

BÖLÜM 8

FEN BİLGİSİ ÖĞRETMEN ADAYLARININ GELİŞTİRDİKLERİ EĞİTSEL OYUNLARIN ÇEŞİTLİ DEĞİŞKENLER BAKIMINDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

Seda OKUMUŞ¹

GİRİŞ

İnsanoğlu var olduğu günden bu yana oyun her zaman hayatın içinde yer almıştır. Çünkü insan dünyaya geldiği andan itibaren çevresini anlama çabası içerisindedir. Oyun kavramı çeşitli tanımlarla ifade edilmeye çalışılmıştır. Oyun kişinin bilişsel, fiziksel veya zihinsel süreçleri kullanmasını gerektiren, kişinin hoş vakit geçirmesini ve eğlenmesini sağlayan, kurallı veya kuralsız etkinlikler olarak ifade edilebilir (Bilen, 1999; Dönmez, 1999; Karamustafaoğlu & Coşgun, 2021). Oyunların çocukların bilişsel, duyuşsal, psikomotor ve zihinsel gelişimi için oldukça önemli olduğu alanyazında ifade edilmektedir (Gerald, 1995; Özer, Gürkan & Ramazanoğlu, 2006). Oyun çocukların zihinlerinde var olan düşünceleri dışarıya aktarmalarına yardımcı olur (Şaşmaz- Ören & Erduran- Avcı, 2004).

Eğitsel oyun ise oyunların eğitim sürecinde kullanılmasını gerektirir. Eğitsel oyunlar, öğrencilerin bilişsel, zihinsel, fiziksel ve duygusal becerilerini geliştirmeye yönelik ders sürecinde yapılan oyun etkinlikleridir. Eğitsel oyun, eğitim-öğretim sürecine öğrencinin aktif katılımını gerektirdiği için öğrenci merkezli bir yöntemdir. Çocuğun gelişimsel dönemi göz önüne alındığında, oyunun çocuklar için temel bir ihtiyaç olduğu söylenebilir. Eğitsel oyun, çocukların hem sosyal yönden hem de bilişsel yönden gelişmesine katkı sağlayan, öğrencilerin

¹ Doç. Dr., Atatürk Üniversitesi, Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi/Matematik ve Fen Bilimleri Eğitimi Bölümü, Fen Bilgisi Eğitimi AD, seda.okumus@atauni.edu.tr

KAYNAKLAR

- Akcanca, N. & Sömen, T. (2018). Öğretmen adaylarının eğitsel oyun tasarlama ve uygulama durumları. *Turkish Studies*, 13(27), 49- 71. Doi: 10.7827/TurkishStudies.14506
- Bayat, S., Kılıçarslan, H. & Şentürk, Ş. (2014). Fen ve teknoloji dersinde eğitsel oyunların yedinci sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisinin incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14 (2), 204-216.
- Bilen, M. (1999). *Plandan uygulamaya öğretim*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Dadaylı, G. & Pekbay, C. (2021). Eğitsel oyunların “kuvvetin ölçülmesi ve sürtünme” konusunda bilimsel yaratıcılık ve akademik başarıya etkisi. *Fen Bilimleri Öğretimi Dergisi*, 9(2), 311-333.
- Dönmez N. B. (1999). *Oyun kitabı*. İstanbul: Esin.
- Gerald L. (1995). *Eğitimde felsefi ve ideolojik yaklaşımlar*. Çev. Nesrin Kale. İstanbul: 72. Ofset Basımevi.
- Heidemann, S. & Hewitt, D. (2010). *Play: The pathway from theory to play*. St. Paul: Redleaf Press.
- Hromek, R. & Roffey, S. (2009). Promoting social and emotional learning with games, “it’s fun and we learn things”. *Simulation & Gaming*, 20(10), 1-19.
- Kahyaoglu, M. & Elçiçek, M. (2016). Eğitsel bilgisayar oyunları ile desteklenen fen bilimleri öğretiminin öğrencilerin motivasyon ve yansıtıcı düşünme becerileri üzerine etkisi. *Turkish Studies*, 11(14), 349-360.
- Kaleli- Yılmaz, G. (2019). Özel durum çalışması, (Ed.) Haluk Özmen & Orhan Karamustafaoğlu. *Eğitimde araştırma yöntemleri*, içinde (s. 252-272). Ankara: Pegem Akademi.
- Karamustafaoğlu, O. & Aksoy, S. (2020). “Canlıların sınıflandırılması” konusunda geliştirilen eğitsel oyunla ilgili öğretmen görüşleri. *Academia Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 90-109
- Karamustafaoğlu, O. & Coşgun, M. A. (2021). “Katı atıkların ayrıştırılması” konusunun eğitsel bir oyunla öğretimi hakkında öğretmen görüşleri. *International Journal of Humanities and Education*, 7(15), 69-87.
- Karamustafaoğlu, O. & Kaya, M. (2013). Eğitsel oyunlarla ‘yansıma ve aynalar’ konusunun öğretimi: Yansımali koşu örneği. *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi (ATED)*, 3(2), 41-49.
- Karamustafaoğlu, O. & Yurtyapan, E. (2016). The teaching of “absorption of light” subject in seventh grade science course with educational games: color game case. *Route Educational and Social Science Journal*, 3(4), 81-94.
- Kaya, S. & Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilkökul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23, 329-342.
- Kebritchi, M. & Hirumi, A. (2008). Examining the pedagogical foundations of modern educational computer games to inform research and practice. *Computers & Education*, 51(4), 1729-1743
- Kefeli, N., Taş, E. & Yalçın, M. (2018). Kelime oyunları ile fen öğretiminin öğrencilerin çevreye yönelik tutumuna etkisi. *International e-Journal of Educational Studies*, 2(3), 44-52.

