAM bölümünde bahçeden 10 farklı bitki türünü bulmaları, isimlerini araştırıp bulmaları istenmiştir. Bu bitkilerin herhangi bir sanat eserini hatırlatıp hatırlamadığı sorulmuştur. Bitki figürleri olan sanat eserlerini araştırmaları istenmiştir. Tarih-Hikaye anlatıcılığı bölümünde ise daha önce sınıfça gezi yapılarak ziyaret edilen Yeşilova Höyüğü'nde günümüzden 5 bin yıl önce yaşayan insanların yaşayışlarını hikayeletirmeleri istenmiştir. Bu hikaye sınıfta drama yöntemiyle canlandırılmıştır. Bu uygulamasının sonunda değerlendirme formu ile öğrencilerin görüşleri alınmış öğrencilerin çok eğlendiği, öğrenmenin tam gerçekleştiği görülmüştür. Bu çalışma Öğrencilerin sınıf dışında öğretmenleri başlarında olmadan da disiplin içinde hareket edebildiklerini, işbirliği içinde öğrenme sorumluluklarını yerine getirdiğini göstermiştir. Öğrenciler oyunlaştırılmış öğrenme ortamı ile sınıf dışında kitaplarında okuyarak öğrenebilecekleri bilgilere yaşayarak, görerek ulaşmışlardır. Anahtar kelimeler: Oyuna dayalı öğrenme, sınıf dışı öğrenme, yaparak-yaşayarak öğrenme

Anahtar sözcükler: Oyuna dayalı öğrenme, Sınıf dışı öğrenme, yaparak-yaşayarak öğrenme

SINIF ÖĞRETMENİ ADAYLARININ OYUNLAŞTIRMA DENEYİMLERİ

Prof.Dr. Eyüp ARTVİNLİ, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, eartvinli@gmail.com
Arş.Gör. Z. Melis DEMİR, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, zmelisdemir@gmail.com

ÖZET

Oyunlaştırma, oyunsal düşünme ve oyun bileşenlerinin oyun olmayan durum veya içeriklerle kullanımını ifade etmektedir. Oyunlaştırmayla ilgili farklı alan uzmanlarının görüşleri incelendiğinde, oyunlaştırma yaklaşımının farklı açılımlarının ve buna bağlı olarak tanımlarının olduğu kabul edilebilir. Oyunlaştırma için yapılan en genel ve en çok kabul gören alanyazındaki tanımlardan birisi, oyun tasarım unsurlarının oyun bağlamı dışındaki durumlarda kullanılması şeklindedir. Oyunlaştırma, oyunsal düşünme, estetik ve oyun mekaniklerinin, bireylerin motivasyonlarını ve oyuna bağlılıklarını desteklemek amacıyla, oyunsal olmayan bir durum karşısında kullanımı olarak da tanımlanmaktadır. Buna göre oyunlaştırma, eğitim bağlamında düşünüldüğünde oyunsal düşünme felsefesinin oyunlaştırma dinamikleri, mekanikleri ve bileşenleri kullanılarak önceden planlanmış bir yaklaşımla ele alınmasıdır. Oyunlaştırmının eğitim-öğretim sürecine entegre edilmesinin ilkökul düzeyinde ve oyun çağında olan çocuklar için oldukça önemli olduğu varsayılmaktadır. Tasarlanan bir dönemlik çalışma ile sınıf öğretmeni adaylarının oyunlaştırmayı öğrenmeleri ve kullanmalarını sağlamak amaçlanmıştır. Bu çalışmada ise, süreç sonunda sınıf öğretmenliği lisans programında öğrenim gören öğrencilerin oyunlaştırma deneyimleri incelenmiştir. Araştırma katılımcılarını sınıf öğretmenliği lisans programına devam etmekte olan 60 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın amacı doğrultusunda nitel araştırma yöntemlerinden fenomenoloji deseni kullanılmıştır. 2018-2019 güz dönemi boyunca "Türkiye Coğrafyası ve Jeopolitiği" dersinin ders içerikleri öğrenciler tarafından dersi veren öğretim elemanı eşliğinde oyunlaştırılmış ve öğrencilerin oyunlaştırmaya ilişkin görüşleri açık uçlu sorular yoluyla alınmıştır. Yapılan makro analiz sonucunda oyunlaştırmının öğrencilerin büyük bir çoğunluğu tarafından motivasyon sağlama ve bağlılık yaratmayı artırdığı vurgulanmıştır. Bu olumlu sonuçların yanında öğrenciler

tarafından oyunlaştırmada; zamanlama, sınıf yönetimi ve ödüllerin sıradan hale gelmesi gibi kısıtlı yanların olduğu de belirtilmiştir.

