

**The Effect Of Teaching With Games Method On Academic Success In
Primary School 4th Grade Turkish Lesson**

İsa BOZ¹

Gazi University, Institute of Educational Sciences, Class Education PhD Student

ABSTRACT

In this experimental study, the effect of teaching Turkish with games method on the academic achievement of fourth grade students in elementary school 4th class was investigated. For this purpose, one of the 4th grades of a primary school in the Mediterranean region was selected chosen as an experimental and other control group. The total number of students constituting the research group is 38. In the experimental group, teaching method of games was used; however, in the control group the teacher follows the instructions in the guidebook were used while teaching Turkish to fourth graders. In this study, both group readiness test before the experiment and both groups final success test were applied after the application. In the statistical evaluation of the data, t-test was used for two categorical variables and one way Anova was applied for those variables that contained more than two categorical variables such as mothers' educational status and fathers' educational status. According to the findings obtained in this study, there was a significant difference in favor of the experimental group and no significant difference was found in academic achievement according to gender and education level of the family.

Key Words: Game, Teaching with games, Teaching Turkish

ARTICLE INFO

Received: 24.07.2018
Revision Received:
12.09.2018
Accepted: 24.09.2018
Published Online:
01.10.2018

¹ Corresponding author:
PhD Student
kizilelma4646@hotmail.com
0536 774 85 14

İlkokul 4. Sınıf Türkçe Dersinde Oyunla Öğretim Yönteminin Akademik Başarıya Etkisi

İsa BOZ²

Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sınıf Eğitimi Doktora Öğrencisi

ÖZET

Bu deneysel araştırmada İlkokul 4. sınıf Türkçe dersinde oyunla öğretim yönteminin dördüncü sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisi araştırılmıştır. Bu amaçla Akdeniz bölgesindeki bir ilkokulun 4. sınıflarından biri deney ve diğeri kontrol grubu olacak şekilde seçkili olarak belirlenmiştir. Araştırma grubunu oluşturan toplam öğrenci sayısı 38'dir. Dersler deney grubunda oyunla öğretim yöntemine, kontrol grubunda öğretmen kılavuz kitabındaki yönergelere uygun işlenmiştir. Bu araştırmada deney öncesi her iki gruba hazırbulunuşluk testi ve uygulama sonrasında her iki gruba son başarı testi uygulanmıştır. Verilerin istatistiksel olarak değerlendirilmesinde iki kategorili değişkenler için t testi, anne eğitim durumu ve baba eğitim durumu gibi ikiden fazla kategori içeren değişkenlerde tek yönlü varyans analizi uygulanmıştır. Bu araştırmada elde edilen bulgulara göre, deney grubu lehine anlamlı farklılık bulunmuş, cinsiyet ve ailenin eğitim durumuna göre akademik başarılarında ise anlamlı farklılık bulunamamıştır.

MAKALE BİLGİSİ

Alınma Tarihi:24.07.2018
Düzeltilmiş Hali Alınma Tarihi:12.09.2018
Kabul Edilme Tarihi: 24.09.2018
Çevrimiçi Yayınlanma Tarihi: 01.10.2018

Anahtar Kelimeler: Oyun, Oyunla öğretim yöntemi, Türkçe öğretimi

² Sorumlu yazar iletişim bilgileri:
Doktora Öğrencisi
kizilelma4646@hotmail.com
0536 774 85 14

Giriş

Dil duygu, düşünce ve isteklerin bir toplumda ses ve anlam yönünden ortak olan öğeler ve kurallardan yararlanarak başkalarına aktarılmasını sağlayan çok yönlü gelişmiş bir dizgedir (Aksan, 2007). Bir semboller dizisidir (Aydın, 2011). Yaşam boyu öğrenmenin ve gelişmenin en önemli anahtarı dildir (Güneş, 2011). Her toplumun kendine özgü bir dili vardır (Aydın, 2011).

İnsanların ilk öğrendikleri dil, ana dilleridir (Özbay, 2001). Anadili eğitimi, bireyin doğumu ile ailede başlar; örgün eğitim kurumlarında devam eder. Bireyin anadili becerisi geliştikçe, mensup olduğu milletin kültürüne hâkimiyeti de artar (Melanlioğlu, 2008). Kültürümüzü geliştirmek ve gelecek kuşaklara aktarmak ancak iyi bir anadili eğitimi ile mümkün olabilir.

Her ulus için ana dilleri anne sütü gibidir (Sağır, 2007). Anadili eğitimi Türkçe dersleri ile sınırlı değildir. İyi bir ana dil eğitimi alan birey kişisel, sosyal, kültürel, ekonomik ve politik yönlerden kendilerini geliştirir. Bu sayede millî, manevi, ahlaki, tarihî, kültürel, sosyal ve sanatsal değerler kazanır. Bu değerleri benimser (Melanlioğlu, 2008). Bundan dolayı da kültürün en önemli aktarıcısı toplumların ana dilidir.

