

## GELENEKSEL OYUNLARLA ÖĞRETİM YÖNTEMİ UYGULAMASININ BAŞARI VE KALICILIK ÜZERİNE ETKİSİ

Esra Savaş<sup>1</sup>, Kamile Gülüm<sup>2</sup>

### ÖZET

Bu çalışmanın amacı; geleneksel çocuk oyunlarının Sosyal Bilgiler dersinde kullanılmasının başarı kalıcılık ve motivasyon üzerindeki etkisini ortaya koymaktır. Çalışma 2012-2013 öğretim yılı içinde Bursa Mustafakemalpaşa Ortaokulunun 6.sınıflarında yürütülmüştür. Çalışma deneysel bir çalışmadır. Çalışmada A sınıfları kontrol, B sınıfları deney gruplarını oluşturmuştur. A sınıflarında konu anlatım yöntemiyle, B sınıflarında ise oyunla öğretim yöntemiyle işlenmiştir. Çalışmanın sonunda yapılan kalıcılık testlerinde oyunla öğretim yönteminin klasik yöntemle göre lehine bir durumun olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca ders işleme sırasında oyunla öğretimde öğrenci motivasyonunun daha yüksek olduğu ve öğrencilerin dersi çok eğlenceli bulduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oyunla Öğretim, Sosyal Bilgiler Öğretimi, Başarı, Kalıcılık

---

<sup>1</sup> Mustafa Kemalpaşa Orta Okulu Sosyal Bilgiler Öğretmeni, [esra\\_svs@mynet.com](mailto:esra_svs@mynet.com)

<sup>2</sup> Doç.Dr. Balıkesir Üniversitesi, Necatibey Eğitim Fakültesi, [kgulum@balikesir.edu.tr](mailto:kgulum@balikesir.edu.tr)

## THE EFFECTS OF TEACHING METHODS' IMPLEMENTATION WITH TRADITIONAL GAMES ON ACHIEVEMENT AND PERMANENCE

### ABSTRACT

The aim of this study is determined to impact on the motivation, retention and success that using traditional children's games in social studies education. The study was carried out, Bursa Mustafakemalpaşa Middle School 6<sup>th</sup> classroom, in the academic year 2012-2013. The research is an experimental study. In this research, A classes controlled group, B classes test groups are formed. In A classes using method of lectures, in B classes processed in the game method. At the end of the study, there has been found difference in favor of the method of education with the traditional children games, according to the classical method of teaching. In addition, during the course of processing the game the motivation of students is higher than , the students in teaching the classical methods and the students has been found the course a lot of fun.

Key Words: Education with game, Social Studies Education, Achievement, Permanence.

### 1.GİRİŞ

Dünyada 20. yüzyılın ikinci yarısı ve 21. yüzyılın başlarında yaşanan siyasi ve ekonomik gelişmeler, enerji kaynaklarının azalması ve hâkimiyet mücadeleleri gibi faktörler coğrafyanın önemini daha da arttırmıştır. Özellikle gelişimlerini tamamlamış olan ülkeler klasik coğrafya eğitim ve öğretimini bırakarak öğrencilere eleştirel bakış açısı kazandırmaya, soru sormaya, bilgiyi kullanmaya, problem çözmeye, ülkesinin diğer ülkeler arasındaki konumunu, avantaj ve dezavantajlarını okumaya dayanan, onların coğrafi yeteneklerini en üst düzeye çıkarmayı hedefleyen, standart temelli ve etkinliklere dayalı programlar uygulamaya başlamışlardır (İncekara,2007:113-144). Bu anlamda Türkiye'de 2005 yılından itibaren Yapılandırmacı Öğretim yaklaşımını benimsemiş ve okullarda uygulamaya başlamıştır. Yapılandırmacı öğretim yaklaşımı yaparak yaşayarak öğrenmeyi temel alan bir yaklaşım olup etkinlik temelli öğretimi esas alır. Oyunla öğretim yöntemi bunlardan biridir.

Yaşamın her evresinde önemli bir yere sahip olan oyun, genel sözlük tanımı olarak; eğlenmek ya da bir tat almak amacı güden fiziksel ve zihinsel

etkinliklerin tümü şeklinde ifade edilse de (Büyük Larousse, 1986:8994), Yetişkinler açısından oyun, yaşam boyu hoşça vakit geçirmek, boş zamanın değerlendirilmesi olarak görülmektedir. Oysa oyun kavramı ve onun eğitimsel etkileri çeşitli bilim insanları tarafından farklı şekillerde tanımlanmaktadır. Sel (1974) Oyun, çocuğun bir gereksinimidir. Çocuk kendini oyun yolu ile içinden geldiği gibi ifade eder. Oyun sırasında öğrenilen her şey kalıcı hale gelir, bu yüzden çocuğa her şey oyun yolu ile verilmelidir demektedir.

Oyun konusunda çalışan araştırmacılar Rubin vd (1983) oyunun özellikleri konusunda farklı görüş öne sürmelerine rağmen, genel olarak oyunun belli karakteristik özellikler gösteren insan davranışı olduğu konusunda görüş birliğine varmışlardır (Isenberg and Jalongo, 2001). Saracho (1985) oyunun, özümlemeden uyuma geçici simgelediği görüşünü savunmaktadır (akt. Çelen; 1992, 24-30). Yavuzer ise (1998:191) oyunu, “Çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, çocuğun kendi deneyimleriyle öğrenmesi, yöntemi ve sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan hareketlerdir” şeklinde tanımlamıştır.

Oyun genel itibarıyla çocuğun gizil yeteneklerini geliştirmektedir. Çocuk , arkadaş edinebilme becerisini, insanlarla anlaşma yollarını, uzlaşmayı, toplum kurallarını, kurallara uymanın veya uymamanın getirdiği durumları, davranış biçimlerinin sonuçlarını farkına varmadan oyunla öğrenmektedir. Çocuğun dünyasında oyun beslenme, nefes alıp verme gibi temel ihtiyaçlardan biridir. Birçok doktorun da vurguladığı gibi çocuğun fiziksel, motor, dil, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişimi için oyuna ihtiyacı vardır (Dönmez ve Baykoç 1992: 24-25).

