

GEFAD / GUJGEF 38(2): 515-533 (2018)

# Oyun Tabanlı Öğrenme-Öğretme Modelinin Okul Öncesi Çocuklarının Öğrenme Tercihlerine Etkisi<sup>1</sup>

## The Effects of Play-Based Teaching Model to Pre-School Students' Learning Choices

Sevda KOÇ AKRAN<sup>1</sup>, İnci KOCAMAN<sup>2</sup>,

<sup>1</sup>Siirt Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Programları ve Öğretim A.B.D. sevdakc@gmail.com

<sup>2</sup>Siirt Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Eğitim Programları ve Öğretim A.B.D  
inci\_ttanesi@hotmail.com

*Makalenin Geliş Tarihi: 31.12.2017*

*Yayına Kabul Tarihi: 19.03.2018*

### ÖZ

*Bu araştırmanın temel amacı, oyun tabanlı öğrenme-öğretme modelinin okul öncesi çocuklarının öğrenme tercihlerine etkisini belirlemektir. Baskın-daha az baskın karma yöntem desenin kullanıldığı çalışmada amaçsal örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubuna Koç Akran (2017) tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu ve gözlem formu uygulanmıştır. Verilerin analizinde çocukların öğrenme tercihlerine ilişkin hazırlanan gözlem formunda yer alan maddelerin normal dağılım gösterip göstermemeye durumu için Shapiro-Wilks değerine bakılmıştır. Normallik testleri doğrultusunda gözlem formundaki maddelerin normal dağılım göstermediği görülmüştür. Öğrenme tercihleri ile ilgili hazırlanan gözlem formunda deney ve kontrol grubundaki çocukların puanlarını karşılaştırmak için Mann Whitney U-Testi, grupların kendi içindeki ön test - son test puanlarını karşılaştırmak için ise Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi uygulanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formundan elde edilen veriler içinde betimsel ve içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada sonucunda, oyun tabanlı öğrenme-öğretme modelinde yapılan uygulamalarla çocuklar oyunu kurallara uyma, süper kahramanlar gibi gücünü belli etme ve farklı nesnelere tanışma olarak tanımladıkları sonucuna ulaşılmıştır.*

**Anahtar Sözcükler:** *Oyun, Oyun Tabanlı Öğrenme, Okul Öncesi.*

### ABSTRACT

*The main purpose of this study is to determine the effects of play-based teaching model to pre-school students' learning choices. In the study where the dominant-less dominant mixed method design was used, the criterion sampling method from the objective sampling method was used. Semi-structured interview form and observation form developed by Koç Akran (2017) were*

---

<sup>1</sup> Bu Çalışma 27-28-29 Ekim 2017'de Bitlis Eren Üniversitesi tarafından düzenlenen Uluslararası İMESET Konferansında sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

*applied to the study group. In the analysis of the data, the Shapiro-Wilks value was examined for the normal distribution of the materials in the observation form prepared for children's learning choices. Normality tests showed that the items on the observation form did not show normal distribution. The Mann Whitney U-Test was used to compare children's scores in the experimental and control groups, and the Wilcoxon Marked Rank test was used to compare the pre-test and post-test scores of the groups in the observation form prepared for the learning choices. Descriptive and content analysis methods were used in the data obtained from the semi-structured interview form. With the applications made in the game-based learning-teaching model, it has been concluded that students defined games as following rules, demonstrating power just like superheroes and meeting with different objects.*

**Keywords:** Play, Game-Based Learning, Pre-School.

## GİRİŞ

Oyun, çocukların öğrenme-öğretme sürecine aktif katılımını sağlayan etkinliklerdir. Oyun ile çocuklar gerçek yaşamı keşfeder, fiziksel ve zihinsel yeteneklerini kullanır. Başka bir deyişle oyun, çocuklar arasında maddi bir yarar sağlamayan, kendine özgü belli kurallara sahip olan ve katılanları tümüyle etkisi altında tutan eğlenceli faaliyetler bütünüdür (Gözalın ve Koçak, 2014). Özellikle oyunların eğlenceli olması çocukların gerçek yaşamdaki olayları hem keşfetmesi hem de öğrenmesi açısından önemli görülmektedir (Landreth, Homeyer ve Morrison, 2006). Bu önem, başta öğretmenin dikkatini çekmekte ve yapacağı etkinliklerde çocuğun oyun yoluyla sürece katılmasını sağlamaktadır (Özyürek ve Çavuş, 2016). Başka bir deyişle, öğretmene göre çocuklar, küçük yaştan itibaren oyun yoluyla dünyayı keşfetmekte, tecrübe kazanmakta, iletişim kurmakta, yetişkinliğe hazırlanmakta ve duygularını ifade etmektedir (Poyraz, 1999; Güneş, 2010).

Öğretmenlerin çocukları oyun yoluyla öğrenme sürecine katarken, bazı noktaları dikkate alması gerekmektedir. Bu noktalardan biri oyunun amaçlarının çocuklar tarafından fark edilmesidir. Çocuklardaki farkındalık, çocuğun hem öğrenme sürecinden haberdar olmasını hem de eğitimde istendik davranışların oluşmasını sağlamaktadır. Çünkü eğitim ve eğitim sisteminin önerdiği yaklaşımlar/ modeller/ yöntemler her zaman çocuklarda istendik davranışlar kazandırmamaktadır. Fakat oyun tabanlı öğrenme-öğretme gibi modeller, belirli bir program çerçevesinde, çocukların yaş, öğrenme düzeyleri, bireysel farklılıkları, öğrenme tercihleri gibi özelliklerini

dikkate almakta ve çocukların etkin bir öğrenme süreci ile belirlenen hedeflere ulaşmasını amaçlamaktadır.