Anahtar sözcükler: Oyunlaştırma, sınıf öğretmeni adayları, Türkiye coğrafyası ve jeopolitiği

TEACHING ALGORITHM TO ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS USING GAMIFICATION

Dr. Öğr. Üyesi Özlem ÜZÜMCÜ, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, ozlem.uzumcu@hku.edu.tr
Kübra UÇKUN, Hasan Kalyoncu üniversitesi, uckunkubraa@gmail.com
Tuğçe DİŞBUDAK, Hasan Kalyoncu Üniversitesi, tugcedisbudak27@outlook.com
Eşmin AYKAL, Hasan Kalyoncu üniversitesi, Aykalesmin@gmail.com
Kübra Selen ÖZÇELİK , Hasan kalyoncu üniversitesi , selen.ozcelik97@gmail.com
Ayşe SÖNMEZ, Hasan kalyoncu üniversitesi, ayse0925@icloud.com

ÖZET

In the 21st century, it is an undeniable fact that solutions of the problems are as complex as the problems themselves. The algorithms used for the solutions of the problems from the earliest times of science form the basis of programming education and thus the field of informatics. Teaching of algorithms, which are aiming to reach various solutions of a problem by using logical tests and related loops, has become widespread all over the world. In this area, which is also known as coding education, introduction to programming in various ways such as block-based applications and robotics has been carried out since preschool period. Since it is important to understand algorithms at an early age, using gamification can be an effective way for children to learn it from the beginning. In this context, it was aimed to teach algorithm at beginning level to the elementary school students, who have not had any programming education before, using gamification, In this quasi-experimental study, five different materials and activities appropriate for primary school level were developed through gamification methods. These materials and activities were then checked and formed by a field expert and elementary school teacher candidates who took coding education before. In this study, which was carried out with 44 fourth grade students, evaluations were done with rubric and interview methods. According to the results, most of the students reached the right results in the activities. In the interviews carried out sat the end of the activity, the students

stated that they had fun during the application and that they wanted such activities in other courses, too.

Anahtar sözcükler: Alghoritm, alghoritm teaching, coding education, gamification

“YAŞANTI İÇİNDE OYUN”: ALTERNATİF GERÇEKLIK İLE “KÜLTÜREL ETKİNLİKLER” DERSİNİN OYUNLAŞTIRILMASI

Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Ali ALTIN, Eskişehir Teknik Üniversitesi, maaltin@eskisehir.edu.tr
Arş.Gör. Anıl SÜVARİ, Afyon Kocetepe Üniversitesi, anilsuvari@aku.edu.tr