Poyraz(2003) 'a göre, oyun çocukların küçük ve büyük kas gelişimlerinde de etkili olmaktadır. Oyun yolu ile yapılan etkinlikler özellikle hem el-parmak gibi küçük kasların, hem de bacak-kol gibi kasların hareketlerindeki gelişimi desteklemektedir. Çocuk, yaşam için gerekli olan, davranış bilgi ve becerileri oyun içinde kendiliğinden öğrenmektedir. Bu tür oyunlarla çocuk, dokunmayı, bakmayı, görmeyi, dikkatli olmayı, hızlı ve doğru karar vermeyi ve oyun esnasında çıkarttığı anlamsız, düzensiz, belki rahatsız edici seslerle de vücut dilini kullanmayı öğrenmektedir. Çocuk oyunları, çocukların ve daha az ölçüde büyüklerin günlük geçim didinmelerinden ayırabildikleri boş zamanlarında herhangi bir üretim çabasını ya da başka çeşitten bir hizmeti zorunlu kılmadan, sadece eğlenme yolu ile dinlenmelerini sağlayan eylemlerdir (Boratav, 1994: 232).

Oyun, çocukların bilişsel gelişimi için çok önemli bir etkinliktir. Çocuklar, öğrenmek için, inceleme, deneme ve keşfetme yoluyla bilgi elde

etmek zorundadırlar. Oyun yoluyla çocuklar, dünyayla ilgili sorularına cevap bulur, yeni fikir ve kavramları test eder, problem çözme ve mantık yürütme yeteneklerini uygulamaya geçirirler (Akman,2002: 2). Çocuklar çevrelerini oyun yoluyla tanıdıkları gibi gördüklerini de oyunlarına aktarırlar (Üçer 1985/2:119).

Çocuk psikolojisinde oyun büyük önem taşımaktadır.Çocuğun temel ilgilerini ve eğilimlerini tanımada, ruhsal sorunlarını ortaya koymasına yardım eder. Çocuk açıkça dile getiremediği kızgınlık, düşmanlık duygularını, öfkesini oyuna yansıtabilir. Sevgisini, mutluluğunu yine oyunda sergileyebilir. Farkında olmadan iç dünyasını yetişkinlere bu yola açabilir (Yalçınkaya, 2002:17).

Oyunun eğitim bilimi yönünden önemi vardır. Oyun, çocukların fazla enerjilerini harcadıkları, yaramazlık yapmalarını engelleyen ve taklit yapma ihtiyacını gideren bir yol olarak düşünülürken günümüzde birçok uzman tarafından bir "öğrenme sanatı" olarak değerlendirilmektedir (Biriktir, 2008: 56).

Eğitim bilime göre oyun, gerçek bir eğitim aracı olarak kabul edilmekte ve gerek okul öncesi dönemde, gerekse okul yıllarında kazanılan bilgilerin sonraki kuşaklara iletilmesini sağlamaktadır.Oyun aracılığıyla kazanılan olumlu özellikler pekiştirilmekte ve geliştirilmektedir. Oyunla eğitime, aktif öğrenme, yaşayarak öğrenme de denir (Aral, 2000: 15). Çocuğun yaşı ve gelişim potansiyeli düşünüldüğünde eğitim hedefleri için öğrenmesine ve öğrendiklerini davranışa dönüştürmesine en uygun yöntemin oyunla öğretim olduğu ortaya çıkacaktır. Eğitim biliminin verileri de yaşayarak öğrenmenin öğrenmeyi ve davranış kazandırmayı kolaylaştırdığına işaret etmektedir (Maden, 2007:6).

Oyun yoluyla eğitim; çocuk için, içinde bulunduğu toplumun geleneklerini öğretme, eğitimciler için ise yerel malzemenin değerlendirilmesi ve oyun yoluyla çocuğu tanıma olanağı sağladığından, çocuk oyunları üzerinde durulması gereken önemli bir konu olarak kendini göstermektedir (Sağlam, 1997). Oyun ile öğrenme bireye özgürlük sağlar ve bireyin hayal gücünü geliştirir (Gönen ve Dalkılıç, 1998). Oyunun, çocuk için öğreticiliği tartışma götürmez bir kavramdır. Oyun, çocuk için öğrenme aracı değildir, çocuk öğrenmek için oynamaz ama oynarken öğrenir; bunu, yaşama dair deneyimleyerek gerçekleştirir (Yavaşoğlu, 2005).

Carrier (1985:6),oyunların öğrencileri resmi sınıf ortamından uzaklaştırıp, onların becerilerini kullanmalarına fırsat yarattığı için öğretmenlerin kullanımı açısından paha biçilemez değerde faaliyetler olduğundan söz etmektedir. Unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunlarının

tekrar hayata geçirilmesi, eğitimde kullanılabilirliğinin olması hem öğrencilerin kendi gelişimleri hem de eğitimin kalıcılığı açısından önem arz etmektedir. Çünkü günümüzün öğrencileri eskiye göre oldukça farklı bir ortamda büyümektedirler. Onlar teknolojinin ve özellikle bilgisayarın yoğun olarak kullanıldığı bir zamanda doğmuşlardır. En önemlisi günümüz öğrencileri bilgisayarsız, İnternetsiz ve bilgisayar oyunsuz bir dünyanın nasıl bir yer olduğunu bilmemektedirler. İp atlamanın, sek sek oynamanın kendilerine katacakları hazzı yaşayamamakta ve oyunun sağladığı sosyalleşmeden mahrum kalmaktadırlar. (Prensky, 2001a). Eski öğretim yöntemleri bu yeni neslin ihtiyaçlarını yeterince karşılayamamaktadır. Dolayısıyla eğitim kurumları, yeni neslin ihtiyaçlarını daha iyi karşılama konusunda kendilerini donatmalı ve geliştirmelidirler (Çankaya, Karamete, 2008:118).