Oyun tabanlı öğrenme-öğretme modeli ile belirlenen oyunlar/uygulamalar, bireyin bir bütün olarak gelişimine katkı sağlamakta ve çocuğun yaşamının ayrılmaz bir parçası olmaktadır. Örneğin, kimi çocuklar oyun oynarken yaparak-yaşayarak, kimileri dinleyerek, kimileri ise görerek öğrenmektedir. Her çocuğun öğrenme tercihleri yaş, gelişimsel özellikleri ve beklentilerine göre farklılık göstermektedir. Bu sebeple, öğretmenler başta okul öncesi eğitimden başlayarak eğitim sürecinin her aşamasında oyunlara yer vermeli ve öğrenme-öğretme sürecinde çocukların öğrenme tercihlerini destekleyerek, çocuk için pedagojik bir çevre oluşturmalıdır (Koçyiğit, Tuğluk ve Gök, 2007; Aksoy, 2014). Çünkü okul öncesindeki çocuklar, bu çevrede kendilerini çok rahat ifade eder ve yakın çevresiyle iyi bir iletişim süreci kurar. Çocuklar için bu süreç kendisini ifade biçimi iken, öğretmen için de çocuğu tanımak olarak ifade edilmektedir. Öğretmen çocuğu yakından tanımak için, "Çocuklar oyunları nasıl oynamaktadır?", "Nelere dikkat etmektedir?", "Öğrenme tercihlerini nasıl belirlemektedir?" gibi birtakım gözlemlerde bulunur (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Kısacası çocukların vazgeçilmez uğraşı olan ve ciddi bir iş olarak görülen oyun, küçük yaştan itibaren çocuklar tarafından tercih edilmektedir. Böyle bir tercih başta uzmanların, araştırmacıların, öğretmenlerin dikkatini çekmiş ve bugün gerek okul öncesi eğitim programında gerekse öğretim programında oyunlar yoluyla bazı becerilerin kazandırılması önerilmiştir. Her ne kadar oyun tabanlı öğrenme-öğretme modelinin önemli olduğu ve programlarda sıkça yer verilmesi gerektiği belirtilse de alan yazında bu konuda çok fazla çalışma yapılmadığı görülmektedir. Alan yazına katkı sağlayacağı düşüncesinden hareketle, bu çalışmada oyun tabanlı öğrenmenin okul öncesi çocuklarının tercih ettikleri öğrenme yollarına etkisi problem cümlesi olarak belirlenmiştir. Bu problem cümlesi doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Okul öncesi çocuklara göre "oyun" nedir?
2. Oyun tabanlı öğrenmede çocukların tercih ettikleri oyunlar nelerdir?

3. Deney grubunun ön test-son test, tercih ettikleri öğrenme yollarına ilişkin puanları arasında, anlamlı bir fark var mıdır?
4. Kontrol grubunun ön test-son test, tercih ettikleri öğrenme yollarına ilişkin puanları arasında, anlamlı bir fark var mıdır?
5. Deney ve kontrol grubunun son test, tercih ettikleri öğrenme yollarına ilişkin puanları arasında, anlamlı bir fark var mıdır?

## YÖNTEM

### Araştırmanın Modeli

Araştırmada, baskın-daha az baskın karma yöntem deseni kullanılmıştır. Baskın-daha az baskın karma yöntem deseni, nitel veya nicel araştırma yöntemlerinden bir tanesini temele alıp araştırmanın küçük bir boyutunda ise diğer araştırma deseninin kullanılması şeklinde tanımlanmaktadır (Tashakkori & Teddlie, 1998).

### Çalışma Grubu

Araştırmada amaçsal örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Araştırma kapsamına dâhil edilen çocukların Bitlis'in Tatvan ilçesine bağlı anaokulu ve bu okuluna devam eden 4-5 yaş grubu çocuklar olması ölçütü aranmıştır. Çalışma grubunda yer alan deney grubu, araştırmacının eğitim-öğretim sürecini yürüttüğü grup, farklı bir anaokulu ise kontrol grubu olarak belirlenmiştir.

Araştırmada deney grubu çocuklarına Koç Akran (2017) tarafından hazırlanan oyun tabanlı öğrenme- öğretim oyun tabanlı öğrenme-öğretim uygulamaları; kontrol grubuna ise mevcut eğitim programı doğrultusundaki etkinlikler yapılmıştır. Deney grubunda etkinlikler yapılırken, eğitim programında yer alan etkinliklerin yanında, çocukların en çok sevdikleri sınıf dışı ve içi oyunların isimleri liste halinde oluşturulmuştur. Çocuklar daha sonra bu listeden özgürce bireysel ve grup halinde belirlenen etkinliklerden istedikleri oyunu seçip oynamışlardır. Çocuklara, listede birden fazla oyunu seçme hakkı tanınmıştır. Bunun yanı sıra, oyunlar oynanırken bazı tekniklerden ve araç gereçlerden destek alınmıştır. Bunlar, çocukların gelişim özellikleri ve yaş grupları dikkate alınarak video, kuklalar, drama tekniği, eğitsel oyun, altı şapka, altı ayakkabı,

altı madalya düşünme teknikleri, öğrenme halkası, pandomim, arkası yarın tekniğidir. Oyun tabanlı öğrenme-öğretme etkinliklerinde daha çok çocuğun hayal gücünü kullanacağı gerçek hayattan alınan senaryolara yönelik oyunlar oynatılmıştır. Yapılan etkinlikler sekiz haftada tamamlanmıştır.

#### **Araştırmanın Veri Toplama Araçları**

Araştırmada veri toplama aracı olarak, Koç Akran (2017) tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme ve gözlem formu kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan görüşme formunda çocukların, oyun kavramına yönelik algıları ve oyun tabanlı öğrenme-öğretme modeli ile tercih ettikleri oyunlar sorulmuştur. Görüşme formunda yer alan sorular için ilk önce okul öncesinde görev yapan üç öğretmenin, eğitim programları ve öğretim ana bilim dalındaki iki uzmanın, ölçme ve değerlendirme ana bilim dalındaki bir uzmanın, bir Türkçe öğretmenin görüşlerine başvurulmuştur. Deney grubu çocuklarına yönelik hazırlanan görüşme formunda yer alan sorular için her çocuğa 10-15 dakika süre ayrılmıştır. Görüşmeler sınıf içerisinde yapılmış ve çocuklar görüşmeye gönüllü katılım göstermiştir.