ÖZET

Alternatif gerçeklik oyunları, platformu gerçek dünya olup, içeriğinin kurgu olduğu bir oyun tipidir. Bireylerin kendi yaşantılarının içine oyunun eklenmesi olarak tanımlanmaktadır. Bir yandan oyuncular kendi yaşantılarını devam ettirirken bir yandan oyun yaşantılarının bir parçası haline dönüşmektedir. Bu açıdan alternatif gerçeklik oyunları birkaç aydan birkaç yıla kadar sürebilir. Bu oyun tipi hikâye, oyuncu, yönetim ve mesaj ana bileşenlerinden oluşmaktadır. Bu oyun tipinde hikâye dinamiğinin etkililiği en önemli unsurlardan biridir. Bu açıdan hikâyenin oynanabilir olması, oyunun gerçek dünyanın sosyal ve kültürel verileriyle uyumlu olmasına bağlıdır. Yönetim ise oyunun bir kişi veya bir topluluk yönetiminde gerçekleşeceğini ifade etmektedir. Bu birim oyunun idare edilmesinden sorumludur. Yönetim, oyunculara gönderdiği şifreli mesaj bileşenleri aracılığıyla oyuncularla iletişim kurmakta, oyuncular da gelen şifreli mesajları çözmeye çalışıp bir sonraki seviyeye geçmeye çalışmaktadır. Aynı zamanda alternatif gerçeklik oyunlarında mesaj bileşeni fiziki yollarla oyuncuya iletebildiği gibi sanal ve artırılmış gerçeklik teknikleriyle de iletebilmektedir. Alternatif gerçeklik oyunlarının, oyunlaştırma tasarımının verimliliği açısından bir potansiyel oluşturabileceği düşünülmektedir. Bu amaçla oyunlaştırma yaklaşımını temel alan psikolojik (motivasyon ve bağlılık) ve Werbach ve Hunter (2015)'in en genel anlamda ele aldığı düşünülen oyunlaştırma bileşenleri, alternatif gerçeklik bileşenleri bağlamında incelenmiştir. Buna göre alternatif gerçeklik oyunlarında oyunlaştırma bileşenlerinin diğer oyun türlerine göre farklılaştığı görülmektedir. Genel olarak oyunlaştırma bileşenlerinden, dinamiklerde ve mekaniklerde içeriğin değişmediği ancak bileşenlerin gerçek dünya temsilleriyle ifade edilerek farklılaştığı anlaşılmaktadır. Veriler ışığında, alternatif gerçeklik ve oyunlaştırma ilişkisini ele alan bir uygulama önerisi sunulmaktadır. Bu amaçla Anadolu Üniversitesi, “Kültürel Etkinlikler” dersinin oyunlaştırılması uygun görülmüştür. Ders I. ve II. Yarıyıllarda üniversite çapında tüm bölümlerde veriliyor olup öğrencilerden spor, görsel sanatlar, güzel sanatlar, bilimsel ve sosyal içerikli kültürel etkinliklere katılmaları beklenmektedir. Ders takibi otomatik yoklama sistemi denilen bir uygulama ile sağlanmaktadır. Öğrenci kartı içindeki çipin etkinliğin başlama saatinde etkinlik alanlarındaki okuyucularda okutulmasıyla yoklama alınmaktadır. Öğrencilerin dersten şartsız geçebilmeleri için yıl içinde en az 8 etkinliğe katılmaları istenmektedir. Ancak bu

derste öğrencilerin kazanımlarının değerlendirilebileceği ve öğrencinin öğrenme sürecini takip edebilen bir mekanizmanın olmadığı görülmektedir. Dersi iyileştirmek amacıyla alternatif gerçeklik bileşenleriyle oyunlaştırma tasarımı yapılmıştır. Alternatif gerçeklik bileşenlerinden yönetimin ders sorumlusu olduğu ve mesajların yönetim tarafından etkinlik süreçlerine gizlendiği bir tasarım planlanmıştır. Çalışma sonunda elde edilen verilerin, alternatif gerçekliğin oyunlaştırma uygulamalarında ve oyunlaştırma modellerinde kullanılması yönünde katkılar sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar sözcükler: Alternatif Gerçeklik, Kültürel Etkinlikler, Oyun, Oyunlaştırma, Oyunlaştırma Bileşenleri

OYUN BAĞIMLILIĞI VE YENİ BİR BAĞIMLILIK TÜRÜ OLARAK HİKİKOMORI

Dr. Öğr. Üyesi Uğur ÇAĞLAK, Necmettin Erbakan Üniversitesi Halkla İlişkiler ve Reklamcılık Bölümü, ugurcaglak@gmail.com