İletişim kurma, duygu ve düşünceleri ifade etme, etkileşme, dış dünya ile bütünleşme, kültürü aktarma gibi süreçlerde dilin önemli bir yeri vardır (Güneş, 2011). Oyunlar ise dil gelişimini ve iletişimi kolaylaştırır (Garcia, 2012). Çocuklar oyun içerisinde yeni sözcükler öğrenir, fiil çekimlerini kullanır, soru sorar, cevap verir, hayali durumları ifade eder, duygu ve düşüncelerini anlatır, fikir üretir (Yanardağ, 2012). Çocuklar oyun sayesinde araştırmayı, keşfetmeyi, hayal etmeyi, kendini ifade etmeyi, yaratıcı düşünmeyi, çok yönlü düşünmeyi, yeni tecrübeler edinmeyi, içinde yaşadıkları dünyayı tanımayı ve anlamayı öğrenirler (Garcia, 2012).

Çocuklar oyun kurallarının izin verdiği ölçüde grubuna avantaj sağlamaya çalışır ve taktikler geliştirir. Çocuklar oyun içerisinde oyunun oynanış şekli, uyguladıkları strateji hakkında tartışır ve fikir alış veriş yaparlar (Hazar, 1996). Oyun çocuğun sözcük dağarcığını geliştirir, sözcük dağarcığı gelişen çocuk düzgün cümleler kurar ve rahat konuşma alışkanlığı edinir. Çocuk oyun içerisinde duygularını ve düşüncelerini anlatır, sürekli sorular sorar ve yeni bilgiler öğrenir (Akandere, 2006). Çocuklar oyun içerisinde öğrendiklerini ifade eder. Başkaları onu dinler, o da başkalarını dinler; bu yoldan çocuk ana dilini kullanmayı öğrenir. Çocuğun konuşma becerisi artar (Karadağ ve Çalışkan, 2008).

Oyunlarla Öğretim

Oyun çocuğu tanıma bakımından en iyi yoldur. Oyun içinde çocuk kendini bağımsız ve özgür hisseder. Eğitimci bu yolla çocuğu en doğal hâliyle tanır, çocuğun güvenini ve sevgisini kazanır (Aslan, 1982). Sınıfta oyunlara yer verilmesi öğrencilerin motivasyonunu artırır, öğrencilere öğrendiklerini uygulama fırsatı verir, öğrencilere başarıma duygusu yaşatır. Öğrencilerde olumsuz duyguların gelişmesini engeller (Açıkgöz, 2003). Oyun bir eğitim aracıdır. Çocuklar oyun içerisinde deneyimlerine göre öğrenir. Oyun içerisinde gerçek hayattan alınan örnekler çocukların ileri yaşamlarında ne yapmaları gerektiğini gösteren bir eğitim yoludur (Akandere, 2006). Oyunlar, eğitim ve öğretimde özellikle ilkokulda soyut konuların pekiştirilmesinde, derslerin sıkıcılığının giderilmesinde ve öğrencilerin yaratıcılıklarının artırılmasında öğretmenler açısından en önemli materyallerdir (Karadağ ve Çalışkan, 2008). Oyunla eğitimde; çocuk yaparak, yaşayarak öğrenir. Çocuk dokunur, koklar, dinler, tadar ve hisseder. Böylece çocuklar hayatı için gerekli bilgi, beceri ve deneyimleri oyun içinde kendiliğinden öğrenir (Yanardağ, 2012).

Araştırmanın Amacı

Gerek çocukların gerekse yetişkinlerin eğitim ve öğretim sırasında dikkatlerini uzun süre muhafaza etmeleri oldukça zordur. Özellikle ilkökul öğrencileri derslere uzun süre odaklanamamaktadır. Dolayısıyla öğrencilerin dikkatleri dağılmakta, dersler yararsız hâle gelmektedir (Kılbaş Köktaş, 2003). Bir süre sonra sıkılma olur ve dikkat dağılır. Bu da ilkökul çocuklarının öğrenmesi ve algılaması için engelleyici bir durumdur. Bunun sonucunda öğrenciler ders, öğretmen ve okul hakkında olumsuz tutum sahibi olmaktadır. Öğretmenler ise öğrencilerin dikkatlerini uzun süre ders ve konu üzerinde tutacakları yöntem ve teknikler kullanmalıdır (Akandere, 2006). İlkokul düzeyindeki öğrencilerin somut öğrenme yaşantıları geçirebileceği, kavramları somutlaştıracağı, dikkatlerini uzun süre öğrenmeler üzerinde yoğunlaştırabileceği, bilgiyi inşa edebileceği, öğrendiklerini analiz ve sentez edebileceği ve kendini ifade edebileceği en iyi yöntem oyundur. Bu araştırma ile öğrenme zevkli ve eğlenceli hâle getirilerek öğrenci başarısının artırılması amaçlanmıştır. Bu amacı gerçekleştirmek için aşağıdaki sorulara cevap aranacaktır.

1) Oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu ile öğretmen kılavuz kitabındaki yönergeler göre öğretimin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi gerçekleştirilen ön-test ve uygulama sonrası gerçekleştirilen son-test akademik başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?

2) Oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi gerçekleştirilen ön-test ve uygulama sonrası gerçekleştirilen son-test akademik başarı puanları arasında cinsiyete göre anlamlı bir fark var mıdır?

3) Oyunla öğretimin uygulandığı deney grubu öğrencilerinin uygulama öncesi gerçekleştirilen ön-test ve uygulama sonrası gerçekleştirilen son-test akademik başarı puanları arasında ailenin eğitim düzeyine göre anlamlı bir fark var mıdır?

Araştırmanın Yöntemi

Deneme modeli, düzenlenmiş ve denetim altındaki bir ortamda bağımsız değişkenin bağımlı değişken üzerindeki etkisini saptama sürecidir (Sönmez ve Alacapınar, 2017). Gerçek deneme modellerinde çoklu grupların kullanılması ve gruplar yansız atama ile oluşturulur (Karasar, 2012). Bu çalışmada gruplar yansız atama yoluyla oluşturulmadığından dolayı bu çalışma yarı deneysel bir çalışmadır.

Bu çalışmada ön-test ve son-test kontrol gruplu yarı deneysel model kullanılmıştır. Bu modele göre kontrol ve deney gruplarına deneysel işlemden önce ön-test, deneysel işlem sonrasında son-test uygulanmıştır.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu Akdeniz bölgesindeki yer alan bir ilkökulün 4. sınıflarındaki 38 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmacının görev yaptığı kurumun 4. sınıflarında iki şube bulunmaktadır. Bu şubelerden biri araştırmacının kendi sınıfı seçkili olarak deney kapsamına alınmıştır.

Deney Süreci

Bu çalışmada deney sürecinde uygulanmak üzere kazanımlar belirlenmiştir. Bu kazanımlar doğrultusunda, deney grubuna oyunlarla öğretim yöntemine göre; kontrol grubuna ise öğretmen kılavuz kitabındaki yönergeler uygun planlar hazırlanmıştır. Her gruba 20'şer saat uygulama planı hazırlanmıştır. Kazanımlara uygun deneme öncesinde uygulanmak üzere

bir ön-test geliştirilmiştir. Deneme sonunda uygulanmak üzere ise bir son-test geliştirilmiştir. Kapsam geçerliliği için belirtke tablosu hazırlanmıştır. Ön-test ve son-test ön uygulamada 120 öğrenciye uygulanmıştır. Bu uygulama sonunda testlerin madde analizleri yapılmıştır. Bu araştırmada deney sürecine geçmeden önce öğrencilere ön-test uygulanmıştır. Belirlenen kazanımlar doğrultusunda hazırlanan planlar; deney grubu öğrencilerine oyunlarla öğretim, kontrol grubu öğrencilerine ise öğretmen kılavuz kitabındaki yönergelere uygun işlenmiştir. Araştırmacı tarafından kazanımlara uygun oyunlar belirlenmiştir. Belirlenen oyunlar öğrencilerin seviyelerine indirgenmiştir. Öğrencilere oyunları nasıl oynayacakları hakkında açıklamalar yapılmıştır. Kazanımı gerçekleştirmek için belirlenen oyunlar oynatılmıştır. Uygulama sonunda deney ve kontrol grubuna son-test uygulanmıştır. Belirlenen kazanımlar ise şunlardır:

Tablo: 1. Araştırmanın Öğrenme Alanları ve Kazanımları

Öğrenme Alanları	Kazanımlar
Sözlü İletişim	Dinlediklerinde eş ve zıt kelimeleri ayırt eder. Dinlediklerinde öznel ve nesnel yargıları ayırt eder. Basit, türemiş ve birleşik kelimeleri ayırt eder. Varlıkların verilişlerine göre isimleri ayırt eder. Duygu ve düşüncelerini ifade ederken uygun bağlama öğelerini kullanır.
Okuma	Kelimelerin eş ve zıt anlamlarını bulur. Eş sesli kelimelerin anlamlarını ayırt eder. Ekleri türeterek kelimeler türetir. Kelimelerin gerçek, mecaz ve terim anlamlarını ayırt eder. Okuduklarında ne, nerede, ne zaman, nasıl, niçin ve kim (5N1K) sorularına cevap arar.
Yazma	Anlamli ve kurallı cümlelerle bilgilendirici ve hikâye edici metin yazar. Kısaltmaları ve bunların eklerini doğru kullanır.

