



Amasya Üniversitesi
Eğitim Fakültesi Dergisi
10(1), 147-168, 2021
Özgün araştırma makalesi

<http://dergi.amasya.edu.tr>

Birleştirilmiş Sınıflarda Oyunla Coğrafya Öğretimi Hakkında Öğretmen Görüşleri

Caner Sarıoğlu*  ve Asım Çoban 

Amasya Üniversitesi, Türkiye

Alındı: 25.02.2021 - Düzeltildi: 11.05.2021 - Kabul Edildi: 28.05.2021

Atf: Sarıoğlu, C. ve Çoban, A. (2021). Birleştirilmiş sınıflarda oyunla coğrafya öğretimi. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(1), 147-168.

Öz

Bu araştırma birleştirilmiş sınıflarda çalışan öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde coğrafya öğretiminde eğitsel oyun kullanım durumlarını incelemeyi amaçlamaktadır. Nitel araştırma yönteminden yararlanılan bu araştırma fenomenolojik (olgubilim) deseninde tasarlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunun belirlenmesinde amaçlı örnekleme yönteminden yararlanılmıştır. Bu doğrultuda araştırma birleştirilmiş sınıflarda görev yapan 40 öğretmenin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın verileri 2020-2021 eğitim öğretim yılında toplanmıştır. Verilerin toplanmasında araştırmacılar tarafından hazırlanmış, yapılandırılmış mülakat formu kullanılmıştır. Verilerin analizinde betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Elde edilen bulgular doğrultusunda birleştirilmiş sınıflarda görev yapan öğretmenlerin coğrafya öğretiminde eğitsel

* Sorumlu yazar: e-posta: canersarioglu377@gmail.com

oyunu hem dersler hem de gelişim alanları açısından faydalı buldukları ve derslerinde kullandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğretmenlerin birleştirilmiş sınıflarda, etkili öğretme sürecinde eğitsel oyunu kullanmanın sınırlılıklarının bulunduđunu ifade ettikleri belirlenmiştir. Araştırmanın sonuçları doğrultusunda öğretmenlere eğitsel oyunlara yönelik hizmet içi eğitim planlanması, birleştirilmiş sınıflardaki müfredat yoğunluđunun azaltılması gibi önerilerde bulunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Birleştirilmiş Sınıf, Eğitsel Oyun, Coğrafya Öğretimi, Sosyal Bilgiler

Giriş

Birleştirilmiş sınıf, farklı yaş ve farklı sınıf düzeyindeki öğrencilerin bir arada, aynı derslik içinde ve tek öğretmen eşliğinde eğitim öğretim faaliyetlerini sürdürdüđü sınıf olarak tanımlanmaktadır. Genellikle geçmişte öğretmen eksikliği ve derslik sayısının yetersiz olması gibi nedenlerle, günümüzde de köy ve kasabalardaki öğrenci sayısının azlığından dolayı eğitim öğretim faaliyetlerinin gerçekleştirilmesinde birleştirilmiş sınıflar tercih edilmektedir. Birleştirilmiş sınıflarda öğretmen ve öğrenci sayısı esas alınarak bazen dört sınıf bir arada, bazen ise iki veya üç sınıf bir arada eğitim almaktadır (Çınar, 2004:1).

Sosyal bilgiler dersi, öğrencilere vatandaşlık bilgi, beceri ve değerlerini kazandırmak amacıyla sosyal bilimlerden alınan içeriğin, öğrencilerin düzeyine uygun biçimde bütünleştirilmesiyle hazırlanan bir disiplindir. Öğrencilerin iyi bir insan ve vatandaş olmalarına hizmet eden bu ders geçmiş, bugün ve gelecek bağlamında toplumların politik, ekonomik, kültürel ve çevresel görünümünü ele alan bir disiplin olarak öğretim programlarında önemli yer tutmaktadır (Öztürk ve Deveci, 2011).

Sosyal bilgiler ders içeriğinde coğrafya önemli bir yer tutmaktadır. Coğrafya teriminin, Eskiçağda ilk kez MÖ III. yüzyıl başlarında, Géographē ya da Geographia biçiminde, eski Mısır'ın İskenderiye kentinde yaşamış olan Eratosthenes (M.Ö. 275-195) tarafından kullanıldığı, dolayısıyla da Eratosthenes'in

coğrafyanın isim babası olduğu kabul edilir. Çünkü bugünkü bilgilerimize göre coğrafya terimi, ilk kez Eratosthenes'in "Gegraphe" adlı eserinde kullanılmıştır (Doğanay ve Sever, 2013: 1). Graves'e (1997) göre coğrafya öğretmekle öğretmenler, öğrencilerin mekânsal becerilerini geliştirmekte, onların ekonomik ve sosyal olayların/problemlerin mekânsal özelliklerini ve boyutunu analiz etmelerini sağlamakta ve onları çevresel konuların doğası hakkında bilgilendirip, zihinlerinde bir çevre etiği kavramı oluşturmaktadırlar (Akt. Öztürk, 2007: 35-36).

Oyun, yetenek ve zekâ geliştiren, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2020). Hazar (2000) da oyunu, kendince kuralı, amacı, belirlenmiş yeri ve zamanı olan; ayrıca sosyal, fiziksel ve bilişsel yönden gelişime katkı sağlayan, gönüllülüğün esas olduğu eğlenceli etkinlikler olarak tanımlamıştır.

Eğitsel oyun ise eğitim öğretim faaliyetlerine bağlı olarak belirli kazanımları edindirmeye yönelik, öğrencinin bilgi ve becerilerine katkı sunan, daha önceki öğrendiklerini pekiştirmesini sağlayan planlı ve hedefli oyunlardır (Coşkun, Akarsu ve Kariper, 2012). Eğitsel oyun, çocuğun fiziksel, zihinsel ve ruhsal gelişimini olumlu yönde etkileyen, çocukta mutluluk duygusu oluşturan, iyi davranışlar ve alışkanlıklar kazandıran etkinliklerin tümü olarak tanımlanır (Varışoğlu, Şeref, Gedik ve Yılmaz, 2013).