ÖZET

2000’li yıllardan sonra internetin toplumsal hayatımızın içerisine hızla dahil olması ile birlikte pek çok toplumsal kurum “yeni” diye tabir edilen alan içerisinde değerlendirilmeye başlamıştır. Ekonomi, eğitim, siyaset, boş zamanlar gibi kurumlar internet tabanlı uygulamalar ile yeni ekonomi, yeni siyaset, yeni sanat, yeni boş zaman kurumları gibi yeni toplumsal alanlarla daha farklı hale gelmiş ve bu hali ile daha fazla görünür olmuştur. Özellikle internetin ve mobil cihazların yaygınlaşması ile birlikte çevrim içi olma, karşılıklı iletişime imkan verebilme, her an ulaşılabilme, oldukça ucuz hatta ücretsiz bir şekilde kullanabilme ve çok farklı alanlarda içerik sunma gibi özellikler bu mecralarda pek çok insanın daha fazla bulunmasına neden olmuştur. İnternetin form olarak değiştirdiği toplumsal kurumlardan birisi de boş zamanları değerlendirme kurumudur. Boş zamanlar kurumu kişinin işinden arta kalan zamanları nasıl değerlendirdiğine dair bir toplumsal kurumdur. Bu kurum içerisinde insanlar eğlenir, dinlenir ve vaktini hoşça geçirmeye çalışır. Boş zaman alışkanlıklarından biri olan oyun da geçmişten günümüze tüm toplumlarda önemli bir boş zaman aktivitesi olarak görülmektedir. Özellikle son dönemde interaktif bir şekilde gerçekleşen internet tabanlı oyunlar yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. Hem bireysel anlamda hem de toplumsal anlamda oyun oynamanın çokça avantajı bulunmasına rağmen dezavantajları da bulunabilmektedir. Yoğun kullanım sonucu ortaya çıkan ve bir tür davranış bağımlılığına dönüşen oyun bağımlılığı son dönemde oldukça dikkat çekmektedir. Oyun bağımlılığının son zamanlarda özellikle uzak doğu ülkelerinde Hikikomori denilen bir davranış bağımlılığına dönüştü görülmektedir. Zamanla pek çok ülkeye yayılan bu bağımlılık türü ülkemizde de rastlanabilmektedir. Hikikomori Japonca “elini ayağını çekmek” demektir. Oyun bağımlılığı sonucunda pek çok insan evlerine kapanmakta ve dahası bir odada yaşamlarını sürdürebilmektedir. Böylece hem bireysel hem de sosyal pek çok problemin yaşanması kaçınılmaz hale gelmektedir. Bu çalışmada Hikikomori davranış bağımlılığı ekseninde oyun bağımlılığı değerlendirilmektedir.

Anahtar sözcükler: Bağımlılık, Hikomorori, İnternet Oyunları

THOUGHTS ON THE IMPORTANCE OF GAMES IN THE CHILDHOOD EDUCATION IN THE PRE-REPUBLIC PERIOD

Doç. Dr. Savaş KARAGÖZ, Aksaray Üniversitesi, svskaragoz@gmail.com

ABSTRACT

In every stage of the childhood, plays and toys takes part an important role. Plays of child takes a significant place for the process of childhood development and education. The plays are important for children in terms of embracing the figure of adulthood in the future. Plays give a great idea to the parents and educator through individual's life in the future as important as in the shaping of personality and character. In historical progress, the way of raising up child of societies has led to diversity of the plays. In 1900's, the movement from childhood changed their perspective on children, process in the West. Since 19th century, the characteristics of childhood, the needs of childhood, have been written on education of children. Especially, the thinker of 2nd Monarchy period wanted to be a part of education programs related to playing games on childhood progress by emphasizing the importance of play in children education. Thoughts related to the importance of play in children's education before especially Republican period were taken part in the research by using a screening model.

DİSİPLİNLERARASI BİR DİJİTAL EĞİTSEL OYUN GELİŞTİRME SÜRECİ

Yrd.Doç.Dr. Özge KELLEÇİ, Hasan kalyoncu university,
ozge.kelleci@hku.edu.tr

Yrd.Doç.Dr. Nuri Can AKSOY, Hasan Kalyoncu Üniversitesi,
ncaksoy@gmail.com

ÖZET

Bu çalışmanın amacı disiplinlerarası dijital eğitsel oyun geliştirme sürecinin değerlendirilmesidir. Bu kapsamda katılımcıların dijital eğitsel oyun öz-yeterlik düzeyleri belirlenmiş ve geliştirdikleri dijital eğitsel oyunlar değerlendirilmiştir. Karma araştırma modeline göre yürütülen bu çalışmada, 11 katılımcıdan nicel ve nitel yöntemlerle veri toplanmıştır. Dijital oyun tabanlı öğrenme modeline göre yürütülen disiplinlerarası dijital eğitsel oyun geliştirme eğitimi 14 hafta süresince uygulanmıştır. Katılımcıların eğitim öncesi ve sonrası Dijital Eğitsel Oyun Geliştirme Öz-Yeterlik ölçeği aracılığı ile öz yeterlik düzeyleri belirlenmiştir. Eğitim sonrası da araştırmacılar tarafından geliştirilen Dijital Eğitsel Oyun Değerlendirme rubriği aracılığı ile katılımcıların geliştirdiği dijital eğitsel oyunlar iki uzman tarafından değerlendirilmiştir. Yine eğitim sonunda katılımcıların eğitime ilişkin görüşleri yapılandırılmış görüşme formu aracılığı ile alınmıştır. Nitel verilerin analizinde içerik analizi ve nicel verilerin analizinde bağımlı grup t-testi ve pearson korelasyon katsayısı kullanılmıştır. Verilerin analizi sonucunda disiplinlerarası dijital eğitsel oyun geliştirme eğitiminin katılımcıların dijital eğitsel oyun geliştirme öz yeterlik düzeylerinde anlamlı bir fark yarattığı ortaya çıkmıştır. Aynı zamanda katılımcıların geliştirdiği dijital eğitsel oyunlar ile dijital eğitsel oyun geliştirme öz-yeterlik düzeyleri arasında pozitif düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Eğitim sonunda katılımcıların çoğu dijital eğitsel oyun geliştirme eğitimine yönelik olumlu görüş belirtmişlerdir. Elde edilen tüm bu bulgular, disiplinlerarası dijital eğitsel oyun geliştirme sürecinin, oyun geliştiricilerin dijital eğitsel oyun öz yeterlik düzeylerini arttırdığını ve dijital eğitsel oyun geliştirme deneyimi bakımından etkili olduğunu göstermektedir.