2015 Türkçe öğretim programında içerik, öğrenme alanları şeklinde düzenlenmiştir. Bu öğrenme alanları sözlü iletişim, okuma ve yazmadır.

Sözlü İletişim: Konuşma ve dinleme etkinliklerini kapsamaktadır. Öğrencilerin çevreleriyle iletişim kurmaları, işbirliği yapmaları, ortak karar vermeleri ve karşılaştıkları sorunları çözmeleri açısından önemlidir (TTKB, 2015).

Okuma: Okuma becerisi öğrencilerin farklı kaynaklara ulaşarak yeni bilgi, olay, durum ve deneyimlerle karşılaşmasını sağlar (MEB, 2016).

Yazma: Yazma becerisinin geliştirilmesi ile öğrencilerin duygu, düşüncelerini, hayal, tasarı, izlenimlerini, bir konuda görüşlerini ve tezlerini yazılı anlatım kurallarına uygun şekilde anlatmaları, kendini ifade etme, yazma becerilerini geliştirme amaçlanmıştır (MEB, 2016).

Bu araştırmada sözlü iletişim, okuma ve yazma öğrenme alanlarına yönelik kazanımlara yer verilmiştir.

Uygulama Sürecinde Oynanan Bazı Oyunlar

Kura Çekme Oyunu: Öğretmen öğrencileri gruplara ayırır. Öğretmen her öğrenciye 5N1K ile ilgili çalışma kâğıdı verir, okumalarını ister. 5N1K ile ilgili küçük kâğıtlara ne, ne zaman, nasıl, nerede, ne ile ve kim yazılır, bir kutuya atılır. Her gruptan bir öğrenci bir kâğıt

çeker, kâğıtta yazan soruyu grubundaki arkadaşları ile cevaplandırır. Doğru cevaplırsa grubuna puan kazandırır (Güneş ve Güneş, 2011).

Kelime Bulmacaları Oyunu: Öğretmen, eş ve zıt anlamlı kelimelerle ilgili bulmacalar hazırlar. Öğrencilerden kelimelerin eş ve zıt anlamlarını bulmaları istenir.

Öğrenci Yarışları Oyunu: Öğretmen öğrencilere eş ve zıt anlamlı kelimelerle ilgili çalışma kâğıdı verir. Öğrencilerden eş ve zıt anlamlı kelimeleri öğrenmelerini ister. Öğrencileri iki grup hâlinde sıra yapar. Öğretmen en öndeki iki öğrenciye bir kelime söyler. Hangi öğrenci önce cevap verirse, sonra cevap vereni eler. Eleyen öğrenci kuyruğa tekrar girer. Bu elemeler birinci öğrenci belirleninceye kadar devam eder.

Kelime Türetme Oyunu: Öğrenciler gruplara ayrılır. Öğretmen tahtaya bir kelime yazar. Her grup kelimeyi türetir. Gruplar kelimeyi ne kadar türetebilirse, o kadar puan alır. Oyunun sonunda puanlar toplanır, birinci olan grup ilan edilir (Güneş ve Güneş, 2011).

Her Kelime Puan Oyunu: Öğretmen içinde çok sayıda eş sesli kelimenin geçtiği bir okuma parçası getirir. Öğrencilere buldukları eş sesli kelimelerin her birinin 1 puan olduğu söylenir. Okuma parçasını dağıtır. Belli süre içerisinde en çok eş sesli kelime bulan öğrenci oyunu kazanır (Her Harf Puan Oyunundan türetilmiştir.).

Renkler Oyunu: Üç tane kutunun üzerine basit kelimeler, türemiş kelimeler, birleşik kelimeler yazılır. Kâğıtlarda yazılı kelimeleri türlerini sınıfta arkadaşlarına okuyarak doğru kutuya atmasını istenir. Doğru yapan öğrenciler alkışlanır, yanlış yapanlar ise düzeltilerek doğru kutuya atması sağlanır (Yücel Yumuşak, 2014).

Takım Turnuva Oyunu: Öğrenciler 6 gruba ayrılır. Öğretmen her gruba soru dağıtır. Gruplar soruyu çözer. Soruyu doğru çözen gruplar puan kazanır. Puanlar dersin sonunda toplanır, kazanan grup ilan edilir (Takım Turnuva Oyunundan yararlanılmıştır.).

Sondan Ekleme Oyunu: Öğretmen öğrencilerin daire oluşturmalarını ister. Bir öğrenci ebe seçilir. Ebe bir kelime söyler. Çemberdeki öğrencilerden birinin türetmesini ister. Türetmeyen öğrenci oyundan çıkar. Birinci öğrenci belirleninceye kadar oyun devam eder (Güneş ve Güneş, 2011).