Oyun ve Öğrenme

Oyun eskilerden beri hem eğlence hem eğitim için kullanılmıştır. Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisinde sevgi ve ait olma basamağında oyunun yeri büyük önem arz etmektedir. Bunu düşündüğümüzde oyunun çocuk için büyük önem taşıdığını ve öğrenmeyi destekleyen, etkili öğrenmeye neden olan güçlü bir yol olduğunu söyleyebiliriz. Günümüz çocuklarında sıklıkla rastlanan dikkat ve motivasyon eksikliği, farklı uyarıcılardan eğitimde yararlanılmasına ve öğrenme aracı olarak kullanılmasına ön ayak olmuştur. Motivasyon öğrenme

için çok önemlidir. Bu da oyunun içinde fazlasıyla vardır (Senemođlu, 2004).

Eđitsel oyun etkinliđinin her kademedeki öğrencilerin gelişiminde önemli bir araç olduđu, tüm öğrencileri sürece dâhil ettiđi, eğlenirken öğrenmeyi sağladığı ve öğrenme-öğretme sürecinin sürdürülebilirliđi üzerinde oldukça etkili olduđu bilinmektedir. Oyun, çocuđa hem eğlenme hem de rahatlama imkânı verir. Böylece öğrenme için gerekli ortam sağlanmış olur. Ayrıca oyun çocuđun tüm gelişim alanlarını destekler. Çocuk tüm bilgi ve tecrübeleri ilk elden edinmiş olur (Esen, 2008).

Etkili öğrenme-öğretme sürecinde eğitsel nitelikli oyunlardan yararlanmanın sürece önemli katkılar sağladığı ve özellikle motivasyonu artırdığı bilinen bir gerçektir. Oyun sırasında çocuđun içsel kontrolü ve motivasyonu, üst düzeye çıkmaktadır. Bu sayede oyun ile güçlü öğrenmeler gerçekleşir. Motivasyon yüksek oldukça, bilgilerin kalıcılığı artar bu da doğrudan öğrenci başarısına olumlu katkı verir. Çünkü çocuk sadece severek ve isteyerek bulunduđu ortamda gerçek kapasitesini ortaya çıkarır. Eğitimde başarılı olabilmek için öğrenme gerçekleşirken, tüm duyu organlarının aktif olması gerekir. Yaparak yaşayarak öğrenmenin önemi bu noktada ortaya çıkmaktadır. Oyun içinde de duyu organları aktif olduđu ve çocuđun bizzat kendisinin yapıp yaşadığı bir etkinlik olduđu için, oyunun önemi yadsınamaz seviyededir. Okul öncesi ve ilkokul seviyesinde, çocuklara kazandırılması gereken temel bilgi ve becerilerin oyunlarla öğretilmesi büyük önem taşır. Bu konuda öğretmenlere önemli görevler düşmektedir. Öğretmenlerin derslerini öğrencilerin ilgisini çekecek şekilde planlaması, derslere oyunları dâhil etmesi ve aktif katılımı sağlaması gerekmektedir (Pehlivan, 2005).

Oyunun Gelişim Alanlarına Etkisi

Duyuşsal Gelişim

Oyun, öncelikle öğrencilerin farklı duygusal tepkileri yansıtmaya ve yaşama fırsatı buldukları informal bir eğitim sürecidir. Çocuk oyunun içinde birçok duygu ve duygusal

teпкиyle karşılaşır. Oyunun içinde hayatımızda da olan mutluluk, sevinç, acı, acıma, korku, kaygı, dostluk, öfke, endişe, sevgi, saygı, güven duyma, bağımlılık, bağımsızlık, ayrılık gibi pek çok duygusal tepki vardır. Çocuk oyun içinde çeşitli roller üstlenerek bu duyguları tanıma ve yaşama imkânı bulur. Ayrıca duygusal tepkilerini kontrol etmeyi öğrenir ve duygusal pek çok sorununu kendi kendine çözme becerisi edinir. Oyun içinde çocuk kendisi ve oyun arkadaşları için sorumluluk almayı öğrenir. Bu da çocuğun özgüvenine destek olur. Çocuk oyun oynarken birçok duyguyu yaşadığı için de duygusal yönden rahatlar (Özdemir, 2006: 448).

Sosyal Gelişim

Öğrencilerin iş birliği yapma, yardımlaşma, dayanışma ve sosyalleşmelerinde önemli süreçlerden biri de oyunlardır. Eğitimin öğrencilere kazandırması gereken kazanım arasında sosyalleşmenin önemli bir yeri vardır. Sosyalleşme, kişinin diğer insanlarla olan ilişkilerini ele alır ve bu hayat boyu devam eden bir süreçtir. Oyunlar da çocukların sosyal gelişimine destek verir. Çocuklara nerede, nasıl davranması gerektiğini ve toplumsal kuralları öğretir. Oyun ile çocuklar karşılıklı etkileşime girer, yardımlaşma, iş birliği, problem çözme gibi toplumsal davranışları öğrenir. Ayrıca oyun oynayan çocuk ben değil, biz olmayı öğrenir (Gülhan, 2012).

Bilişsel Gelişim

Bilişsel gelişim, bebeklikten itibaren oyun ile başlar. Oyun çocuğun dünyayı tanmasına, gerekli bilgileri öğrenebilmesine, merak duygusunu ortaya çıkarmasına destek olur. Oyun öğrenme üzerindeki olumlu etkisiyle bilişsel gelişime katkı sağlar. Çocuk oyun ile her türlü kavramı ve nesneyi tanır, kullanır ve öğrenir. Ayrıca çocuklar oyun oynarken düşünme, algılama, kavrama, sıralama, sınıflama, analiz, sentez, değerlendirme, mantık yürütme, seçim yapma, sebep-sonuç ilişkisi kurma gibi faaliyetler içerisinde olmaktadır. Bu durumlar da bilişsel gelişimi etkiler ve destekler (Özdoğan, 2000; Hazar, 2000; MEB, 2007a).