Yarı yapılandırılmış gözlem formunda ise, çocukların oyun tabanlı öğrenme-öğretme modeli ile tercih ettikleri öğrenme yolları belirlenmeye çalışılmıştır. Gözlem formu geliştirilirken ilk önce oyun tabanlı öğrenme-öğretme modeli, çocukların tercih ettikleri öğrenme yolları konusunda literatür taraması yapılmıştır. Literatür taramasından sonra gözlem formunda yer alan maddeler yazılmış ve bu maddeler için “hiçbir zaman”, “nadiren”, “çoğunlukla”, “her zaman” şeklinde dörtlü derecelendirme kullanılmıştır. Bunun yanı sıra araştırmada çeşitli oyun tabanlı öğrenme-öğretme modeli ile belirlenen etkinliklerinden doküman incelemesi yoluyla alıntılar yapılmıştır.

#### **Verilerin Analizi**

Araştırmanın çalışma grubuna Koç Akran (2017) tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formu ve gözlem formu uygulanmıştır. Gözlem formu ve görüşme formu deney grubuna uygulanırken; gözlem formu kontrol grubuna uygulanmıştır. Sınıf içerisinde çocukların uygulamalarını gözlemlemek amacıyla video

kayıt aracı kullanılmış ve araştırmacılar tarafından gözlem formunda yer alan becerilerin çocuklar tarafından gerçekleştirilip gerçekleştirilmediğine bakılmıştır. Daha sonra bu videolar farklı okullarda görev yapan üç okul öncesi öğretmenine gösterilmiş ve öğretmenlerin de gözlem formunda yer alan becerilerin çocuklar tarafından yapıp yapılmadığına ilişkin görüşlerine başvurulmuştur. Son olarak araştırmacılar ve öğretmenler tarafından doldurulan gözlem formunun puanları arasındaki interclass puanlarına bakılmış, bu değer 0.93 olarak bulunmuştur.

Verilerin analizinde öğrenme tercihlerine ilişkin hazırlanan gözlem formunda yer alan maddelerin normal dağılım gösterip göstermeme durumu için Shapiro-Wilks değerine bakılmıştır. Büyüköztürk'e (2014) göre normal dağılım incelenirken grup sayısı 50'den küçükse Shapiro-Wilks, 50'den büyükse Kolmogorov-Simirnov testleri kullanılmaktadır. Normallik testleri doğrultusunda gözlem formundaki maddelerin normal dağılım göstermediği görülmüştür. Öğrenme tercihleri ile ilgili hazırlanan gözlem formunda deney ve kontrol grubundaki çocukların puanlarını karşılaştırmak için Mann Whitney U-Testi, grupların kendi içindeki ön test-son test puanlarını karşılaştırmak için ise Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi uygulanmıştır.

Yarı yapılandırılmış görüşme formunda ise elde edilen veriler için betimsel ve içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. İçerik analizi yapılırken öncelikle çocukların cevapları detaylı bir şekilde betimlenerek her bir soru için kodlar belirlenmiştir. Kodlar belirlenirken literatür taranmış, konuyla ilgili önceden geliştirilmiş kategoriler olup olmadığı incelenmiştir. Araştırmaya uygun kodlar belirlendikten sonra çocukların cevapları sınıflandırılarak kaynak ve kodlama yoğunlukları tespit edilmiştir. Daha sonra çocukların görüşleri ile ilgili doğrudan alıntılar yapılarak yorumlar yapılmıştır. Doğrudan aktarım yapılırken çocuklar için çeşitli kodlar kullanılmıştır (örn. A<sub>1</sub>, A<sub>2</sub>, A<sub>3</sub>...). Ayrıca nitel verilerin güvenilirliği için elde edilen veriler sayısallaştırılmış, frekans ve yüzde hesaplanmıştır. Veriler 0,05 anlamlılık düzeyine göre test edilmiştir.

## BULGULAR ve YORUM

Okul öncesi çocuklarına göre oyun kavramının ne anlama geldiğine ilişkin bulgular Tablo 1’de yer almaktadır.

**Tablo 1.** Okul Öncesi Çocukların “Oyun” Kavramına İlişkin Görüşlerinin Betimsel Analiz Sonuçları

	Kategori	Kaynak		Kodlama Yoğunluğu	
		f	%	f	%
Sence oyun nedir?	Ahlaki değerleri keşfetme	13	50,0	12	50,0
	Hayal dünyasında olma	8	30,8	7	29,2
	Gerçek dünyayı keşfetme	5	19,2	5	20,8
<b>TOPLAM</b>		26	100	24	100

Tablo 1’de görüldüğü üzere, on sekiz çocuk ile yapılan görüşmelerin betimsel analiz sonuçlarında “oyun” kavramı “ahlaki değerleri keşfetme”, “hayal dünyasında olma”, “gerçek dünyayı keşfetme”, şeklinde kategorileştirilmiştir. Ahlaki değerler kategorisinde (kurallara uyulması (f=4), başkalarına şiddet uygulanmaması (f=2), yalan söylenmemesi (f=2), başkaları ile saygılı konuşulması (f=2) gerektiği] görülmektedir. Hayal dünyası kategorisinde (süper kahramanlar gibi güçlü olduğu (f=3), kötülerle savaştığı (f=2), diğer çocuklardan farklı olduğu (f=2)); Gerçek dünyayı keşfetme kategorisinde ise çocuklar [merak duygusuyla yeni nesnelere keşfettiği (f=3), hayal dünyasından uzaklaştığı (f=2)] söylenebilir. Buradan hareketle, çocuklara göre “oyun” belirli kriterler dikkate alınarak (örn. 1-2-3-4), süper kahramanların fiziksel özelliklerini taşıyarak (örn. 5-6-7) oynanan ve etrafında onların dikkatini çeken nesne/olayları keşfetmeye yarayan (örn. 8-9-10) bir kavramdır.