Ülkemizde oyunla öğretim konusunda yapılan yapılan sınırlı sayıda çalışmalar bulunmakla beraber bu çalışmanın deneysel bir çalışma olması ve geleneksel çocuk oyunlarının derse modifiye edilerek uygulanması nedeniyle diğer çalışmalardan ayrılmak üzere bu konuda yapılan ilk örneklerden biri olması nedeniyle önemlidir

Konu il ilgili yapılan çalışmalardan bazıları ise şunlardır: Tural(2005), matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretiminin, “ritmik saymalar, doğal sayılar, toplama, çıkarma, çarpma (kavrama ve uygulama) düzeyindeki davranışları kazandırmada geleneksel öğretimden daha etkili olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Fırat(2007), yabancı dil öğretiminde oyunla eğitimde, sürekli olarak öğrencileri ön plana çıkardıklarını, onların aktif olmalarını, yaparak, uygulayarak öğrenmelerini sağlamaya çalıştıklarını, bu yöntemle her öğrencinin severek isteyerek derse katılmasını sağladıklarını, öğrencilerin sözcükleri kolayca öğrenmelerini, unutmadan zihinlerinde tutabilmelerini ve sorulduğunda hiç zorluk çekmeden söyleyebilmelerini sağladıklarını belirtmiştir.

Er (2008), yabancı dil öğretiminde oyun kullanımının sınıf içi bir etkinlik olarak öğrenci güdülenmesine olumlu etki yapan, katılımcı ve aktif öğrenmeyi destekleyen, gerçek iletişim ortamı oluşturmada ve gerçek dilin kullanılmasında önemli bir katkı sağladığını belirtmiştir.

Bayırtepe ve Tüzün (2007), Oyun-tabanlı ortamın kaygıyı azalttığı, bireysel öğrenmeye yardımcı olduğu ve öğrenmeyi görsel olarak desteklediği tespit edilmiştir.

Ayan ve Dündar (2009), çocuğun oyun oynarken kendini daha kolay ifade edebildiği ve oyun ortamında çocukların daha özgür ve yaratıcı

olduklarını, bu nedenle eğitim ortamlarında öğrencilerde yaratıcılık becerilerini geliştirebilmek amacıyla oyunun kullanımı vazgeçilmez bir zorunluluk olduğunu belirtmektedirler.

## **2.Çalışmanın Amacı:**

Bu çalışmanın amacı, geleneksel çocuk oyunları ile yapılan eğitimin öğrenme, başarı ve kalıcılık üzerindeki etkisini ortaya koymaktır.

### **2.1. Çalışmanın Yöntemi:**

Bu çalışmada, oyunla eğitimin öğrenme ve başarı üzerindeki kalıcılığını belirlemek amacıyla deneysel yöntem kullanılmıştır. Araştırmada deneysel modellerden “Ön test-Son test Kontrol Gruplu Model” kullanılmıştır. Deneysel yöntem, araştırmacının kontrolü altında değişkenler arasındaki neden-sonuç ilişkilerini keşfetmek için gözlenmek istenen verilerin üretildiği araştırma alanıdır (Büyüköztürk, 2000). Deneysel model ile yapılan her araştırmada mutlaka bir karşılaştırma vardır. Bu belli bir şeyin kendi içindeki değişimleri ya da bu “şey”ler arası ayrımların karşılaştırılması anlamında olabilir. Deneme, bağımsız değişkenlerin bağımlı değişkeni etkilemesi, kontrollü koşullarda sistemli değişimlerin yapılması ve sonuçların izlenmesiyle olur (Karasar, 2005) s. Deney yöntemi, öğrencilerin öğretim konularını laboratuvar yada özel dersliklerde, bireysel yada gruplar halinde gözlem, deney, yaparak yaşayarak öğrenme ve gösteri gibi tekniklerle araştırarak öğrenmelerinde izledikleri yoldur Campbell ve Stanley, 1963; McMillan ,2004) Michale (1981) deneysel araştırmaların amacını “bir veya daha fazla deneysel grupta en az bir değişkenin neden sonuç ilişkisinin incelendiği ve ortaya çıkan değişikliklerin en az bir kontrol grubu ile kıyaslanmasının incelenmesi” şeklinde tanımlamıştır. Genelde bu kıyaslamalar yapılırken de öntest-sontest kontrol gruplu modeller kullanılıp ilk ve son test kıyaslaması yapılmaktadır.

Araştırmada çalışma grubunu, 2012-2013 eğitim-öğretim yılında Bursa Mustafakemalpaşa Orta Okulu 6/A ve 6/B sınıflarında öğrenim gören öğrenciler oluşturmuştur. Bursa yöresi geleneksel çocuk oyunlarından biri olan “Hımbıl” oyunu, Sosyal Bilgiler Dersi 6. Sınıf müfredatındaki “Ormanlar” konusuna, kazanımlar çerçevesinde uyarlandı.

### **2.2. Verilerin Toplanması ve Analizi**

Verilerin toplanması 2 aşamada gerçekleştirilmiştir.

Birinci aşamada öğrencilerin konu ile ilgili bilgilerini ölçmek amacıyla araştırmacı tarafından derse yönelik bilgi ölçeği hazırlanmış, konu ile ilgili 2 uzman görüşü alınarak 10 adet ormanlar konusu ile ilgili soru çoktan seçmeli ve dört seçenekten oluşan sorular hazırlanmıştır. Çoktan seçmeli testler, puanlamanın farklı kişiler tarafından yapılmasıyla sonuçların

değişmediği testlerdir. Öğrenciler, verilen seçeneklerden doğru cevabı veya verilen seçenekler arasından en doğru olanı bulup işaretlemektedirler.

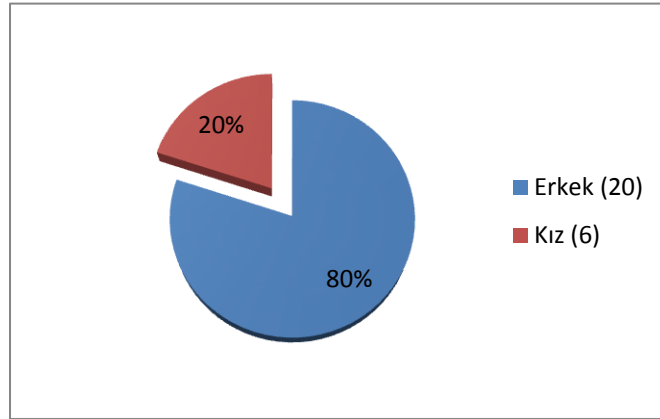
Veri toplanmasının ikinci aşamasında, “Ormanlar” konusuna uygun uyarlanabilecek dersin amaçlarına hizmet edecek oyunlar tespit edildi. Dersin kazanımlarına uygun olarak oyunlar modifiye edildi. 6/A sınıfı kontrol grubu, 6/B sınıfı deney grubu olarak belirlendi.