Öykü Tamamlama Oyunu: Öğretmen yarım bırakılmış, öykü tamamlama etkinlikleri hazırlar. Öğretmen öğrencilerden yarım bırakılmış öyküleri anlamlı ve kurallı cümleler kullanarak tamamlamalarını ister. Sınıfta en güzel ve doğru yapan öğrenciler ilan edilir (Cümle Tamamlama Oyunundan türetilmiştir.).

Puan Toplama Oyunu: Öğrenciler gruplara ayrılır. Gruplara sorular dağıtılır. Doğru cevaplayan gruplar 10 puan alır, yanlış cevaplayan grup sıfır puan alır. Dersin sonunda en çok puan toplayan grup öğretmen tarafından ilan edilir ve alkışlanmaları istenir.

Yıldız Toplama Oyunu: Öğrencilere sorular dağıtılır. Öğretmen öğrencilerden 1. soruyu çözmelerini ister. Doğru yapan öğrenciler yıldız toplar, yanlış yapan öğrenciler yıldız alamazlar. Birinci sorunun çözümü bittikten sonra ikinci soruya geçer, sırayla soruların hepsi çözdürülür. Dersin sonunda en çok yıldız toplayan öğrenci öğretmen tarafından ilan edilir ve alkışlanmaları istenir.

Sözcük Bulma Oyunu: Öğretmen öğrencilere birer A4 kâğıdı dağıtır. Öğretmen öğrencilerden kâğıdı birleşik kelime, basit kelime, türemiş kelime olarak üç bölüme ayırmalarını ister. Öğrencilerden belli bir süre içinde başlıklara uygun kelimeler yazmaları istenir. Başlıklara uygun en çok kelime yazan öğrenci oyunu kazanır (Güneş ve Güneş, 2011).

Kim 1 TL Kazanmak İster Oyunu: Türkçe dersinde öğrenciler yarışma havasına sokulur. Öğretmen öğrencilere çözmeleri için sorular dağıtır, dağıtılan soruların kuruş olarak her birinin değeri vardır. Kim önce 1 TL'ye ulaşırsa yarışmayı kazanır (Kim Milyoner Olmak İster Oyunundan uyarlanmıştır.).

Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından öğrenciler hakkında bilgi toplamak için geliştirilmiştir. Bu formda deney grubundaki öğrencilerden cinsiyetlerini, annelerinin ve babalarının öğrenim durumlarını belirtmeleri istenmiştir.

Hazırbulunuşluk ve Son Başarı Testi

Araştırmacı tarafından eksikleri gidermek, aksaklıkları tespit etmek için ön uygulama yapılmıştır. Araştırmanın öncesinde uygulanmak için bir ön-test geliştirilmiştir. Bu test, 5 doğru-yanlış, 5 eşleştirme ve 20 çoktan seçmeli sorudan oluşmaktadır. Bu testteki soruların madde analizlerinin yapılması için 120 öğrenciye uygulanmıştır.

Araştırmacı tarafından hazırbulunuşluk testine benzer bir son-test geliştirilmiştir. Bu test, 5 doğru-yanlış, 5 eşleştirme ve 20 çoktan seçmeli sorudan oluşmaktadır. Bu testteki soruların madde analizlerinin yapılması için 120 öğrenciye uygulanmıştır. Böylelikle testlerin madde analizleri yapılarak son hali verilmiştir.

Güvenirlilik

KR-20, bir testin kendi içindeki tutarlılığının ölçüsüdür (Baştürk, 2014). Bir testin madde analizleri yapılmışsa örneğin, madde güclüğü, madde ayırt ediciliği gibi KR-20 uygulanır (Karasar, 2012). 10-15 maddeden oluşan testler için KR-20 değeri 0.50 yeterli iken, 50 ve üzeri maddeden oluşan testlerde KR-20 değeri en az 0.84 olmalıdır (Tan ve Erdoğan, 2001).

Testlerin madde analizleri yapılmıştır. KR-20 güvenirlilik katsayısı değerleri hesaplanmıştır. Hazırbulunuşluk testinin KR-20 güvenirlilik katsayısı değeri 0.87, son başarı testinin KR-20 güvenirlilik katsayısı değeri 0.93 bulunmuştur. Bu araştırmada hazırbulunuşluk testi 26, son başarı testi 29 sorudan oluşmaktadır. Hem hazırbulunuşluk testinin hem de son başarı testinin KR-20 güvenirlilik katsayıları dikkate alındığında, her iki testinde güvenilir oldukları söylenebilir.

Madde Güclüğü ve Ayırt Ediciliği

Madde güclüğü (p), başarı testleri gibi bilgi ve becerilerin ölçüldüğü testlerin maddelerinin doğru cevaplanma oranını gösterir (Büyüköztürk ve vd., 2012). Madde güclük indeksi 0 ile 1 arasında yer alır. Sıfıra yaklaştıkça madde zorlaşır. 1'e yaklaştıkça madde kolaylaşır (Dicle, 2013; Baştürk, 2014a).