Anahtar sözcükler: Dijital eğitsel oyun, disiplinlerarası, oyun geliştirme süreci, öz yeterlik

**ENERJİ KAYNAĞI OLARAK ELEKTRİĞİN TÜKETİMİNDE FARKINDALIK OLUŞTURMAYA YÖNELİK BİR CİDDİ OYUN
TASARIMI DESIGNING A SERIOUS GAME TO INCREASE THE AWARENESS IN CONSUMPTION OF ELECTRICITY
AS SOURCE OF ENERGY**

Yrd.Doç.Dr. Mustafa Serkan ABDÜSSELAM, Giresun Üniversitesi,
mustafa.serkan@giresun.edu.tr
Huseynkamaladdin NOVRUZLU, Giresun Üniversitesi, kamosago267@gmail.com

ÖZET

Günümüzün genç bireyleri dünya kaynaklarının bugünün ve yarının tüketicileridir. Bu kaynaklardan kömür, elektriğin üretiminde en yaygın olarak kullanılan kaynaklardandır. Dolayısıyla bu bireylerde elektrik tasarrufuna yönelik istendik yönde farkındalık değişimi hem kömür kaynağını verimli kullanma hem de çevreyi kirlletmeyi önleme durumlarına katkı sağlayabilir. Böylece kaynakların sürdürülebilirliğe katkı sağlaması açısından bu alanda yapılan çalışmalar önemlidir. Bu çalışmada, öğrencilerin elektrik tüketimine yönelik farkındalığın oluşturulması için ciddi bir oyunun geliştirilmesi amaçlanmıştır. Bu amaç çerçevesinde oyunun hedefleri ve amaçları belirlenmiştir. Oluşturulan oyunun hikâyesi doğrultusunda oyun etkileşimi ve geribildirimleri tasarlanmıştır. Geliştirilen oyunda iki platform bulunmaktadır. Birinci platform oyuncunun, deposunda var olan kömürleri jeneratör kazanına atarak elektrik üretimi sağladığı ve böylece hayaletleri uzaklaştırdığı bölümdür. Deposundaki

kömür bittiğinde oyuncu ikinci platforma geçmektedir. Bu platformda oyuncu ekran etkileşimiyle ocağın kömür toplayabilmektedir. Kömür toplama süreci bu şekilde devam edebilmektedir. Hayaletlere ilk yakalanmasının ardından geri bildirimlerle kömür ocağındaki performansı ve elektrik tüketimi hakkında birebir gerçek verilere dayanarak hesaplamalarla bilgiler verilmektedir. Oyuncu bu bilgilerden çıkarımlar yaparak bu ekrandaki soruları yanıtlamaktadır. Her doğru yanıtın karşılığı deposuna kömür aktarmakla sonuçlanmaktadır. Ancak yanlış yanıtlarda ise tekrardan ilgili bilgi ekranına dönerek bilgi hatırlatılır, doğru yanıtı verilene kadar bu döngü devam eder. Bu süreçte öğrencide kaynakların tüketimi hakkında farkındalık oluşturulmaya çalışılmıştır. Çalışma ile enerji kaynakların kullanılmasına yönelik oyun Unity 3D oyun motoru ile geliştirilmiş ve Google Play marketine "Cansuyu Elektrik" adıyla yüklenmiştir. Pilot çalışmada öğrencilerin tepkileri duygusal ve bilişsel tepkiler olarak sınıflandırılabilir. Duygusal tepkilerde sırasıyla; hayaletlerden kaçmaları sırasında korkmaları, kömür toplama ortamında sakin olmaları, soru cevap bölümünde şaşkınlıkları söz konusudur. Bilişsel tepkiler ise öğrencilerin çoğunluğunun elektriği daha dikkatli kullanma söylemlerine yöneliktir. Gelecek çalışmalarda bu oyunun daha geniş gruplarla yapılması ve öğrencilerde enerji tüketimine karşı meydana gelen farkındalığın uzun dönem içerisinde takibi planlanmaktadır. Çalışma kapsamında öğrencilerin oyuna yoğun ilgi göstermelerinden dolayı diğer araştırmacılara bu alanda çalışmalar yapmaları tavsiye edilmektedir.