[1] “...Tepsiyle çaycılık yaptığım yer, çay doldurmak demek. Ama çay doldururken herkese çay vermeliyiz.....sadece bizim kurallarımız yok. Oynarken kurallara uymalıyız” (A<sub>1</sub>)

[2] “...oyun bence oyunda bir şeylere uymamız gerek” (A<sub>2</sub>)

- [3] “...oyun arkadaşım ile uyarken ona da sıra vermektir. Mesela oyuncak bebekle oynarım sonra ona veririm. Ona da vermezsem oyun olmaz ” (A<sub>13</sub>)
- [4] “oyun arkadaşım ile maç yapmak demek ama kurallara uyararak” (A<sub>15</sub>)
- [5] “Ben Süpermen” im onun gibi uçarım (A<sub>4</sub>)
- [6] “Ben çok güçlüyüm insanları Süpermen gibi kurtarıyorum” (A<sub>16</sub>)
- [7] “Örümcek adam gibi duvardan duvara zıplarım” (A<sub>10</sub>)
- [8] “Arkadaşımda bir şey gördüğümde öğretmenime sorarım” (A<sub>7</sub>)
- [9] “...bazen markette yeni şeyler görüyorum öğretmenim merak ediyorum onları oyun oynarken de öyle, arkadaşım bir top almış benimkinden farklı hemen nerden almış topa bakmak istiyorum” (A<sub>8</sub>)
- [10] “Babam araba sürünce onun nasıl sürdüğünü merak ediyorum. Arkadaşım oynarken nasıl oynamış merak ediyorum” (A<sub>9</sub>)

Oyun tabanlı öğrenme-öğretme yaklaşımında çocukların tercih ettikleri oyunlara ilişkin bulgular Tablo 2’de verilmiştir.

**Tablo 2.** Oyun Tabanlı Öğrenme-Öğretme Modelinde Çocukların Tercih Ettikleri Oyunlara İlişkin Görüşlerinin Betimsel Analiz Sonuçları

	Kategori	Kaynak		Kodlama Yoğunluğu	
		f	%	f	%
Oyun tabanlı öğrenmede çocukların tercih ettikleri oyunlar nelerdir?	Eğlenceli oyunlar	9	40,9	9	45,0
	İşbirlikli oyunlar	7	31,8	6	30,0
	Bireysel oyunlar	6	27,3	5	25,0
	<b>TOPLAM</b>	22	100	20	100

Tablo 2’de görüldüğü üzere, on sekiz çocuk ile yapılan görüşmelerin betimsel analiz sonuçlarında “Oyun tabanlı öğrenmede çocukların tercih ettikleri oyunlar”, “eğlenceli”, “işbirlikli” ve “bireysel” şeklinde kategorileştirilmiştir. Eğlenceli oyunlar kategorisinde (hoşuma giden (f=3), beni güldüren (f=2), merakla beklediğim (f=2), evde de oynamak istediğim (f=2)); işbirlikli oyunlar kategorisinde (arkadaşımla (f=4), öğretmenimle oynanan (f=2)) ve bireysel oyunlarda (kimseyle oynamadığımı paylaşmadığım (f=3),



grupla oynamadığım (f=2)] oyunları tercih ettikleri söylenebilir. Buradan hareketle, çocukların hoşuna giden (örn. 11-12-13), arkadaşlarıyla oynanan (örn. 14-15-16-17) ve oyuncaklarını kimseyle paylaşmadığı (örn. 18-19-20) oyunları tercih ettikleri görülmektedir.

[11] “Bir oyun var çok hoşuma gitti onu tercih ettim....bardak oyunu hatırladım” (A<sub>13</sub>)

[12] “En sevdiğim şey herkesçe oynanan oyunlar” (A<sub>1</sub>)



**Resim 1.** Oyun Tabanlı Öğrenme-Öğretme Modelinde Bireysel Ve Grup Uygulamaları

[13] “Hoşuma gitmeyen oyunları oynamayı canım istemez. Araba yarışları oyununu seviyorum” (A<sub>12</sub>)

[14] “Hamurdan kek oyununu seviyorum çok ama çok hoşuma gidiyor” (A<sub>8</sub>)

[15] “Tek oynamayı sevmiyorum” (A<sub>18</sub>)

[16] “Yanımda biri olunca daha çok oynuyorum” (A<sub>4</sub>)



**Resim 2.** Oyun Tabanlı Öğrenme-Öğretme Modelinde Bireysel Uygulamalar

[17] “Başkasına oyuncağımı vermem. Tek oynamak isterim” (A<sub>5</sub>)

[18] “Neden başkası ile oynayayım tek oynamak daha güzel” (A<sub>14</sub>)

[19]” “Grupça seviyorum oynamayı” (A<sub>15</sub>)



**Resim 3.** Oyun Tabanlı Öğrenme-Öğretme Modelinde Grupsal Uygulamalar

[20] “Kimse ile oynamayı sevmiyorum” (A<sub>3</sub>)

Deney grubunun ön test-son test tercih ettikleri öğrenme yollarına ilişkin puanların bulguları Tablo 3’te verilmiştir.

**Tablo 3.** Deney Grubunun Ön Test-Son Test, Tercih Ettikleri Öğrenme Yollarına İlişkin Puanların Wilcoxon İşaretili Sıralar Testi Sonuçları

Son Test - Ön Test	n	Sıra	Sıra	z	p
		Ortalaması	Toplamı		
Negatif Sıralar	0	0,00	0,00		
Pozitif Sıralar	17	9	153	-3,627	0.00*
Fark olmayan	1				
<b>TOPLAM</b>	18				

\*p<.01

Tablo 3’te görüldüğü üzere, çocukların ön test-son test tercih ettikleri öğrenme yollarına ilişkin puanları arasında anlamlı farklılığın son test lehine olduğu görülmektedir [ $z = -3,627$ ,  $p \leq 0.05$ ]. Buradan hareketle, oyun tabanlı öğrenme-öğretme modelinin uygulandığı deney grubu çocukların tercih ettikleri öğrenme yollarına katkı sağladığı söylenebilir.

Kontrol grubunun ön test-son test tercih ettikleri öğrenme yollarına ilişkin puanların bulguları Tablo 4'te verilmiştir.