Zihinsel Gelişim

Oyun, öğrenmeyle beraber zihinsel gelişime katkı sağlar. Oyuna “çocuđun zihinsel antrenmanı” da diyebiliriz. Çünkü çocuk oyun ile yeni kavramlar öğrenir, yeni nesnelere tanır. Çocuk oyun içinde tahminlerde bulunur, akıl yürütür. Ayrıca düşünme, algılama, kavrama, simgeleme gibi soyut beceriler içerisindedir. Bu da zihinsel gelişime katkı verir (Hazar, 2000: 17).

Fiziksel Gelişim

Fiziksel gelişim, fiziksel görünüşte meydana gelen büyüme, gelişim ve deđişim demektir. Oyun oynayan çocuk koşar, atlar, tırmanır, iter, çeker, düşer ve kalkar. Sürekli hareket halinde olup, tüm bedenini çalıştırır. Büyük küçük kasların ve kemiklerin gelişmesi için çocuđun mutlaka hareket etmesi gerekir. Gelişme ve büyüme çağında olan çocuklar için gerekli olan bu hareketler de oyunun içinde fazlasıyla vardır. Bir oyunun parçası olan çocuk, hareket ederek kendi bedenini tanır, beceri kazanır ve diđer nesnelere özelliklerini fark eder. Bunun yanında başta denge olmak üzere hacim, ağırlık, çeşitli kareografik şekilleri tanıma, mesafe belirleme ve yön gibi birçok kavramı yaşayarak öğrenir. Ayrıca nesnelere arasında hareket ederek mesafe ve konum kavramlarını geliştirir. Oyun sırasında çocuk bazı hareketleri sürekli tekrarlar, bu da çocuđun kendine olan güvenini destekler (Hazar, 2000; Poyraz, 2003; Pehlivan, 2005; Ramazan, 2015b).

Araştırmanın Amacı

Montaigne oyunu amaçsız bir uğraş olarak görenlere karşı çıkmış ve “çocukların oyunu oyun deđil, onların en ciddi uğraşdır,” demiştir (Poyraz, 2003:2). Oyun ilköğretim kademesinde bulunan çocukların yaşamında önemli yer tutmaktadır.

Yapılan literatür taramasında oyun, eğitsel oyun, cođrafya öğretimi konusunda çeşitli çalışmalara rastlanmış ama birleştirilmiş sınıflarda Sosyal Bilgiler dersi kapsamında yer alan cođrafya konularının öğretiminde oyun kullanımı konusunda bir çalışmaya rastlanmamıştır. Dolayısıyla bu çalışmanın ilk çalışmalardan olması yönüyle ilgili alan yazına

katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Daha önce çalışma yapılmamış olması, literatürde konuyla bağlantılı çalışmanın yetersizliği, kaynaklara ulaşmakta karşılaşılan zorluklar araştırmanın sınırlılığı olarak görülebilir.

Bu araştırmanın amacı birleştirilmiş sınıflarda görev yapan öğretmenlerin Sosyal Bilgiler dersinde coğrafya konularının öğretiminde eğitsel oyunları kullanma durumlarını incelemektir. Ayrıca inceleme sonucunda önerilerin sunulması da hedeflenmiştir. Bu kapsamda aşağıdaki sorular cevaplanacaktır:

1. Birleştirilmiş sınıflarda görev yapan öğretmenler Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunu kullanıyor mu?
2. Birleştirilmiş sınıflarda coğrafya konularının öğretiminde eğitsel oyun kullanılıyor mu?
3. Birleştirilmiş sınıflarda oynanan oyunların gelişim özelliklerine faydası var mıdır?
4. Birleştirilmiş sınıflarda Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımı faydalı bulunuyor mu?
5. Birleştirilmiş sınıflarda Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanmanın sınırlılıkları var mıdır?

Yöntem

Araştırma nitel bir yaklaşım temelinde fenomenolojik (Olgu bilim) desenine göre yapılmıştır. Fenomenolojik (Olgu bilim) desen farkında olduğumuz ama derinlemesine bilgi sahibi olmadığımız olgularla ilgilenmektedir (Özmen ve Karamustafaoğlu, 2019). Fenomonolojik desende bireysel tecrübeler doğrultusunda araştırma yapılmaktadır. Bu nedenle bu çalışmada fenomenolojik desen seçilmiştir.

Verilerin Toplanması ve analizi

Araştırma kapsamında verilerin toplanması için “yapılandırılmış görüşme formu” kullanılmıştır. Araştırmada katılımcıların görüşlerinin alınmasında, yapılandırılmış görüşme tercih edilmiştir. Yapılandırılmış mülakatlar görüşmeciyeye sabit seçeneği olan soruları cevaplamayı, ayrıca

analizlerin kolayca çözümlenmesini de sağlar (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel 2008, s.159).