Ölçme amaçlı bir testin madde güclük indeksleri 0,30 ile 0,80 içerisinde kalmalıdır (Çepni ve Akyıldız, 2009). Madde güclüklerinin 0,50 civarında olması beklenir. Testlerde göreceli olarak kolay ve zor olan maddelere de yer verilebilir (Büyüköztürk ve vd., 2012).

Madde ayırt ediciliği, maddelerin ölçülen özellikle ilgili olarak bireyleri ne derece ayırt ettiğini gösterir. Testin ölçmeye amaçladığı özelliğe yüksek düzeyde sahip olan bireylerle, düşük düzeyde sahip olan bireyleri ayırt etme gücüdür. Madde ayırt edicilik indeksi r_{jx} ile gösterilir. +1,00 ile -1,00 arasında değişebilir. Madde ayırt edicilik indeksinin yorumlanmasında şu ölçütler kullanılabilir (Büyüköztürk ve vd., 2012). Madde ayırt ediciliği 0,40 ve üzeri çok iyi, 0,30-0,39 arası oldukça iyi, 0,20-0,29 düzeltilmeli ve geliştirilmeli, 0,19 daha küçük maddeler mümkünse testten çıkarılmalıdır (Akt: Baştürk, 2014a).

Tablo: 2. Hazırbulunuşluk Testi

Sorular	Madde Güçlüğü	Madde Ayırt Ediciliği	Sorular	Madde Güçlüğü	Madde Ayırt Ediciliği
S1	0,64	0,81	S16	0,53	0,81
S2	0,74	0,65	S17*	0,41	0,37
S3	0,56	0,90	S18	0,44	0,68
S4	0,51	0,71	S19	0,45	0,78
S5	0,42	0,56	S20	0,58	0,50
S6*	0,37	0,40	S21*	0,22	0,46
S7	0,42	0,71	S22	0,40	0,68
S8	0,64	0,65	S23	0,48	0,78
S9	0,37	0,40	S24	0,33	0,65
S10	0,35	0,50	S25	0,55	0,84
S11	0,56	0,62	S26	0,36	0,46
S12	0,32	0,40	S27	0,35	0,59
S13	0,42	0,59	S28	0,41	0,43
S14	0,50	0,71	S29	0,40	0,78
S15	0,54	0,81	S30*	0,30	0,18

Tablo 2’de hazırbulunuşluk testindeki soruların madde analizleri verilmiştir. S6 sorusu yanlış olduğu için testten doğrudan çıkarılmıştır. S17 sorusunun ayırt ediciliği 0.40 altında olduğundan testten çıkarılmıştır. S21 sorusu zor bir soru olduğu için testten çıkarılmıştır. S30 sorusu hem zor olduğu hem de ayırt ediciliği düşük olduğu için testten çıkarılmıştır. Diğer soruların madde güçlüğü ve ayırt ediciliği iyi olduğu için değiştirilmeden kullanılmasına karar verilmiştir.

Tablo: 3. Son Başarı Testi

Sorular	Madde Güçlüğü	Madde Ayırt Ediciliği	Sorular	Madde Güçlüğü	Madde Ayırt Ediciliği
S1	0,52	0,87	S16	0,35	0,65
S2	0,51	0,84	S17	0,45	0,68
S3	0,55	0,93	S18	0,42	0,71
S4	0,51	0,93	S19*	0,37	0,37
S5	0,44	0,71	S20	0,38	0,71
S6	0,51	0,84	S21	0,39	0,46
S7	0,51	0,59	S22	0,39	0,71
S8	0,47	0,46	S23	0,45	0,84
S9	0,46	0,75	S24	0,45	0,81
S10	0,43	0,71	S25	0,40	0,93
S11	0,48	0,65	S26	0,30	0,71
S12	0,42	0,53	S27	0,36	0,46
S13	0,44	0,68	S28	0,46	0,71
S14	0,33	0,65	S29	0,40	0,56
S15	0,32	0,78	S30	0,55	0,75

Tablo 3’te son başarı testindeki soruların madde analizleri verilmiştir. Ölçme aracıdaki her bir maddenin güçlük değeri ve madde ayırt ediciliği bulunmuştur. S19 sorusunun ayırt ediciliği 0.40 altında olduğundan testten çıkarılmıştır. Diğer soruların madde güçlüğü ve ayırt ediciliği iyi olduğu için değiştirilmeden kullanılmasına karar verilmiştir.

Geçerlilik

Bir testin kullanım amacına uygunluk derecesidir (Sönmez ve Alacapınar, 2017). Başarı testleri için konu, davranış karşılaştırması içeren belirtke tablosunu hazırlamak, kapsam geçerliliği bu konuda önemli ipuçları verir (Büyüköztürk ve vd., 2012). Araştırmada kapsam geçerliliğine destek sağlamak için belirtke tablosu hazırlanmıştır. Her kazanıma yönelik sorulara yer verilmiştir.