- Kılıç, F. & Karamustafaoğlu, O. (2020). Kan kapmaca isimli eğitsel oyun hakkında öğretmen görüşleri. *Fen, Matematik, Girişimcilik ve Teknoloji Eğitimi Dergisi*, 3(3), 144-158.
- Kırbaş, Ş. & Koparan- Girgin, G. (2018). İlkokulda eğitsel oyunlar tekniğinin öğretimdeki yerinin öğretmen görüşleri açısından incelenmesi. *International Journal of Social Science*, 65, 521-538.
- Koç, E. (2019). *5. Sınıf elektrik ünitesinde kullanılan eğitsel oyunların öğrenci başarısına ve kalıcılığa etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M.N. & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.
- Miles, M.B. & Huberman, A.M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (Second edition). California: SAGE Publications.
- Okumuş, S. & Doymuş, K. (2018). İyi bir eğitim ortamı için yedi ilkenin işbirlikli öğrenme ve modellerle birlikte uygulanmasının 6. sınıf öğrencilerinin fen başarısına etkisi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(25), 203-238.
- Önen, F., Demir, S. & Şahin, F. (2012). Fen öğretmen adaylarının oyunlara ilişkin görüşleri ve hazırladıkları oyunların değerlendirilmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(3), 299-318.
- Özer A., Gürkan A. C. & Ramazanoğlu M. O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*, 4(3), 54-57.
- Özkan, G., Akça, E. & Umdu- Topsakal, Ü. (2020). Oyun tekniğinin öğrencilerin fen bilimleri dersine yönelik tutumlarına ve görüşlerine etkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 13(70), 794- 800. Doi:10.17719/jisr.2020.4135
- Pivec, M. & Kearney, P. (2007). Games for learning and learning from games. *Organizacija*, 40(6), 419-423.
- Rieber, L. P., Smith, L. & Noah, D. (1998). The value of serious play. *Educational Technology*, 38(6), 29-37.
- Seçkin- Kapucu, M. & Çağlak, S. (2018). Fen bilgisi öğretmen adaylarının eğitsel oyun tasarlama ve sürece ilişkin görüşler: Bir durum çalışması. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(29), 536-573.
- Serdaroğlu, C. & Güneş, M. H. (2019). 6. Sınıf bitki ve hayvanlarda üreme, büyüme ve gelişme ünitesinin öğretiminde oyun temelli öğrenmenin akademik başarı ve tutum üzerine etkisi. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 13(2), 1015-1041.
- Su, C. H. & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268-286. Doi: 10.1111/jcal.12088
- Sung, H. Y. & Hwang, G. J. (2013). A collaborative game-based learning approach to improving students' learning performance in science courses. *Computers & Education*, 63, 43-51. Doi:10.1016/j.compedu.2012.11.019
- Şaşmaz- Ören, F. & Erduran- Avcı, D. (2004). Eğitimsel oyunla öğretimin fen bilgisi dersi "güneş sistemi ve gezegenler" konusunda akademik başarı üzerine etkisi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18, 67- 76.

- Tezel, Ö. & Aksoy, K. (2020). Sekizinci sınıf “periyodik sistem” konusunda bilimsel öykü içeren eğitsel oyun etkinliğinin etkililiğinin incelenmesi. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39(3), 100. Yıl Eğitim Sempozyumu Özel Sayı, 192-209. Doi: 10.7822/omuefd.718259
- Tüzün, H., Yılmaz- Soylu, M., Karakuş, T., İnal, Y. & Kızılkaya, G. (2009). The effects of computer games on primary school students’ achievement and motivation in geography learning. *Computers & Education*, 52(1), 68-77.
- Ursavaş, N. & Genç, O. (2021). “İnanılmaz yolculuk” eğitsel oyunu ile ortaokul öğrencilerinin su döngüsü ile ilgili bilgi düzeylerinin geliştirilmesi. *Fen Bilimleri Öğretimi Dergisi*, 9(1), 38-57.
- Wang, Y. H. (2010). Using communicative language games in teaching and learning english in taiwanese primary schools. *Journal of Engineering Technology and Education*, 7(1), 126-142.
- Yıldız, E. (2019). 5, 6, 7. Sınıf fen bilimleri dersinde yaşanan öğrenme problemlerinin giderilmesinde eğitsel oyun, okuma-yazma-oyun ve okuma-yazma-uygulama yöntemlerinin etkisinin incelenmesi. Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Yıldız, E., Şimşek, Ü. & Araz, H. (2016). Dolaşım sistemi konusunda eğitsel oyun yönteminin Kullanılmasının öğrencilerin akademik başarı ve fen öğrenimi motivasyonu üzerine etkisi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 13(36), 20-32.
- Yıldız, E., Ağgül, Ö., Çalıklar, Ş. & Şimşek, Ü. (2020). Eğitsel oyun ve işbirlikli öğrenmenin 6. sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına, sosyal becerilerine ve öğrenme motivasyonlarına etkisi. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 8(6), 1703-171. Doi: 10.18506/anemon.671575