Ön test- son test kontrol gruplu modelde, yansız atama ile oluşturulmuş iki grup bulunur. Bunlardan biri deney, öteki kontrol grubu olarak kullanılır. Her iki gruba da deney öncesi ve sonrası ölçmeler yapılır (Karasar,2007:97). Kontrol grubu, şartlarında hiçbir değişiklik yapılmayan, deney grubuyla karşılaştırılmak istenen gruptur . Kontrol grubu, günlük yaşam koşullarının değiştirilmediği, bağımsız değişkenin uygulanmadığı gruptur.

Aralık 2012 de her iki sınıfa da ön test uygulanarak sonuçları alındı ardından,deney grubuna oyunla öğretim yöntemi uygulandı. Kontrol grubuna ise klasik yöntemde kullanılan olan anlatım yöntemi uygulandı ve ardından her iki gruba da başarıyı ölçmek amacıyla ders sonunda aynı test tekrarlandı. Kalıcılığı kontrol etmek amacıyla şubat 2013 te aynı test tekrar uygulandı. Sonuçlar sınav analiz programında değerlendirilerek sonuçlar tablollaştırıldı. Tablollaştırılan sonuçlar yorumlanarak sonuca ulaşıldı.

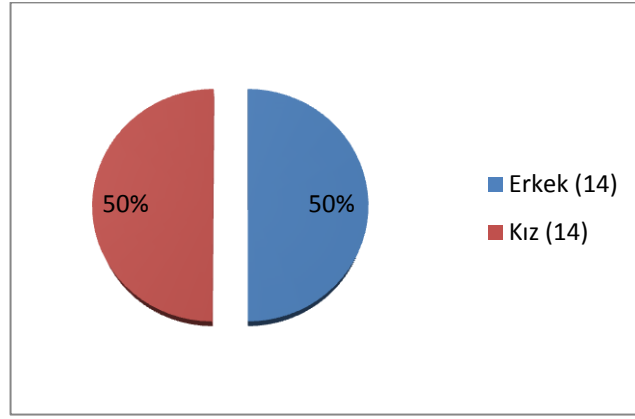
### 3.Bulgular ve Yorum

Çalışmanın sonucunda elde edilen bulgular aşağıdaki gibidir. Tablo 1 6/A sınıfı öğrencilerinin cinsiyete göre dağılımını göstermektedir.



**Tablo 1:6/A Sınıfı Öğrencilerinin Cinsiyete göre Dağılımı**

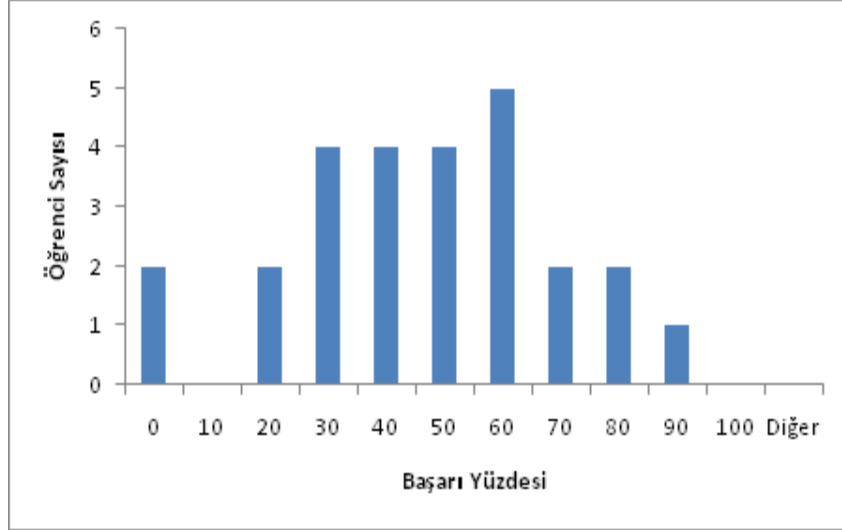
Tablo 1 görüldüğü gibi Araştırmaya katılan 6/A sınıfı (kontrol grubu) öğrencilerinin cinsiyete göre dağılımında %80' ni erkek öğrencilerin % 20'sini ise kız öğrencilerin oluşturduğu ve erkeklerin lehine bir dağılımın olduğu görülmektedir. Tablo 2 6/b sınıfı öğrencilerinin cinsiyete göre dağılımını göstermektedir.



**Tablo 2 :6/B Sınıfı(Deney Grubu) Öğrencilerinin Cinsiyete Göre Dağılımı**

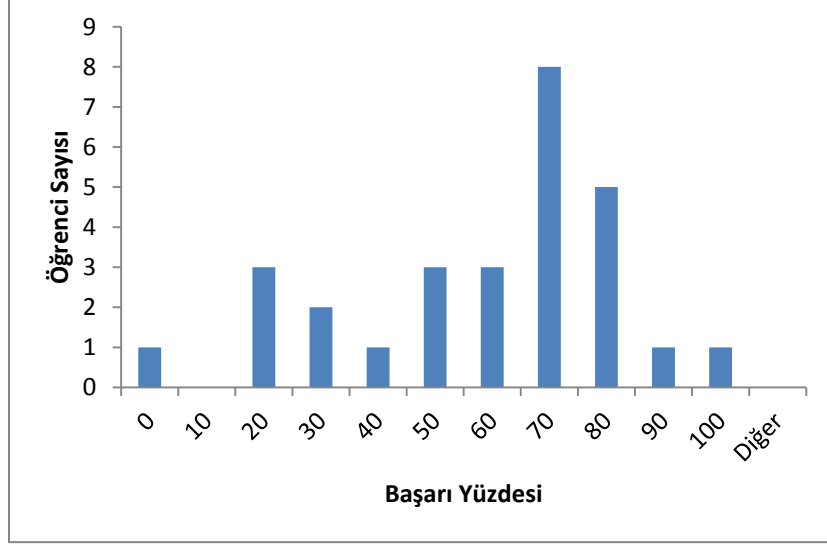
Tablo 2 incelendiğinde 6/B sınıfının öğrencilerinin kız ve erkek öğrenci yüzdesinin eşit olduğu %50 kız %50 erkek öğrencilerden oluşturduğu görülmektedir. Bu tür çalışmalarda sınıfların homojen dağılımda olması istenen bir özelliktir. Ancak bu durum özellikle seçilmiş olmayıp okullun fiziksel durumu ile ilgili olup sınıfların dağılımı ile ilgilidir. Tablo 3, 6/A Sınıfı öğrencilerinin Öntest sonuçları görülmektedir.