Verilerin Analizi

Araştırma grubunu oluşturan öğrencilerin frekans ve yüzde dağılımları çıkarılmıştır. Hazırbulunuşluk ve son başarı testleri puanlanmıştır. Öğrencilerin ön-test ve son-test puanları arasındaki farklılığı belirlemek amacıyla deney ve kontrol grubu için bağımlı t testi, cinsiyet gibi iki kategorili değişkenler için bağımsız gruplarda t testi, annelerinin ve babalarının eğitim durumu gibi ikiden fazla kategori içeren değişkenler için tek yönlü varyans analizi uygulanmıştır. Araştırmanın bulguları tablolar halinde sunulmuştur.

Bulgular ve Yorumlar

Bu bölümde grupların frekans dağılımları, bulgular ve yorumlar yer almaktadır.

Tablo: 4. Çalışma Grubunun Dağılımı

Gruplar	Sınıf	Uygulanan Yöntem	n	%
01 Deney	4-A	Türkçe Dersinde Oyunla Öğretim Yöntemi	19	50
02 Kontrol	4-B	2016-2017 4. Sınıf Öğretmen Kılavuz Kitabındaki Yönergelere Uygun Öğretim	19	50
Toplam			38	100

Tablo 4'te çalışma grubu ile ilgili bilgi verilmiştir. Deney grubundaki öğrencilerin oranı % 50, kontrol grubundaki öğrencilerin oranı % 50 olduğu görülmektedir. Tabloya bakıldığında deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin oranlarının birbirine denk olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo: 5. Öğrencilerin Cinsiyete Göre Dağılımı

Cinsiyete Göre Dağılım	Deney Grubu	n	%
	Erkek		12
Kız		7	36,8
Total		19	100

Tablo 5'te deney grubundaki öğrencilerin cinsiyete göre dağılımları yer almaktadır. Deney grubunda öğrencilerin % 63,2'si erkek, % 36,8'i kız olduğu görülmektedir. Deney grubundaki erkek öğrenciler kız öğrencilerin neredeyse iki katıdır. Deney grubundaki erkeklerin sayısı, kızların sayısından daha fazla olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo: 6. Ailelerin Eğitim Durumuna Göre Dağılımı

	Deney Grubu	n	%
Anne Eğitim Durumu	Okuryazar değil	3	15,8
	İlkokul	12	63,2
	Ortaokul	4	21,0
	Total	19	100
Baba Eğitim Durumu	İlkokul	8	42,1
	Ortaokul	5	26,3
	Lise	6	31,6
	Total	19	100

Tablo 6’da öğrencilerin annelerinin ve babalarının eğitim durumlarına göre dağılımı yer almaktadır. Deney grubundaki öğrencilerin annelerinin 15,8 hiçbir okula gitmediği, % 63,2 ilkokul, % 21,0 ortaokul; babalarının % 42,1 ilkokul, % 26,3 ortaokul, % 31,6 lise mezunu olduğu görülmektedir. Öğrencilerin annelerinin eğitim seviyesinin, babalarının eğitim seviyesinden daha düşük olduğu anlaşılmaktadır. Ayrıca ailelerin eğitim seviyelerinin düşük olduğu söylenebilir.

Tablo: 7. Birinci Alt Amaca Yönelik Bulgular

Eğitim Durumu	N	Ortalama	Standart Sapma	t	p
Kontrol Ön-test Puanı	19	67,16	20,51	-1,552	0,138
Grubu Son-test Puanı	19	71,32	18,30		
Deney Ön-test Puanı	19	71,37	17,30	-4,320	0,000*
Grubu Son-test Puanı	19	83,05	11,83		

Tablo 7’de deney ve kontrol gruplarının ön-test ve son-test puanlarının ortalaması bağımlı gruplarda t testi ile karşılaştırılmıştır. Kontrol grubunun ön-test ortalaması 67,16 iken son-test ortalaması 71,32 olup bu ortalamalar arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı düzeyde değildir ($p>0,05$). Deney grubunun ön-test ortalaması 71,37 iken son-test ortalaması 83,05 olup bu ortalamalar arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı düzeydedir ($p<0,05$). Deney grubundaki öğrencilerin başarı ortalaması anlamlı derecede artarak daha yüksek çıkmıştır. Oyunla öğretim yöntemi, öğretmen kılavuz kitaplarındaki yönergelerle yapılan öğretimden daha etkili olmuştur.