**Tablo 4.** Kontrol Grubunun Ön Test-Son Test, Tercih Ettikleri Öğrenme Yollarına İlişkin Puanların Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi Sonuçları

<b>Son Test - Ön Test</b>	<b>n</b>	<b>Sıra Ortalaması</b>	<b>Sıra Toplamı</b>	<b>z</b>	<b>p</b>
Negatif Sıralar	5	12,10	60,50		
Pozitif Sıralar	13	8,50	110,50	-1,091	0.28
Fark olmayan	1				
<b>TOPLAM</b>	19				

Tablo 4'te görüldüğü üzere, çocukların ön test-son test tercih ettikleri öğrenme yollarına ilişkin puanları arasında anlamlı farklılık görülmemiştir [ $z = -1,091$ ,  $p > 0.05$ ]. Buradan hareketle, mevcut eğitim programı doğrultusunda yapılan etkinliklerin çocukların tercih ettikleri öğrenme yollarına katkı sağlamadığı söylenebilir.

Deney ve kontrol grubunun son test tercih ettikleri öğrenme yollarına ilişkin puanların bulguları Tablo 5'te verilmiştir.

**Tablo 5.** Deney ve Kontrol Grubunun Son Test, Tercih Ettikleri Öğrenme Yollarına İlişkin Puanlarının Mann Whitney U- Testi Sonuçları

<b>Gruplar</b>	<b>n</b>	<b>Sıra Ortalaması</b>	<b>Sıra Toplamı</b>	<b>U</b>	<b>p</b>
Deney	18	25,14	452,50	223	0.00*
Kontrol	19	13,18	250,50		

\* $p < .01$

Tablo 5'te görüldüğü üzere, çocukların son test tercih ettikleri öğrenme yollarına ilişkin puanları arasında anlamlı farklılığın olduğu görülmektedir [ $U = 223$ ,  $p \leq 0.05$ ]. Sıra ortalamaları incelendiğinde, deney grubundaki çocukların tercih ettikleri öğrenme yollarına ilişkin puanların (25,14), kontrol grubundaki çocuklardan (13,18) yüksek

olduğu görülmektedir. Buradan hareketle, oyun tabanlı öğrenme- öğretme modelinin deney grubundaki çocukların tercih ettikleri öğrenme yollarına katkı sağladığı söylenebilir.

## **TARTIŞMA ve SONUÇ**

Oyun tabanlı öğrenme-öğretme modelinde yapılan uygulamalarla çocukların “oyunu”; bireyin kendi iç dünyasını yansıtmaya, başkaları ve ya kendi koyduğu kurallara uyma, süper kahramanlar gibi gücünü belli etme ve farklı olay/nesnelere tanışma olarak tanımladığı görülmüştür. Koçyiğit, Tuğluk ve Kök’e (2007) göre oyunlar, çocuklar için sosyal rollerin belirlendiği, çevresini yakın tanıma fırsatı bulduğu, çeşitli nesnelere anlamlar yüklediği araçlardır. Aynı zamanda oyunlar, çocukların hayal güçlerini kullanmasını ve karşılaştıkları problemlere çözüm üretmesini sağlar. Özellikle okul öncesi dönemdeki çocuklar, özerk bir dönem içerisinde, oyunlarla iletişim kurar, çevresindeki olaylara, nesnelere bir bilim insanı gibi anlamlar yükler ve olumlu/olumsuz belirli davranışları içselleştirir (Akbaşrak ve Turaşlı, 2017; Hughes 2010; Özyürek ve Çavuş, 2016; Turgut ve Yılmaz, 2010). Örneğin, çocuklar bir oyun oynadıkları zaman, ilk önce oyunun kurallarını kendi iç dünyasındaki kavramlarla ilişkilendirir. Sonra kendi kurallarını ortaya koyarak, çevresindeki bireylerin de bu kurallara uymasını bekler. Daha sonra benmerkezcilik anlayışı ile oyun oynayan çocuklar arasında çatışmalar ortaya çıkar. İşte oyun tabanlı öğrenme-öğretme modeli çocuklardaki benmerkezcilik anlayışını dikkate alarak herkes için belirli kuralların olduğunu ve oyun sürecince herkesin bu kurallara uyması gerektiğini vurgulamaktadır. Böylelikle oyun tabanlı öğrenme etkinlikleri ile çocuklar bağımsız ve özgür hareket ederek arkadaşları ile işbirliği yapmayı, yardımlaşmayı vb. kuralları öğrenir ve bunu yaşamına yansıtmaya çalışır (Şaşmaz ve Avcı, 2004; Gözalan, 2013; Pilten ve Pilten, 2013 ). Ayrıca, oyun tabanlı öğrenme-öğretme modeli ile çocuklar yaşamının daha sonraki dönemlerinde toplumsal kurallara uymayı ve toplum içerisindeki diğer bireylerin de belirli haklara ve görevlere sahip olduğunu öğrenir. Başka bir deyişle, bu model çocuklardaki ahlaki değerlerin oluşmasına katkı sağlar (Uluğ, 1997).

Yaşadığımız dünyada çocukların olduğu her yerde oyun vardır ve çocuklar dünyayı oyunlarla öğrenir. Kimi çocuklara göre oyun, gerçek ile hayal dünyası arasında kullanılan bir köprüdür. Kimisine göre ise, oyun bireyin kendini ifade etme biçimidir. Nitekim araştırmada da çocukların oyun tabanlı öğrenme-öğretme modeliyle oyunu süper kahramanlarla ilişkilendirerek açıkladığı görülmüştür. Hayal güçlerini kullanarak süper kahramanı model olan çocuklar, aynı zamanda kendi iç dünyasını da dışarıya yansıtarak iyi, doğru ve yanlış öğrenir (Bağlı, 2004). Fleer (2017), oyunların okul öncesi çocukların hayal dünyalarındaki senaryoların gerçek dünyaya yansması olarak görmekte ve zamanla bu senaryoların çocuklar tarafından gerçek dünya olayları ile ilişkilendirileceğini belirtmektedir.