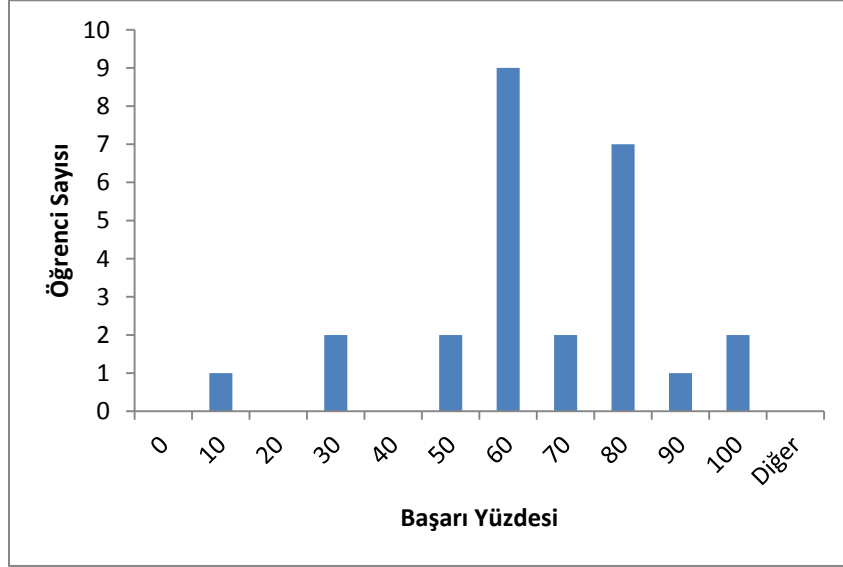
**Tablo 3. 6/A Sınıfı Öğrencilerinin Öntest sonuçları**

6/A sınıfı kontrol grubu öğrencilerinin hazırbulunuşluk seviyelerini ölçmek amacıyla yapılan ön test sonuçlarına bakıldığında 2 öğrencinin “0” doğru yanıtının olduğu, %10 başarı gösteren bir öğrencinin olmadığı, 2 öğrencinin %20 lik bir başarı yüzdesiyle 2 soruyu doğru yanıtladığı, 4 öğrencinin 3 soruyu doğru yanıtlayarak %30 başarı gösterdikleri, 4 öğrencinin 4 soruyu yanıtlayarak % 40 başarı gösterdiği, 4 öğrencinin 5 soruyu yanıtlayarak %50 başarı gösterdiği, 5 öğrencinin 6 soruyu yanıtlayarak %60 başarı gösterdiği, 2 öğrencinin 7 soruyu doğru yanıtlayarak %70 başarı gösterdiği, 2 öğrencinin 8 soruyu doğru yanıtlayarak %80 başarı gösterdiği, 1 öğrencinin 9 soruyu yanıtlayarak % 90 başarı gösterdiği, 10 sorunun tamamını yanıtlayarak %100 başarılı olan hiç bir öğrencinin olmadığı görülmektedir. Tablo 4 6/B Sınıfı Öğrencileri Öntest sonuçlarını göstermektedir.



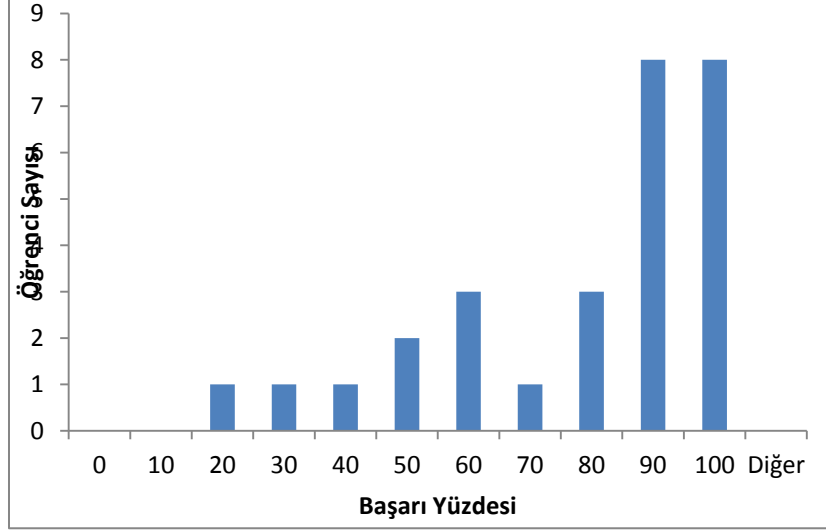
**Tablo 4. 6/B Sınıfı Öğrencileri Öntest sonuçları**

6/B sınıfı deney grubu öğrencilerinin hazırbulunuşluk seviyelerini ölçmek amacıyla yapılan ön test sonuçlarına bakıldığında 1 öğrencinin hiç doğru yanıtının olmadığı ve %10 başarı gösteren hiçbir bir öğrencinin olmadığı, 3 öğrencinin %20 lik bir başarı yüzdesiyle 2 soruyu doğru yanıtladığı, 2 öğrencinin %30 başarı gösterdikleri, 1 öğrencinin % 40 başarı gösterdiği, 3 öğrencinin 5 soruyu yanıtlayarak %50 başarı gösterdiği, 3 öğrencinin %60 başarı gösterdiği, 8 öğrencinin %70 başarı gösterdiği, 5 öğrencinin 8 soruyu doğru yanıtlayarak %80 başarı gösterdiği, 1 öğrencinin 9 soruyu yanıtlayarak % 90 başarı gösterdiği, 1 öğrencinin 10 sorunun tamamını yanıtlayarak %100 başarılı olduğu görülmektedir. Tablo 5 6/B sınıf öğrencilerinin son test sonuçlarını göstermektedir.