Çalışmada “Birleştirilmiş Sınıflarda Sosyal Bilgiler Dersinde Coğrafya Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanılması” başlıklı görüşme formu kullanılmıştır. Bu form alanyazını incelenerek ve uzman görüşleri alınarak araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Hazırlanan görüşme formu iki bölümden oluşturulmuştur. Birinci bölümde araştırmacının amacı ve katılımcıların demografik bilgileri bulunmaktadır. Görüşme formunun ikinci kısmında ise araştırmacının amacıyla ilgili olarak hazırlanan sorular bulunmaktadır. Bu sorular alanyazını tarandıktan sonra hazırlanmıştır. Ayrıca araştırma kapsamında yapılan görüşmelerin kaydedileceği de bildirilmiştir. Veri toplamak amacıyla hazırlanan görüşme formu iki farklı uzman tarafından incelenmiştir. Uzmanların tavsiyeleri üzerine düzeltmeler yapılarak görüşme formuna son şekli verilmiştir. Veri toplama sürecinin sağlıklı olabilmesi için veri toplama aracının kaliteli olması ve amaca hizmet etmesi gerekmektedir. Bu sebeple de veri toplama aracının geçerliliği ve güvenilirliğinin yüksek olması gerekmektedir. Uzman görüşüne başvurulması ve araştırmada örneklem büyüklüğünün geniş tutulması, fazla kişiye ulaşılması ile araştırmacının daha geçerli ve güvenilir olması amaçlanmaktadır.

Örneklem rastgele seçilerek, görüşme formu 2020-2021 eğitim öğretim yılında internet üzerinden birleştirilmiş sınıflarda görev yapan öğretmenlere gönderilmiş ve veriler bu yöntemle toplanmıştır. Veri toplama süreci beş gün sürmüştür. Toplamda 41 öğretmen formu doldurmuştur. Ancak 1 adet formda eksiklikler görüldüğü için o form değerlendirmeye alınmamıştır. Sonuç olarak 40 öğretmenin formu analize tabi tutulmuştur. Veriler betimsel analiz yöntemi ile analiz edilmiştir.

Araştırmacının Etik İzni

Yapılan bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı

Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir.

Etik kurul izin bilgileri

Etik değerlendirmeyi yapan kurul adı = Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Etik Kurulu Başkanlığı

Etik değerlendirme kararının tarihi= 24.02.2021

Etik değerlendirme belgesi sayı numarası= E-30640013-108.01-6706

Bulgular

Bu bölümde, öncelikle birleştirilmiş sınıflarda çalışan öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımına ilişkin görüşlerine, öğretmenlerin birleştirilmiş sınıflarda ders işlerken eğitsel oyun kullanma durumlarına, birleştirilmiş sınıflarda eğitsel oyunun en çok hangi derste kullanıldığına yer verilmiştir. Ayrıca öğretmenlerin eğitsel oyunlara yönelik eğitim alıp almama durumlarına, öğretmenlerin eğitsel oyunlara yönelik eğitim almayı isteyip istememe durumlarına yönelik görüşlerine yer verilmiştir. Yine öğretmenlerin birleştirilmiş sınıflarda eğitsel oyun ile ilgili kendilerine ilişkin yeterli algılarına, öğretmenlerin eğitsel oyun kullanımını gelişim alanları için faydalı bulup bulmama durumlarına, öğretmenlerin eğitsel oyun kullanımının en çok hangi gelişim alanına faydalı olduğuna ilişkin düşüncelerini ortaya konulmuştur. Daha sonra birleştirilmiş sınıflarda eğitsel oyun kullanmanın sınırlılıkları olup olmamasına yönelik öğretmen görüşlerine ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

Tablo 1. Öğretmenlerin sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımına ilişkin görüşleri

Tema	Kodlar	f	%
Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımı	Kesinlikle faydalıdır	30	75,0
	Faydalıdır	8	20,0
	Kısmen faydalıdır	1	2,5
	Az faydalıdır	-	-
	Faydalı değildir	1	2,5

Tablo 1'e göre öğretmenlerin tamamına yakınının Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunu bir öğrenme-öğretme aracı olarak kullandıkları görülmektedir. Katılımcı öğretmenlerin yüzde 75'i birleştirilmiş sınıflarda coğrafya öğretiminde eğitsel oyun kullanımının faydalı olduğunu belirtmiştir. Öğretmenlerin yüzde 20'si faydalı bulduğunu, yüzde 2,5'u ise kısmen faydalı bulduğunu belirtmiştir. Öğretmenlerin yüzde 2,5'u ise birleştirilmiş sınıflarda coğrafya öğretiminde eğitsel oyun kullanımını faydalı bulmadığını belirtmiştir. Bu durumda eğitsel oyun kullanımını faydalı bulmadığını belirten öğretmenin, ders konularıyla bağlantılı eğitsel oyun etkinlikleri konusunda yetersiz olduğu ve eğitim almadığı sonucuna varılabilir. Az faydalı buluyorum seçeneđi hiçbir öğretmen tarafından işaretlenmemiştir. Bu durumda birleştirilmiş sınıflarda Sosyal Bilgiler dersinin coğrafya konularında eğitsel oyun kullanımının önemine inandıkları ve etkili öğrenme sürecinde eğitsel oyunun gerekliliđini ifade etmişlerdir.

Tablo 2. Öğretmenlerin derslerde eğitsel oyun kullanma durumları

Tema	Kodlar	f	%
Eđitsel oyun	Sıklıkla kullanıyorum	10	25,0
	Kullanıyorum	20	50,0
	Kısmen kullanıyorum	10	25,0
	Az kullanıyorum	-	-
	Kullanmıyorum	-	-

Tablo 2'ye göre öğretmenlerin yüzde 25'i birleştirilmiş sınıflarda eğitsel oyunları sıklıkla kullandığını belirtmiştir. Öğretmenlerin yüzde 50'si kullandığını, yüzde 25'i ise kısmen kullandığını belirtmiştir. Bu soruya verilen cevaplara bakıldığında birleştirilmiş sınıflarda eğitsel oyun etkinliğini örneklem kapsamında yer alan tüm öğretmenlerin kısmen de olsa mutlaka kullandıkları ortaya çıkmıştır.