Oyun tabanlı öğrenme-öğretme modeli ile yapılan etkinlik ve uygulamalarda gerçek yaşam problemleri/senaryoları ile çocuklar karşı karşıya bırakılır. Bu senaryolarla çocuklar çevrelerini keşfetmektedir. Araştırmada da çocuklar “oyunu” karşılaşılan nesne ve olayları merak duygusu içerisinde açıklama olarak tanımladıkları görülmüştür. Bu tanımlardan anlaşılacağı üzere, oyun çocukların motivasyon kaynağıdır. Motivasyonu artan çocuk oyun konusunda daha çok bilgi sahibi olmak isteyecek ve yeni bilgi ve becerileri öğrenmeye açık olacaktır (Kula ve Erdem, 2005; Bayırtepe ve Tüzün, 2007). Kısacası oyun tabanlı öğrenme-öğretme modeli çocukların gerçek dünya olayları üzerinde düşünmesini sağladığı için “çocuklarda düşünmenin yapılandırılmasında” önemli bir süreç olarak görülmektedir. Daha sonra bu süreçler eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme, problem çözme vb. gibi becerilerin oluşmasını sağlar. Oyunlarla gerçek dünya olaylarını çocuklar hisseder. Karşılaştıkları bu olaylara oyunlarla çözüm üretirler. Daha sonraki yaşamlarında benzer olaylarla karşılaştıklarında burada elde ettikleri deneyimleri kullanırlar (Cheung, 2018; Walsh, McGuinness, ve Sproule, 2017). Sadece bu becerilerle sınırlı kalmayıp, oyun çocukların dil becerilerine de katkı sağlar (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2001). Aslında oyun tabanlı öğrenme-öğretme modelinde da bu amaç vurgulanmaktadır. Yani oyun tabanlı öğrenme-öğretme modeli ile çocuklara senaryolar verilmesinin nedenleri arasında aslında konuşma, dinleme, okuma ve yazma gibi çocukların dil becerilerini geliştirmektir. Her çocuk dil

becerilerini tercih ettiği öğrenme yoluna göre kullanmaktadır. Artık bu öğrenme yoluna göre çocuk oyunu kendine göre tanımlamaktadır.

Oyun tabanlı öğrenme-öğretme modeli uygulamalarında çocukların eğlenceli, işbirlikli ve bireysel oyunları tercih ettikleri görülmüştür. Her çocuk bireysel farklılıktan hareketle, kendileri için en uygun oyunu seçer. Çünkü her çocuğun öğrenme tercihleri onların parmak izi kadar onlara özeldir. Kimi çocuklar onları eğlendiren, güldüren, kimileri arkadaşları ile bir grup içerisinde yer alan, kimileri ise tek başına oynadıkları oyunları tercih eder. Öğrenme tercihini dikkate alarak kendi oyununu belirleyen çocuk bazen empati duygusu ile oyundaki karakterin ruhunu içselleştirmekte ve onun gibi davranmaktadır. Böyle bir ruh hali çocuğun oyundan zevk almasını sağlar ve oyun eğlenceli hale gelir. Ulutaş'a (2011) göre oyunlar, çocuğun kişilik gelişimine önemli katkılar sağlar ve çocuklar oyunu ciddi bir uğraş olarak görür. Çocuklar oyunla sevgisini, neşesini, nefretini, eğlenip eğlenmediğini dışa vurarak gösterir. Çocuktan çocuğa farklılık gösteren bu tercihler ve davranışlar, oyun tabanlı öğrenme-öğretme modelinde de dikkate alınan bir özelliktir. Oyun tabanlı modelde çocuklara farklı oyun senaryoları sunulur. Çocuklar kendileri için uygun olan, onları sürece aktif katan ya da düşüncelerin sadece kendisi tarafından uygulamaya konulduğu oyunları oynar (Mutlu ve Aydoğdu, 2003; Öğretir, 2008).

Deney grubunun ön test-son test tercih ettikleri öğrenme yollarına ilişkin puanlarında son test lehine anlamlı bir farklılaşma görülmüştür. Deney grubu çocuklarının oyun tabanlı öğrenme-öğretme modeli etkinlikleri ile oyunlarında daha iyi gözlem yapabildikleri ve oyunun gerektirdiği kuralları daha iyi dinleyip oyunla ilgili hareketlerine yansıtılabildikleri sonucuna ulaşılmıştır. Özyürek ve Çavuş'a (2016) göre bu modelin çocukların bilişsel yönüne değil, duyuşsal ve -motor becerilerine de katkı sağlamaktadır. Bilişsel olarak bir oyunun nasıl oynandığını bilen çocuk, oyunu kurallarına uyarak oynar. Duyuşsal olarak eğlendiği, zevk aldığı, gönüllü katılım gösterdiği, maddi çıkar sağlamadığı bir ortamda oyununu sergiler. Bunu yaparken aynı zamanda kas- zihin koordinasyonundan destek alır (Çakır ve Akbaş, 2013; Gözalan ve Koçak, 2014). Başka bir deyişle, oyun tabanlı öğrenme-öğretme modeli çocukları bir

bütün olarak ele alır. Bilişsel yapısı kadar duyuşsal ve devinişsel yönlerinin de önemli olduğu gerçeğini göz ardı etmemektedir.

Kontrol grubunun ön test-son test tercih ettikleri öğrenme yollarına ilişkin puanları arasında anlamlı farklılık görülmemiştir. Başka bir deyişle, mevcut eğitim programı doğrultusunda yapılan etkinlik ve uygulamalarla daha çok dinledikleri ve etkinliklerle uyulması gereken kurallara uydukları, kendilerini ifade etme konusunda problem yaşadıkları, tek yönlü iletişim kurdukları ve vücut hareketlerini kullanamadıkları sonucuna ulaşılmıştır. Oysaki okul öncesi dönemdeki çocuklar bedensel olarak çok hareketlidirler. Sürekli oynamak ve dünyayı keşfetmek isterler. Bu keşfetme ve merak duygusunun okullar ve hazırlanan eğitim programları ile desteklenmesi gerekir. Roskos ve Christie (2007) göre bu programlarla yapılan etkinlikler, oynanan oyunlar çocukların daha sonraki okuma ve iletişim becerilerine, kendilerini ifade etme biçimlerine katkı sağlamaktadır. Oyun çocukların iç dünyasını yansıtan araçlardır. Çocuklar oyun yoluyla kendilerini rahat ve açık bir şekilde ifade eder (Wood ve Atfield 2003; Janssen-Vos 2008). Başka bir deyişle “oyun bu yaş grubundaki çocuklar için en uygun öğrenme yöntemidir. Bütün etkinlikler oyun temelli düzenlenmelidir.” “çocuk oyun aracılığıyla öğrenir, kendini ve içinde yaşadığı dünyayı oyunla tanır ..... “...çocuğun dili oyundur”; diğer bir deyişle oyun, çocuğun işidir. ....oyun aracılığıyla öğrenme bu programın ve okul öncesi eğitiminin ayrılmaz parçası olarak görülmektedir.” (MEB, 2013).