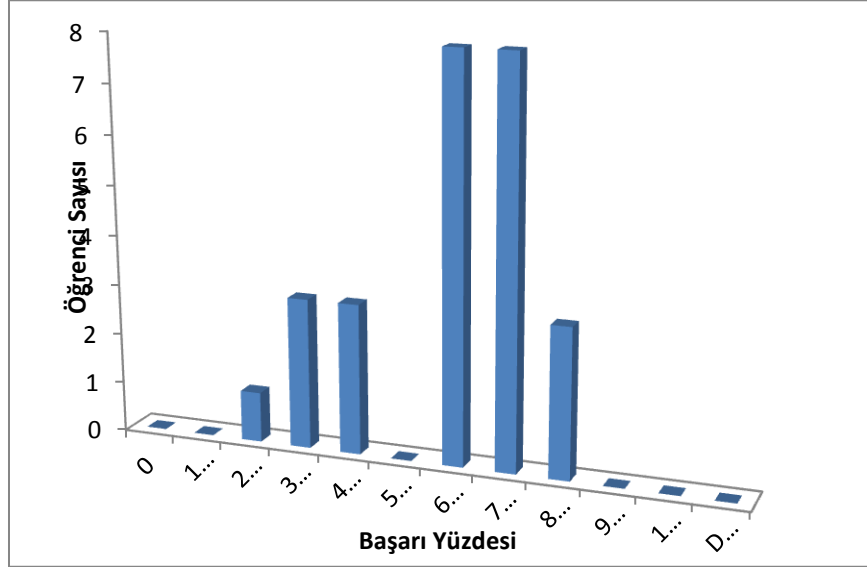
**Tablo 5: 6/A Sınıfı Öğrencilerinin Son Test Sonuçları**

Klasik anlatım yöntemi ile yapılan dersin sonunda uygulanan son test sonuçlarına bakıldığında, 6/A sınıfı –kontrol grubu- öğrencilerinden hiçbirinin “0” doğrusu olmadığı, 1 öğrencinin “1” doğru yanıtının olup, %10 başarı gösterdiği, “2” doğru yanıtı olan hiçbir öğrencinin olmadığı, 2 öğrencinin 3 soruyu doğru yanıtlayarak %30 başarı gösterdikleri, %40 başarı gösteren ve 4 doğru yanıtı olan hiçbir öğrencinin olmadığı, 2 öğrencinin 5 soruyu yanıtlayarak %50 başarı gösterdiği, 9 öğrencinin 6 soruyu yanıtlayarak %60 başarı gösterdiği, 2 öğrencinin 7 soruyu doğru yanıtlayarak %70 başarı gösterdiği, 7 öğrencinin 8 soruyu doğru yanıtlayarak %80 başarı gösterdiği, 1 öğrencinin 9 soruyu yanıtlayarak %90 başarı gösterdiği, 2 öğrencinin 10 sorunun tamamını yanıtlayarak %100 başarılı olduğu görülmektedir. Tablo 6: 6/B Sınıfı Öğrencilerinin Son Test Sonuçlarını göstermektedir.



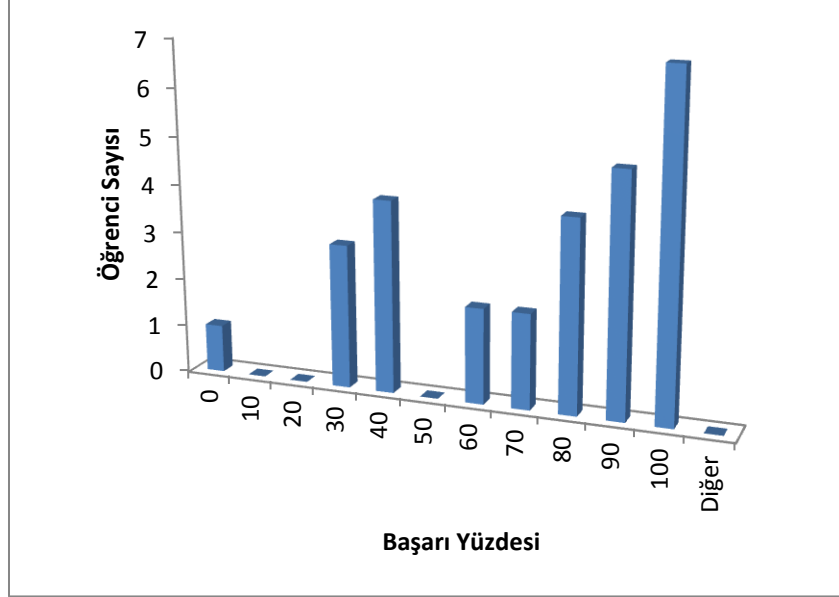
**Tablo 6: 6/B Sınıfı Öğrencilerinin Son Test Sonuçları**

Oyunla öğretim yöntemi ile yapılan dersin sonunda uygulanan son test sonuçlarına bakıldığında, 6/B sınıfı deney grubu öğrencilerinden hiçbirinin “0” ve “1” doğrusu olmadığı, “2” doğru yanıtı olan 1 öğrencinin olduğu, %20 başarı gösterdiği, 1 öğrencinin 3 soruyu doğru yanıtlayarak %30 başarı gösterdiği, 1 öğrencinin 4 soruyu yanıtlayarak %40 başarı gösterdiği, 2 öğrencinin 5 soruyu yanıtlayarak %50 başarı gösterdiği, 3 öğrencinin %60 başarı gösterdiği, 1 öğrencinin %70, 3 öğrencinin %80, 8 öğrencinin %90, 8 öğrencinin 10 sorunun tamamını yanıtlayarak %100 başarılı olduğu görülmektedir. Bu durum oyunla öğretim yönteminin öğrenme üzerindeki etkisini göstermesi bakımından oldukça anlamlıdır. Tablo 7. 6/A Sınıfı Öğrencilerinin Kalıcılık Testi Sonuçlarını göstermektedir.