Tablo 3. Birleştirilmiş sınıflarda eğitsel oyunun derslerde kullanımı

Tema	Kodlar	f	%
	Türkçe	2	5,0

Eğitsel oyunun en çok kullanıldığı ders	Matematik	15	37,5
	Fen Bilimleri	3	7,5
	Sosyal Bilgiler	5	12,5
	Hayat Bilgisi	5	12,5
	Oyun ve Fiziki Etkinlikler	10	25,0

Tablo 3'e göre öğretmenlerin en çok oyunu Matematik dersinde kullandıkları görülmüştür. Sosyal Bilgiler dersinde en çok kullandığını belirten öğretmen sayısı 5'tir. Türkçe dersi öğretmenlerin eğitsel oyun kullanma oranlarının en düşük olduğu ders olarak ortaya çıkarken, Fen Bilimleri kapsamında da eğitsel oyun etkinliğinin kullanılma oranının düşük olduğu görülmektedir. Diğer dersler kapsamında ise eğitsel oyun etkinliğinin 10 öğretmen tarafından dikkate alındığı görülmüştür.

Tablo 4. Öğretmenlerin eğitsel oyunlarla ilgili eğitim durumları

Tema	Kodlar	f	%
Eğitsel oyunlarla ilgili eğitim	Aldım	10	25,0
	Almadım	30	75,0

Tablo 4'e göre öğretmenlerin yüzde 75'i eğitsel oyunlara yönelik eğitim almadığı görülmektedir. Öğretmenlerin yüzde 25'i eğitsel oyunlara yönelik eğitim almıştır. Tabloya bakıldığında, eğitsel oyun becerisinin kazandırılmasını hedefleyen uygulamalı derslere yer verilmesinin büyük önem taşıdığı ortaya çıkmıştır. Eğitim Fakültelerinin müfredatları kapsamında eğitsel oyun etkinliklerinin daha fazla yer almasının gerekliliği açıkça görülmektedir.

Tablo 5. Öğretmenlerin eğitsel oyunlara yönelik eğitim almayı isteyip istememe durumları

Tema	Kodlar	f	%
Eğitsel oyunlarla ilgili eğitim almak isteği	İsterim	39	97,5
	İstemem	1	2,5

Tablo 5'e göre öğretmenlerin yüzde 97,5'i eğitsel oyunlarla ilgili bir eğitim almak istediğini, yüzde 2,5'i ise

istemediđini belirtmiřtir. Çalıřmaya katılan öđretmenlerin eđitsel oyun becerilerini geliřtirmek için eđitim almaya genel olarak istekli oldukları görülmüř olup, MEB'in hizmet ii eđitim faaliyetleri kapsamında bu tür programlara daha fazla yer vermesinin ve tüm öđretmenlerin bu eđitimden yararlanmasının önemi aıka görülmektedir.

Tablo 6. Öđretmenlerin birleřtirilmiř sınıflarda eđitsel oyun ile ilgili kendilerine iliřkin yeterlik algıları

Tema	Kodlar	f	%
Eđitsel oyun yeterlik algısı	Kesinlikle yeterliyim	1	2,5
	Yeterliyim	10	25
	Kısmen yeterliyim	22	55
	Az yeterliyim	4	10
	Yeterli deđilim	3	7,5

Tablo 6'ya göre öđretmenlerin büyük çođunluđu kendini tamamen veya kısmen yeterli buldukları görülmektedir. Örneklem kapsamında yer alan öđretmenlerin 7 tanesinin ise öđrenme-öđretme sürecinde eđitsel oyun etkinliđini kullanmakta kendini az yeterli veya tamamen yetersiz olduđunu belirttikleri görülmüřtür.

Tablo 7. Öđretmenlerin eđitsel oyun kullanımını geliřim alanları için faydalı bulup bulmama durumları

Tema	Kodlar	f	%
Geliřim alanları aısından eđitsel oyun kullanımı	Kesinlikle faydalıdır	30	75,0
	Faydalıdır	8	20,0
	Kısmen faydalıdır	2	5,0
	Az faydalıdır	-	-
	Faydalı deđildir	-	-

Tablo 7'ye göre öđretmenlerin yüzde 75'i eđitsel oyunları geliřim alanları için kesinlikle faydalı bulurken, öđretmenlerin yüzde 20'si ise faydalı bulduđunu belirtmiřtir. Etkili öđrenme sürecinde eđitsel oyunun kısmen faydalı olduđunu belirten öđretmen sayısı 2 iken, eđitsel oyun etkinliđinin faydasının olmadıđını söyleyen öđretmenin olmadıđı görülmüřtür.

Tablo 8. Öğretmenlerin eğitsel oyun kullanımının en çok hangi gelişim alanına faydalı olduğuna ilişkin düşünceleri

Tema	Kodlar	f	%
Eğitsel oyunun en çok fayda sağladığı gelişim alanı	Sosyal Gelişim	20	50,0
	Fiziksel Gelişim	5	12,5
	Duyuşsal Gelişim	5	12,5
	Bilişsel Gelişim	10	25,0
	Diğer Alanlar	-	-

Tablo 8'e göre öğretmenler eğitsel oyunların yüzde 50'si en çok çocukların sosyal gelişimine faydalı olduğunu belirtmiştir. Katılımcıların %25' i bilişsel gelişime katkı sağladığını belirtirken, %12,5 i fiziksel gelişime katkı sağladığını, yine %12,5'i ise duyuşsal gelişime katkı sağladığını belirtmişlerdir.

Tablo 9. Birleştirilmiş sınıflarda eğitsel oyun kullanmanın sınırlılıkları olup olmasına ilişkin öğretmen görüşleri

Tema	Kodlar	f	%
Eğitsel oyun kullanımının sınırlılığı	Vardır	30	75,0
	Yoktur	10	25,0

Tablo 9'a göre öğretmenlerin yüzde 75'i birleştirilmiş sınıflarda eğitsel oyun kullanımının sınırlılığı olduğunu, yüzde 25'i ise olmadığını belirtmiştir. Birleştirilmiş sınıf ortamında eğitsel oyun etkinliğinin kullanılmasında farklı sınıf düzeyindeki öğrencilerin dikkatinin dağılacağı, sınıfta yer alan tüm öğrencilerin oyuna odaklanacağı ve ilgili olmayan öğrencilerin bu süreçten olumsuz etkileneceği kaçınılmaz olacaktır.