Anahtar sözcükler: Ciddi oyun, elektrik, enerji kaynakları, farkındalık.

DÜNDEN BUGÜNE GENÇ BİREYLERİN DİJİTAL OYUN TERCİHLERİ VE OYNAMA ALIŞKANLIKLARI DIGITAL GAME HABITS AND PREFERENCES OF YOUNG INDIVIDUALS FROM PAST TO TODAY

Yrd.Doç.Dr. Mustafa Serkan ABDÜSSELAM, Giresun Üniversitesi,
mustafa.serkan@giresun.edu.tr

ÖZET

Geçmişten günümüze kadar yaş gözetmeksizin insanlığın en büyük zaman geçirme uğraşlarından birisi oyundur. Hiç şüphesiz ki teknolojinin henüz olgunlaşmadığı ve hatta ilkel çağlar olarak adlandırabileceğimiz dönemlerde de başta çocuklar olmak üzere insanoğlu kendini mutlu edecek oyunlar bulmuştur. Bilgisayar teknolojisinin evlere giriş yılları olan 90lı yılların ortasında dijital oyunları daha cazip hale gelmeye başlamış ve günümüzde dijital teknoloji ceplerimize girerek hayatımızda önemli bir rol almaya başlamıştır. Bu çalışma, genç bireylerin oyunlara olan yaklaşımları, oyun türlerindeki tercihleri ve oyunu hayatlarında ne kadar barındırdıklarını belirlemek amacıyla yapılmıştır. Bu amaçla Giresun ilinde 15-25 yaş aralığında gönüllü 250 katılımcıyla çalışma yürütülmüştür. Veri toplama aracı olarak bu alanda birçok araştırmada kullanılan anketler incelenmiş, araştırma kapsamında araştırmacı tarafından anket maddeleri güncellenmiş, genişletilmiş ve günümüze uyarlanarak kullanılmıştır. Oluşturulan ankette öğrencilerin, hangi teknolojik cihazlara sahip olduğu; oyun oynayıp oynamadıkları ve sebepleri; oyun oynama sıklıkları; oyun tercihleri, temaları; kiminle oynadıkları; hangi ortamda oynadıkları sorulmuş ve bu sorulara cevaplar aranmıştır. Elde edilen sonuçlara göre, katılımcıların yaklaşık %64'ü dijital oyun oynadıklarını, oynayanların stres atmak ya da rekabeti sevdiklerinden dolayı oynadıklarını sebep gösterirken, oynamayanların ise ya ilgilenmedikleri ya da vakit kaybı olarak gördükleri için oynamadıklarını sebep

olarak göstermişlerdir. Genç bireylerin yaklaşık %68'i günlük olarak iki saate kadar oyun oynamaktadırlar. Oyun seçimlerinde ise ücretsiz ve mobil platformlarda oynanan oyunları tercih ettikleri tespit edilmiştir. Bireylerin özellikle serüven ve yarış türü oyunlarını daha çok tercih ettikleri; oyunları gerçek hayattaki veya sanal dünyadaki arkadaşlarıyla oynadıkları, katılımcıların çok büyük bir kısmının çok kullanıcıli oyunları oynadıkları saptanmıştır. Bu kapsamda elde edilen bulguların oyun alanındaki gelişimi, bireylerin değişen zaman içerisinde tercihlerindeki değişimi ortaya koyma adına yapılmaya devam edecek olan çalışmalara katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar sözcükler: Alışkanlık, bilgisayar oyunları., dijital oyun, Genç bireyler, tercihler