**Tablo 7: 6/A Sınıfı Öğrencilerinin Kalıcılık Testi Sonuçları**

Her iki gruba da bir ay sonra bilgilerin kalıcılığını kontrol etmek amacıyla yapılan kalıcılık testinin sonuçlarına göre, 6/A sınıfı kontrol grubu öğrencilerinden hiçbirinin “0” ve “1” doğrusu olmadığı, “2” doğru yanıt olan 1 öğrencinin olduğu, %20 başarı gösterdiği, 3 öğrencinin 3 soruyu doğru yanıtlayarak %30 başarı gösterdiği, 3 öğrencinin %40 başarı gösterdiği, 5 soruyu doğru yanıtlayarak %50 başarı gösteren bir öğrenci olmadığı, 8 öğrencinin 6 soruyu yanıtlayarak %60 başarı gösterdiği, 8 öğrencinin %70 başarı gösterdiği, 3 öğrencinin %80 başarı gösterdiği, 9 soruyu yanıtlayarak %90 başarı gösteren, 10 sorunun tamamını yanıtlayarak %100 başarılı olan öğrencilerin olmadığı görülmektedir. Klasik anlatım yöntemi ile yapılan dersin içeriğinin öğrenciler tarafından hatırlanma oranına bakıldığında, 10 ve 9 doğru yanıt olan bir öğrencinin olmayışı dikkat çekicidir. Bilgilerin hatırlanma oranı %60 ve %70lerde yoğunlaşmıştır. Tablo 8 6/B Sınıfı Öğrencilerinin Kalıcılık Testi Sonuçlarını göstermektedir.



**Tablo 8. 6/B Sınıfı Öğrencilerinin Kalıcılık Testi Sonuçları**

Kalıcılık testinin sonuçlarına göre, 6/B sınıfı deney grubu öğrencilerinden hiçbirinin “0” ve “1” doğrusu olmadığı, “1” ve “2” doğru yanıtı olan bir öğrencinin olmadığı, 3 öğrencinin 3 soruyu doğru yanıtlayarak %30 başarı gösterdiği, 4 öğrencinin 4 soruyu yanıtlayarak %40 başarı gösterdiği, 5 soruyu doğru yanıtlayarak %50 başarı gösteren bir öğrenci olmadığı, 2 öğrencinin 6 soruyu yanıtlayarak %60 başarı gösterdiği, 2 öğrencinin 7 soruyu doğru yanıtlayarak %70 başarı gösterdiği, 4 öğrencinin 8 soruyu doğru yanıtlayarak %80 başarı gösterdiği, 5 öğrencinin 9 soruyu yanıtlayarak % 90 başarı gösterdiği, 7 öğrencinin %100 başarı göstererek 10 sorunun tamamını yanıtlayarak %100 başarılı olduğu görülmektedir.

Oyunla eğitim yöntemi ile yapılan dersin içeriğinin hatırlanma oranları incelendiğinde, 7 öğrencinin konuyu tüm hatlarıyla hatırladığı ve yüzde yüz başarılı oldukları, 5 öğrencinin yüzde 90 başarı gösterdiği, 10 sorudan dokuzunu doğru yanıtladığı görülmektedir. Oysa kontrol grubunun kalıcılık testi sonuçlarına bakıldığında her iki dilimde de konuyu tam hatırlayan ya da yüzde doksan başarıya ulaşan bir öğrencinin olmadığı

görülmektedir ki bu oyunla öğretim yönteminin öğrenmenin kalıcılığı üzerindeki etkisini göstermesi bakımından anlamlıdır.

#### 4.SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışmanın amacı, geleneksel çocuk oyunları ile yapılan eğitimin klasik eğitime göre öğrenme, başarı ve kalıcılık üzerindeki etkisini ortaya koymaktır. Bu doğrultuda yapılan çalışmadan elde edilen sonuçlar aşağıdaki gibidir.

Oyunla eğitim yapan öğrenciler kontrol grubu öğrencilerine nazaran son test sonuçlarına bakıldığında daha başarılı olmuşlardır. Oyunla eğitim yapan deney grubu öğrencileri, dersin işlenişinin ardından çok eğlendiklerini, oyunların sıklıkla derslerde uygulanmasını istediklerini ifade etmişlerdir. Klasik yöntemle yapılan ders sonunda öğrencilerin deney grubuna göre daha az başarılı oldukları, doğru yanıtlarının cevaplanma oranlarının daha düşük olduğu görülmektedir.

Oyunla eğitim yapan öğrenciler kontrol grubu öğrencilerine nazaran kalıcılık test sonuçlarına bakıldığında daha başarılı olmuşlardır. Başarı oranları incelendiğinde sorulara doğru yanıt verme oranlarına bakıldığında deney grubu öğrencilerinin daha başarılı oldukları, bilgiyi kontrol grubuna göre daha fazla hatırladıkları görülmektedir.

Bu sonuçlara göre, oyunla yapılan eğitim yaparak yaşayarak öğrencilerin öğrenmesini sağlamakta, bilgilerin kalıcı olmasına yardım etmektedir. Yine öğrenciler severek isteyerek derse katılmakta ve öğrencilerin güdülenmişlik düzeylerini arttırmaktadır.

Öğrenciler oynadıkları oyunları ve içeriklerini daha fazla hatırlamakta ve unutmamaktadır. Aynı zamanda öğrencilerin arkadaşlarıyla oyunun kurallarına uyarak oynaması onların toplumsallaşmasını, kendilerini geliştirmelerini de sağlamaktadır. Oyunla öğrenen öğrenciler daha derse daha ilgili, mutlu ve meraklı gelmektedir.

Ortaokul beşinci ve altıncı sınıflarda oyunla öğretim yönteminin başarıya ve kalıcılığa etkisinin araştırıldığı bu araştırma sonucunda elde edilen verilere dayanarak aşağıdaki önerilerde bulunulabilir. Bu önerilerin eğitimci ve araştırmacılara yararlı olacağı düşünülmektedir.

1. Elde edilen sonuçlara göre, oyunla öğretim yapılan sınıfın, klasik öğretim yapılan sınıfa oranla daha başarılı olduğu görülmüştür. Bu nedenle öğretmenler derslerinde oyunla öğretime ağırlık verilebilir.

2. Çocukların öğrenmelerini kolaylaştırmak için oyun bir yöntem olarak kullanıldığı takdirde öğretmenlerin sınıfları da bu yöntem doğrultusunda hazırlamaları gerekmektedir.

3. Oyunlar dersin kazanımlarına uyarlanabilir ve gerekli olan araç-gereçler sınıfa kazandırılabilir ya da geliştirilebilir.

4. MEB, öğretmenlere çeşitli seminerler düzenleyerek oyun yönteminin derslerde kullanımı yaygınlaştırabilir, sosyal bilgiler programına yöntem teknikler kısmına ve ders planlarına oyunla öğretim yöntemi konulabilir.