Tartışma ve Yorum

Bu araştırmada birleştirilmiş sınıf öğretmenlerinin sosyal bilgiler dersinde coğrafya öğretiminde eğitsel oyun kullanma durumları araştırılmıştır. Bu bölümde de elde edilen bulgular literatürle desteklenerek tartışılmıştır.

Eđitsel oyun öđrenmeyi hızlandırır, öđrencilerde ilgi uyandırır, onları güdüler, unutmayı azaltır, derse etkin katılım için çocukları özendirir (Erçetin, 2007). Arařtırmamızda öđretmenlerin büyük çođunluđu birleřtirilmiř sınıflarda, Sosyal Bilgiler dersinde eđitsel oyun kullanımını faydalı bulduđunu ve sınıflarında kullandıklarını belirtmiřtir. Ayrıca öđretmenlerin büyük çođunluđu eđitsel oyunları, sayısal ađırlıklı derslerde kullandıklarını belirtmiřtir. Altunay'a (2004) göre eđitsel oyunların matematik dersi için öđrencilerin başarısına ve bilgilerin kalıcılıđa olan etkisini ölçmek için uyguladıđı çalışmasında, eđitsel oyunlarla desteklenmiř matematik dersi öđretiminin uygulandıđı deney grubu ve geleneksel yöntemin uygulandıđı kontrol grubunun başarısı ve bilgilerin kalıcılıđına bakıldıđında, deney grubunun kontrol grubuna göre daha başarılı ve bilgilerinin daha kalıcı olduđu görölmüřtür. Ayrıca öđretmenler, eđitsel oyunların dersleri daha eđlenceli kıldıđı ve öđrencilerin derse olan katılımını artırdıđını belirtmiřlerdir. Bu bulgular öđretmenlerin sayısal derslerde çocukların daha fazla zorlanacaklarını düşünerek dersi eđitsel oyunlarla eđlenceli hale getirme çabalarının olduđunu düşündürmektedir.

Bu arařtırmada öđretmenlerin büyük çođunluđu eđitsel oyunlar konusunda herhangi bir eđitim almadıđını ancak, eđitim almak istediklerini söylemiřtir. Buna ek olarak öđretmenlerin büyük çođunluđunun oyun konusunda kendisini kısmen yeterli buldukları saptanmıřtır. Öđretmenlerin büyük çođunluđu eđitsel oyunların gelişim alanlarına katkısı olduđunu söyledikleri belirlenmiřtir. Ayrıca öđretmenler derslerde eđitsel oyun kullanımının en çok sosyal ve biliřsel gelişim alanına faydası olduđunu ifade etmiřtir. Bununla birlikte öđretmenlerin çođu birleřtirilmiř sınıfta eđitsel oyun kullanmanın sınırlılıkları olduđunu belirtmiřtir.

Oyun, çocuđun gelişim alanları için çok önemlidir. Her oyun çocuđun tüm gelişim alanlarını az ya da çok mutlaka etkiler. Oyun oynamayan bir çocuđun bedensel, zihinsel ve psikolojik olarak sađlıklı bireyler olduđunu söylemek dođru olmayacaktır. Oyun ihtiyacı doyurulmuř çocuklar, yařamının devamında bilgi, beceri ayrıca kiřilik olarak da güçlenmiř

kişiler olurlar. Çocuğun gelişim alanlarına çok önemli katkılar sağlayan oyunun, gelişim alanlarına göre ayrılarak incelenmesi eğitsel oyunların etkilerini görmek için oldukça önemlidir (Pehlivan, 2005; Ramazan, 2015).

Özer ve arkadaşları (2006) eğitsel oyunun çocukların sadece boş zamanlarını geçirdikleri bir eğlence olarak görülmemesini, hatta oyunu eğitim için de kullanarak çocuklara pek çok şeyi oyun ile öğretilbileceğini söylemişlerdir. Ayrıca öğretmenlerin oyun ile çocuklarda kalıcı, basit ve eğlenerek öğrenmenin yolunu açtığını ve öğretmenin kazanımları aktarabilme kabiliyetinin arttığını dile getirmişlerdir. Oyunla öğretim hem çocuklar için eğlenceli olması hem de öğrencilerin akademik başarısına katkısı olması açısından önem arz etmektedir (Ertuğrul ve Karamustafaoğlu, 2021; Hanbaba ve Bektaş, 2007).

Sonuçlar

Elde edilen bulgulara göre birleştirilmiş sınıflarda çalışan öğretmenler, eğitsel oyunları faydalı bulmakta ve derslerinde aktif olarak kullanmaktadır. Öğretmenlerin büyük çoğunluğunun eğitsel oyunlar konusunda eğitim almadıkları, kendilerini oyun konusunda kısmen yeterli gördüklerini ve eğitsel oyunlar ile ilgili eğitim almayı istedikleri sonucuna varabiliriz. Ayrıca eğitsel oyunların dersi öğretmekten, çocuğun ilgisini çekmekten ziyade öğrencinin gelişim alanlarına da destek olduğu belirtilmiştir. Öğretmenler gelişim alanlarından en çok sosyal alana faydası olduğunu söylemiştir. Oyuna göre hangi gelişim alanını daha çok desteklediğinin değiştiği sonucu çıkarılabilir. Ayrıca öğretmenlerin büyük çoğunluğu birleştirilmiş sınıflarda eğitsel oyun kullanımının sınırlılıklarının olduğunu belirtmişlerdir.