Deney ve kontrol grubunun son test tercih ettikleri öğrenme yollarına ilişkin puanları arasında deney grubu lehine farklılık görülmüştür. Deney grubunda uygulanan oyun tabanlı öğrenme-öğretme modeli uygulamaları ile çocukların kendilerine uygun öğrenme yollarını tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır. Deney grubu çocuklarının bazıları oyun tabanlı öğrenme-öğretme uygulamaları ile arkadaşlarını ve öğretmenini dikkatlice dinledikleri ve anlamadıkları ya da merak ettikleri konuları sordukları gözlenmiştir. Bazı çocuklar ise, jest-mimiklerini kullanarak oyunlar oynamış, bazı çocuklar ise sadece bireysel oyunları tercih etmişlerdir. Görüldüğü üzere oyunlar, çocukların öğrenme tercihlerine göre değişmektedir. Marsell’a (2009) göre oyun, çocuğu yaşama hazırlamaktadır. Çocuklar gerçek yaşamın olayları ile karşı karşıya

kaldıklarında çocukluk döneminde tercih ettikleri öğrenme yollarını, gerçek yaşamda da kullanmaktadır. Örneğin, çocukken oynadığı oyunda arkadaşları ile empati kuran, kurallara uyan ve problem çözebilen çocuklar, büyüdüklerinde de benzer davranışlar gösterebilir. Ellialtıoğlu'nun (2005) belirttiği gibi, oyun çocuğun vazgeçilmez bir yaşama yoludur ve çocuk hayatı oyunlarla öğrenir. İşte oyun tabanlı öğrenme-öğretme modeli de oyunlar yoluyla çocuklara bu bilinci kazandırmaya çalışmaktadır.

### ***Öneriler***

Araştırma okul öncesi çocukları üzerinde yürütülmüştür. Farklı yaş ve okul düzeyleri üzerinde oyun tabanlı öğrenme-öğretme modeline yönelik karma çalışmalar yapılabilir.

Oyun tabanlı öğrenme-öğretme modelinin okul öncesi çocuklarda hangi becerileri geliştirdiği konusunda araştırmalar yapılabilir.

Oyun tabanlı öğrenme-öğretme modelini çocukların öğrenme stillerine katkıları araştırılabilir.

Oyun tabanlı öğrenme-öğretme modelinin çocukların iletişim becerilerine katkıları araştırılabilir.

Oyun tabanlı öğrenme-öğretme modelini uygulamalarının çocuklarda problem çözme becerilerine etkileri araştırılabilir.



**KAYNAKLAR**

- Akbarak, N. & Turaşlı, N.(2017). Oyun temelli çevre etkinliklerinin okul öncesi çocukların çevresel farkındalıklarına etkisinin incelenmesi. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 1(2), 239-258.
- Aksoy, N. C. (2014). Dijital oyun tabanlı matematik öğretiminin ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin başarılarına, başarı güdüsü, öz-yeterlilik ve tutum özelliklerine etkisi.Yayımlanmamış doktora tezi. Ankara:Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Aral N, Gürsoy F & Köksal A. (2001). *Okul öncesi eğitiminde oyun*. İstanbul:Ya Pa Yayınları.
- Bağlı, M.T (2004). Oyun, Bilişsel gelişim ve toplumsal dünya: Piaget, Vygotsky ve sonrası. *Ankara University, Journal of Faculty of Educational Sciences*, 37 ( 2), 137-169.
- Bayırtepe, E. & Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve özyeterlilik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.
- Büyüköztürk, Ş. (2013). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı* (18. baskı). Ankara: PegemA Yayıncılık.
- Cheung, R.H.P. (2018). Play-based creativity-fostering practices: the effects of different pedagogical approaches on the development of children’s creative thinking behaviours in a Chinese preschool classroom. *Pedagogy, Culture & Society* ISSN: 1468-1366 (Print) 1747-5104 (Online) Journal homepage: <http://www.tandfonline.com/loi/rpcs2>.
- Çakır, R. & Akbaş, O. (2013). Lise öğrencilerinin öğrenme stillerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 25 , 138 – 159.
- Ellialtıoğlu, F. M. (2005). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyun örnekleri* (1. Baskı). İstanbul: YA-PA Yayınları.
- Fleer, M. (2017). Scientific playworlds: a model of teaching science in play-based settings. *Res Sci Educ*. DOI 10.1007/s11165-017-9653-z.
- Gözalın, E. (2013). *Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocuklarının dikkat ve dil becerilerine etkisinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya:Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