5. Üniversitelerde sosyal bilgiler ve sınıf öğretmenliği bölümlerinde okuyan ve okuyacak olan öğretmen adaylarına özellikle sosyal bilgiler öğretimi dersinde oyun yöntemiyle ilgili bilgi verilerek, uygulama fırsatları verilebilir.

6. Öğretmenler derslerde oyunlara zaman ayırabilir, öğrencilerin oyuna katılmalarını sağlayarak yaparak yaşayarak öğrenmelerini sağlayabilir.

7. Öğretmenler zaman zaman dersi açık havada oyunla öğretim yöntemini kullanarak eğitim ortamını sınıf dışına taşıyarak öğrenmeyi daha eğlenceli kılabilir.

8. Sosyal Bilgiler dersinin hayatın kendisi olduğu gerçeğini oyunla dersi işleyerek toplum kurallarını öğretmede kullanabilir.



### KAYNAKÇA

AKMAN, B. (2002). “Okulöncesi Dönemde Matematik”, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, S. 23 (244-248).

ARAL, N. (2000). Çocuk Gelişiminde Oyunun Önemi. *Çağdaş Eğitim*, Mayıs 2000, Sayı: 265, 15-17.

AYAN, S. ve DÜNDAR, H. (2009), Eğitimde Okul Öncesi Yaratıcılığın ve Oyunun Önemi, *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi Sayı 28, Sayfa 63 -74*.

BAYIRTEPE, E., TÜZÜN, H. (2007), “Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz- Yeterlilik Algıları Üzerine Etkileri”, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* (H. U. Journal of Education) 33.

BİRİKTİR A. (2008). İlköğretim 5. Sınıf Matematik Dersi Geometri Konularının Verilmesinde Oyun Yönteminin Erişime Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

BORATAV, P.N. (2003). Yüz Soruda Türk Halk Edebiyatı. İstanbul: Gerçek Yayınları.

BÜYÜKÖZTÜRK, Ş. (2001), Deneysel Desenler, Ankara: Pegem Yayıncılık.

BÜYÜK LAROUSSE SÖZLÜK VE ANSİKLOPEDİSİ. (1986). İstanbul: Milliyet Gazetecilik A.Ş. (17), 8997.

CAMPBELL, D. T. & STANLEY, J.C. (1963). Experimental and quasi-experimental design for research on teaching, Rand McNally and Co, Chicago, Illinois.

CARRIER, M. (1985). Take 5 Games And Activities For Language Learner, Nelson, Hong Kong.

ÇANKAYA, S. , KARAMETE, A. (2008). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin

Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, C.4, S.2(115-127).

ÇELEN, N. (1992).”4-6 Yaş çocuklarının Sayı ve Mekan Korunumu Kazanmasında Sembolik Oyun İşlemi”, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikolojik Hizmetler ABD.(Doktora Tezi.)Ankara

DÖNMEZ-BAYKOÇ, D. , N. (1992). “Oyun Kitabı”, İstanbul: Esin Yayınevi.

ER, A.(2008). Çocuklara Yabancı Dil Öğretiminde Sınıf İçi Etkinlik Olarak Oyun Kullanımı, KKEFD:17, Erzurum.

FIRAT, M.(2007). Yabancı Dil Öğretiminde Oyunun Kullanımı, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yabancı Diller Eğitimi Ana Bilim Dalı, Erzurum.

GÖNEN, M., DALKILIÇ, U. N. (1998). Çocuk Eğitiminde Drama. İstanbul: Epsilon Yayıncılık

HUIZINGA, J. (1995). Homo Ludens. Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme, (Çev. M. Ali Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

ISAAC, S., MİCHAEL, W. B. (1981). Handbook in research and evaluation. San Diego, CA: Edits.

ISENBERG, J.P.and JALONGO, M.R. (2001). Creative Expression and Play in Early Childhood Upper Saddle River, New Jersey.

İNCEKARA, S.(2007). Ortaöğretim Coğrafya Eğitiminde Uluslar arası Eğilimler ve Türkiye Örneği, *Marmara Coğrafya Dergisi*, S,16.

KARASAR, N.(2005). Bilimsel Araştırma Yöntemi,15. Baskı, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

MADEN, S.(2007), Ülker Köksal’ın Çocuk Oyunlarının Eğitim Boyutu Üzerine Bir İnceleme, Atatürk Üniversitesi,Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı: Yüksek Lisans Tezi.

MCMİLLAN, J. H. (2004), *Educational research: Fundamentals for the consumer* (4th ed.), Boston: Person Education.

POYRAZ,H.(1991). Okul Öncesi Döneminde Oyun ve Oyuncak. Ankara: Anı Yay

PRENSKY, M. (2001a). Digital Game-Based Learning. New York: McGraw-Hill.

SAGLAM, T.(1997), “Türk Çocuk Oyunlarında Rituel Öğeler, *Çocuk Kültürü, I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, s. 416-441.

SARACHO, O. (1999) . A Factor Analysis Of Pre-School Childrens’s Play Strategies And Cognitive Style, **Educational Psychology, 19** (2) , 165-181.

SEL, R. (1987). Eğitsel Oyun, Ankara: Öğretmen Yayınları.  
RUBIN, K.H., FEIN, G.G AND VANDENBERG, B. (1983), Handbook of Child Psychology:

Socialization Personality and Social Development, vol:4, 693-774,Wiley Publishing, New York.

TURAL, H.(2005), İlköğretim Matematik Öğretiminde Oyun ve Etkinliklerle Öğretimin Erişi ve Tutuma Etkisi, T.C. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İlköğretim Anabilim Dalı Sınıf Öğretmenliği Programı, Yüksek Lisans Tezi.

ÜÇER, M.(1985), “Eskişehir Folklorunda Çocuk Oyunları”, Halk Kültürü, İstanbul 1985/2, 119-125.

YALÇINKAYA, T.( 2002), “Çocukların Sevinci Eyüp Oyuncaklarıydı”, Eyüp Sultan Sempozyumu V, Tebliğler (11–13 Mayıs 2001), İstanbul, s.96–99.

YAVAŞOĞLU, G.(2005), “Çocuk-Mekan-Oyun İlişkisinin İlköğretim Binalarında İncelenmesi”, Yüksek Lisans Tezi, MSGSÜ, İstanbul.