Öneriler

Bu bölümde, çalışmada varılan sonuçlara dayalı şu önerilerde bulunulmuştur.

Birleřtirilmiř sınıflarda eđitsel oyun kullanımına y6nelik olumlu bir algı vardır. Fakat eđitsel oyunların sınırlılıkları da bulunmaktadır. Bu sınırlılıklar ortadan kaldırıldıđında oyunun kullanımını 7ocuklar i7in de 6đretmenler i7in de daha iyi sonu7lar verecektir. Katılımcı 6đretmenlerin 7ođunluđu eđitsel oyun becerisi kazanmak adına eđitim almadıklarını belirtmiř olmalarından dolayı, Eđitim Fak6lterinin m6fredatlarının g6ncellenme s6recinde eđitsel oyun becerisi kazandırmayı hedefleyen uygulamalı derslere yer verilmesi mutlaka dikkate alınmalıdır. Bu sınırlılıkları ortadan kaldırmak i7in de oyun konusunda kendisini yeterli g6rmeyen 6đretmenlere y6nelik uzmanlar tarafından hizmet i7i eđitimler d6zenlenmelidir. Geliřim alanlarına dengeli řekilde destek vermeyi sađlayacak uygulamalar yaygınlařtırılmalıdır. 6đretmenler i7in konuyla alakalı basılı kitap ve materyaller hazırlanmalı ve 6đretmene ulařtırılmalıdır. Bu kitap ve materyaller kullanıřlı, řartlara uygun ve uyarlanabilir i7erikten oluřmalıdır. Ayrıca birleřtirilmiř sınıflarda sıklıkla g6r6len m6fredat kaygısından kaynaklı zaman problemi de 76z6lmelidir. 6đretmen s6re konusunda kendini daha rahat hissederse bu derslere ve oyunlara olumlu y6nde yansiyacaktır. Birleřtirilmiř sınıf ortamında eđitsel oyun etkinliđinin uygulanmasının sınırlılıklarını oluřturan engeller ortadan kaldırılmalı, etkili 6đrenme s6recinde eđitsel oyun etkinliđinden daha fazla yararlanılması i7in gerekli 6nlemler alınmalı ve destekler sađlanmalıdır.

Kaynaklar

- Altunay, D. (2004). *Oyunla desteklenmiř matematik 6đretiminin 6đrenci eriřisine ve kalıcılıđa etkisi*. (Yayımlanmamıř Y6ksek Lisans Tezi). Gazi 6niversitesi, Ankara.
- B6y6k6zt6rk, ř., Kılı7 7akmak, E., Akg6n, 6. E., Karadeniz, ř. & Demirel, F. (2008). *Bilimsel arařtırma y6ntemleri* (26.baskı). Ankara: Pegem Akademi
- 7ınar, İ., (2004). Birleřtirilmiř sınıflı ilköđretim okullarında

- ilkokuma yazma öğretimine ilişkin bir araştırma. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 5(7), 31-45.
- Coşkun, H., Akarsu, B., & Kariper, İ. A. (2012). Bilim öyküleri içeren eğitsel oyunların fen ve teknoloji dersindeki öğrencilerin akademik başarılarına etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(1), 93-109.
- Doğanay, H. & Sever, R. (2013). *Genel ve fiziki coğrafya*. Ankara: Pegem Akademi.
- Erçetin, Ş. (2007). *KPSS eğitim bilimleri*. Ankara: Arın Yayınları.
- Ertuğrul, A & Karamustafaoglu, O. (2021). Miknatis konusunun öğretimine yönelik geliştirilen eğitsel bir oyun hakkında öğretmen görüşleri. *Journal of Computer and Education Research*, 9(17), 16-38
- Esen, A. M. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş Ahıska oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, XXI, 2, 357-367.
- Gülhan, G. (2012). *10-12 Yaş grubu ilköğretim öğrencilerinin sosyal beceri düzeyleri üzerine eğitsel oyunların etkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Hanbaba, L., & Bektaş, M. (2007). Oyunla öğretim yönteminin hayat bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(1), 115-128.
- Hazar, M. (2000). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tütibak.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2007). *Çocuk gelişimi ve eğitimi. Bilişsel gelişim*. MEB Mesleki Eğitim ve Öğretim Sisteminin Güçlendirilmesi Projesi (MEGEP).
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları*, Ankara: Akçağ Yayınları.
- Özdoğan, B. (2000). *Çocuk ve Oyun*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Özer, A., Gürkan, A. C., & Ramazanoğlu, M. O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*, 54-57.

- Özmen, H. & Karamustafaođlu, O. (Ed.) (2019). *Eđitimde arařtırma yöntemleri*, Ankara: Pegem Akademi.
- Öztürk, M., (2007). Cođrafya: Geliřimi, içeriđi, eđitimi içinde Karabađ, S. ve řahin, S. (Ed.) *Kuram ve uygulamada cođrafya eđitimi*. Ankara: Gazi Kitapevi.
- Öztürk, C. & Deveci, H. (2011). Farklı ÷lkelerin sosyal bilgiler öđretim programlarının deđerlendirilmesi. C. Öztürk (Ed.). *Farklı ÷lkelerin sosyal bilgiler öđretim programları içinde* (s.1-40). Ankara: Pegem Akademi Yayınevi.
- Pehlivan, H. (2005). *Oyun ve öđrenme*, Ankara: Anı Yayıncılık.
- Poyraz, H. ve Dere, H., (2003). *Okulöncesi eđitiminin ilke ve yöntemleri*. (2. Baskı). Ankara: Anı.
- Ramazan, M.O. & Özdemir, A. A. (2015). Çocuk oyun alanlarının/parklarının fiziksel özelliklerinin ve kullanıcılarının davranıřlarının incelenmesi. *International Journal of Human Sciences*, 12(1), 15581576
- Senemođlu, N. (2004). *Geliřim, öđrenme ve öđretim. kuramdan uygulamaya*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- TDK (Türk Dil Kurumu) (2020). *Genel aıklamalı sözlük*. Ankara: TDK Yayınları.
- Varıřođlu, B, řeref, İ., Gedik, M. & Yılmaz, İ. (2013). Türke dersinde uygulanan eđitsel oyunlara yönelik tutum öleđi: geerlilik ve güvenilirlik alıřması. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Türkenin Eđitimi Öđretimi Özel Sayısı*, 11(6), s.1059-1081.