- Gözalın, E. & Koçak, N. (2014). Oyun temelli dikkat eğitim programının 5-6 yaş çocukların kelime bilgi düzeylerine etkisinin incelenmesi. *KMÜ Sosyal ve Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 16 (Özel Sayı II), 115-121.
- Güneş E. (2009). *Fen ve teknoloji dersinde istasyon tekniği ile yapılan öğretimin erişiyeye ve kalıcılığa etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Hughes, F. P. (2010). *Children, play and development*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Janssen-Vos, F. (2003) *Basic development: developmental education for young children*. In B. van Oers (Ed.), *Narratives of childhood* (Amsterdam: VU Press), 93-95.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M.N. & Kök, M (2007) Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16,324-342.
- Kula, A. & Erdem, M. (2005). Öğretimsel bilgisayar oyunlarının temel aritmetik işlem becerilerinin gelişmesine etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29(29), 127-136.
- Landreth, G., Homeyer, L. & Morrison, M. (2006). *Play as the language of children's feelings. Play from birth to twelve. Contexts, perspectives and meanings*. (Edt: D. P. Fromberg & D. Bergen). New York, NY: Routledge. pp. 46.
- Marsell, M. (2009). *Çocuk ve zihin terapisi* (1. Baskı). İstanbul: Ekinoks Yayıncılık
- MEB, (2013). *Okul öncesi eğitim programı*. T.C. Milli Eğitim Bakanlığı, Temel Eğitim Genel Müdürlüğü, Ankara.
- Mutlu, M. & Aydoğdu, M.(2003). Fen bilgisi eğitiminde Kolb'un yaşantısal öğrenme yaklaşımı. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (1) Sayı:13
- Özyürek, A. & Çavuş, Z.S (2016). İlkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi, *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2158-2159.
- Pilten, P. & Pilten, G. (2003). Okul çağı çocuklarının oyun kavramına ilişkin algılarının ve oyun tercihlerinin değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9 (2), 15-31.
- Poyraz, H. (1999). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak*. Ankara: Anı Yayıncılık
- Roskos, K.A & Christie, J.F. (007). *Play and literacy in early childhood: research from multiple perspectives*. (Eds. Roskos ve Christie). Routledge, Taylor&Francis Group, New York and London.

- Şaşmaz Ören F. & Erduran Avcı D. (2004). Eğitimsel oyunla öğretimin fen bilgisi dersi “güneş ve sistemi ve gezegenler konusunda akademik başarı üzerine etkisi, *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18, 67-76.
- Tashakkori, A. & Teddlie, C. (1998). *Mixed methodology: combining qualitative and quantitative approaches*. London: Sage Publications.
- Turgut, H. & Yılmaz, S. (2010). Ekolojik temelli çocuk oyun alanlarının oluşturulması. 3. *Ulusal Karadeniz Ormanlık Kongresi*, Cilt 4, (1618-1630)
- Ulutaş, A. (2011). Okul öncesi dönemde drama ve oyunun önemi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(6), 232-241.
- Uluğ, M. O. (1997). *Niçin oyun?*. (I.Baskı) İstanbul: Göçebe Yayınları.
- Walsh, G., McGuinness, C. & Sproule, L. (2017). It’s teaching ... but not as we know it’: using participatory learning theories to resolve the dilemma of teaching in play-based practice. *Early Child Development and Care* ISSN: 0300-4430 (Print) 1476-8275 (Online) Journal homepage: <http://www.tandfonline.com/loi/gecd20>
- Wood, E. & Atfield, J. (2003) *Play, learning and the early childhood curriculum* London: Chapman.

## SUMMARY

### Introduction

Play in education, affects the child's cognitive, emotional and kinetic areas. Children record their knowledge and skills they learn through play, react emotionally and make it a skill through muscle-mind coordination. Therefore, the game is an integral part of the child's life and is a means of increasing the level of awareness in his life. Children recognize the real world through play, express themselves through play, gain some ways of thinking by playing games. While children gain these skills, they prefer different ways of learning. For example, some children learn by doing-living, some by listening and some by seeing while playing games. Each child's learning preferences differ according to their age, developmental characteristics, expectations. For this reason, teachers should start to play at every stage of the education process, especially from pre-school education, and should support the learning preferences of students during the learning-teaching process. In this research, it is taken into consideration that there is very little study about game-based learning, and the effect of game-based learning on the learning paths that preschoolers prefer has been determined as problematic. This problem has been sought in response to the following questions:

1. What is "play" for pre-school children?
2. What are the games that students prefer for game-based learning?
3. Is there a significant difference between the points related to pre-test post-test in the learning ways that children prefer in their games of the experimental group?
4. Is there a significant difference between the points related to pre-test post-test in the learning ways that children prefer in their games of the control group?
5. Is there a significant difference between the points related to post test in the learning ways that children prefer in their games of the experimental and control group?

### Methods

In the study where the dominant-less dominant mixed method design was used, the criterion sampling method from the objective sampling method was used. Semi-structured interview form and observation form developed by Koç Akran (2017) were applied to the study group. In the analysis of the data, the Shapiro-Wilks value was examined for the normal distribution of the materials in the observation form prepared for learning choices. Normality tests showed that the items on the observation form did not show normal distribution. The Mann Whitney U-Test was used to compare the scores of the students in the experimental and control groups, and the Wilcoxon Marked Rank test was used to compare the pre-test and post-test scores of the groups in the observation form prepared for the learning choices. Descriptive and content analysis methods were used in the data obtained from the semi-structured interview form.

### Results and Suggestions

The results obtained from the research conclusion;

With the applications made in the game-based learning-teaching model, it has been concluded that students defined games as following rules, demonstrating power just like superheroes and meeting with different objects.

It was seen that students preferred games that they enjoy, that they can play with their friends and the games during which they don't have to share their toys with anyone. Similarly, abstract

*concepts can be presented in an entertaining and understandable way by concretizing them through games that has been designed in accordance with the course content.*

*A significant differentiation in favour of the post-test was observed in the scores of the experimental group regarding pre-test post-test learning methods. It was concluded that experimental group students made better observations during game with their activities of game-based learning-teaching model and they can better listen to the rules required by game and reflect it on their actions during the game. Game-based learning activities can help children to gain abilities such as decision-making, problem solving, etc.*

*There was no significant difference between the scores of the control group regarding pre-test and post-test learning methods.*

*A differentiation in favour of the experimental group was observed in the scores of the experimental group and control group regarding their post-test preferred learning methods. With the applications of the game-based learning-teaching model applied on the experiment group, it has been concluded that the students chose appropriate learning method for themselves.*

#### *Suggestions*

*The present research was conducted on preschool students. Mixed studies may be conducted on different age and school levels regarding game-based learning-teaching model.*

*The contribution of game-based learning-teaching approach to values education may be studied.*

*The question of what skills the game-based learning-teaching model fosters in the students may be further studied.*