Teachers' Views about Teaching Geography with Games in Combined Classrooms

Caner Sarioğlu[†] and Asım Çoban

Amasya University, Turkey

Received: 25.02.201X – Revised: 11.05.2011 - Accepted: 28.05.2011

Citation: Sarioğlu, C. and Çoban, A. (2021). Teachers' views about teaching geography with games in combined classrooms. *Amasya Education Journal, 10(1), 147-168.*

Summary

Problem Statement: Do teachers teaching in comb in classrooms use educational games in teaching geography subjects in social studies lessons? What is the purpose of using the educational game? How can the game activity be made widespread?

Purpose of the Study: The lack of previous studies, the inadequacy of a related study in the literature, and the difficulties encountered in accessing the sources can be seen as the limitation of the study. In this context, the aim of the study is to examine the use of educational games in teaching geography subjects in Social Studies classrooms by teachers who work in combined classrooms. It is also aimed to present suggestions because of the examination.

Method(s): The research was conducted according to the phenomenological method on the basis of a qualitative approach. Phenomenological method deals with phenomena that we are aware of but do not have in depth knowledge (Özmen & Karamustafaoğlu, 2019).

[†]Corresponding author: e-mail: canersarioglu377@gmail.com

Findings and Discussions: It was seen that almost all teachers used educational game as a learning-teaching tool in Social Studies lessons. 75% of the participating teachers stated that the use of educational games in geography teaching in combined classrooms was beneficial. 20% of the teachers stated that they found it useful, while 2.5% stated that they found it partially useful. 2.55 of the teachers stated that they did not find the use of educational games useful in geography teaching in combined classrooms. 25% of the teachers stated that they frequently used educational games in combined classrooms. 50% of the teachers stated that they used it, and 25% stated that they partially used it. It was observed that educational games were mostly used in Mathematics lesson. The number of teachers who stated that they used educational games the most in Social Studies at 5th grade. While Turkish lesson appears to be the lesson with the lowest rate of using educational games by teachers. It was seen that the rate of using educational games activity is low within the scope of science. It was observed that 75% of the teachers did not receive training for educational games. 25% of the teachers received training for educational games. When the table examined, it is revealed that it is of great importance to include practical lessons that aim to gain educational game skills. 97.5% of the teachers stated that they would like to get a training related to educational games. 2.5% stated that they would not. It was observed that the teachers who participated in the study were generally willing to receive training to improve their educational game skills. Most teachers seemed to find themselves fully or partially competent. It was seen that 7 teachers included in the sample stated that they were less or completely inadequate in using educational game activity in the learning-teaching process. While 75% of the teachers found educational games useful for development areas. 20% of the teachers stated that they found it useful. 5% of the teachers stated that educational game was partially beneficial in the effective learning process. It was observed that there were no teachers who said that educational game activity was not useful. 50% of the teachers stated that educational games were the most beneficial tool for the social improvement of children. While 25% of the participants stated that they contributed to cognitive development, 12.5% of them stated that it contributed to physical improvement, and 12.5% of them stated that it contributed to affective improvement.

Conclusions and Recommendations: In this section, conclusions obtained from the discussions and comments made in the study are

written in support of the relevant literature. Özer et al. (2006) stated that educational game is not only seen as an entertainment in which children spend their free time, even by using the game for education, many things can be taught to children with play. They also stated that with games, teachers paved the way for permanent, simple and fun learning and that the teacher's ability to transfer the achievements increased. Teaching with games is important in terms of being fun for children and contributing to the academic success of students. (Hanbaba and Bektaş, 2007). According to the data collected, the teachers working in the combined classrooms find educational games useful and they use them actively in their classrooms. We can conclude that many teachers do not receive training in educational games, they consider themselves partially competent in games and want to receive training on educational games. In addition, it is stated that educational games support students' improvement areas rather than teaching the lesson. It is said that it benefits the social sphere most among the improvement areas. According to the game, it can be concluded that which development area it supports more changes. In addition, the majority of the teachers stated that the use of educational games in the combined classrooms has limitations. There is a positive perception of the use of educational games in combined classrooms. However, educational games also have limitations. When these limitations are eliminated, the use of the game will give better results. Since most of the participating teachers stated that they did not receive training to gain educational game skills. Such a case should be taken into consideration. Applied courses aiming to gain educational game skills should be included in the updating process of the curriculum of Education Faculties. To eliminate these limitations, in-service trainings should be organized for teachers who do not see themselves competent in educational games. Practices that will provide balanced support to improvement areas should be expanded. Printed books and materials related to the subject should be prepared and provided for teachers. In addition, the time problem caused by curriculum anxiety and seen in combined classrooms should be solved. The obstacles about the limitations of the implementation of educational game activity in the combined classroom environment should be removed, and necessary measures should be taken to make them use for more use the effective learning process.

Keywords: Combined Classroom, Educational Game, Geography Teaching, Social Studies

Araştırmanın Etik İzni

Yapılan bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir.

Etik kurul izin bilgileri

Etik değerlendirmeyi yapan kurul adı = Amasya Üniversitesi Sosyal Bilimler Etik Kurulu Başkanlığı

Etik değerlendirme kararının tarihi= 24.02.2021

Etik değerlendirme belgesi sayı numarası= E-30640013-108.01-6706