Tablo: 8. İkinci Alt Amaca Yönelik Bulgular

Cinsiyet Eğitim Durumu	N	Ortalama	Standart Sapma	t	p
Ön-test Erkek Puanı	12	76,33	18,01	1,726	0,102
Ön-test Kız Puanı	7	62,86	13,01		
Son-test Erkek Puanı	12	86,92	10,17	2,017	0,060
Son-test Kız Puanı	7	76,43	12,22		

Tablo 8’de deney grubundaki öğrencilerin cinsiyetlerine göre ön-test ve son-test puanları bağımsız gruplarda t testi ile karşılaştırılmıştır. Deney grubundaki erkeklerin ön-test ortalaması 76,33 iken son-test ortalaması 86,92 olup bu ortalamalar arasındaki fark istatistiksel olarak bakıldığında anlamlı bir düzeyde artış yoktur ($p>0,05$). Deney grubundaki kızların ön-test ortalaması 62,86 iken son-test ortalaması 76,43 olup bu ortalamalar arasındaki fark istatistiksel olarak bakıldığında anlamlı bir düzeyde artış yoktur ($p>0,05$). Türkçe dersinde oyunla öğretim yönteminin kullanıldığı deney grubundaki öğrencilerin cinsiyete ilişkin öğrenmelerinde bir farklılık yoktur.

Üçüncü Alt Amaca Yönelik Bulgular

Deney grubundaki öğrencilerinin ön-test ve son-test puanları annelerinin ve babalarının eğitim durumunu göre puan ortalamaları “tek yönlü varyans analizi” ile karşılaştırılmıştır. Sonuçları ve ortalamaları aşağıdaki tablolarda verilmiştir.

Tablo: 9. Anne Eğitim Durumuna İlişkin Bulgular

Anne Eğitim Durumu		N	Ortalama	Std. Sapma	F	P
Ön-test Puanları	Okur-yazar Değil	3	82,67	16,65	1,740	0,207
	İlkokul	12	66,00	16,84		
	Ortaokul	4	79,00	15,79		
	Total	19	71,37	17,30		
Son-test Puanları	Okur-yazar Değil	3	80,00	20,66	0,129	0,880
	İlkokul	12	83,25	9,78		
	Ortaokul	4	84,75	13,82		
	Total	19	83,05	11,83		

Tablo 9’da görüldüğü gibi deney grubundaki öğrencilerin annelerinin eğitim durumuna göre ön-test ve son-test puan ortalamaları arasında anlamlı bir düzeyde fark yoktur ($p>0,05$). Bu bulgu ile deney grubundaki öğrencilerin annelerinin eğitim durumuna göre ön-test ve son-test puanlarının benzer düzeyde olduğu saptanmıştır.

Tablo: 10. Baba Eğitim Durumuna İlişkin Bulgular

Baba Eğitim Durumu		N	Ortalama	Std. Sapma	F	P
Ön-test Puanları	İlkokul	8	66,00	14,97	1,182	0,332
	Ortaokul	5	69,60	17,80		
	Lise	6	80,00	19,27		
	Total	19	71,37	17,30		
Son-test Puanları	İlkokul	8	79,00	11,94	1,953	0,174
	Ortaokul	5	80,60	11,52		
	Lise	6	90,50	9,95		
	Total	19	83,05	11,83		

Tablo 10’da görüldüğü gibi deney grubundaki öğrencilerin babalarının eğitim durumuna göre ön-test ve son-test puan ortalamaları arasında anlamlı bir düzeyde fark yoktur ($p>0,05$). Bu bulgu ile deney grubundaki öğrencilerin babalarının eğitim durumuna göre ön-test ve son-test puanlarının benzer düzeyde olduğu söylenebilir.

Sonuç ve Tartışma

İlkokul 4. sınıf Türkçe dersinde deney grubuna uygulanan oyunla öğretim yönteminin akademik başarısına etkisi ile kontrol grubuna uygulanan öğretmen kılavuz kitaplarındaki yönergelerle uygun öğretimin akademik başarısına etkisi arasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık vardır. Araştırmada Türkçe dersinde uygulanan oyunla öğretim yönteminin, öğretmen kılavuz kitaplarındaki yönergelerle göre yapılan öğretimden daha etkili olduğu söylenebilir. Gökşen (2014) geleneksel oyunların çocukların gelişimlerine katkılarını araştırmıştır. Oyun oynayarak büyüyen çocukların kendini gerçekleştirme, hayatta başarılı ve mutlu olmada diğerlerinden daha şanslı olduklarını, oyunların eğitim - öğretim faaliyetlerinin gerçekleştirilmesinde önemli bir destekleyici unsur olduğunu belirtmiştir.

Demir ve Özdemir (2013) gölge oyunlarının, değer aktarımı ve öğretiminde çok zengin bir kaynak özelliği gösterdiği sonucuna ulaşmışlardır.

Gülsoy ve Uçgun (2013) eğitsel oyunları kelime hazinesinin geliştirilmesinde kullanmışlardır. Eğitsel oyunların uygulandığı deney grubunun ön-test ve son-test puanları arasında anlamlı bir farkın olduğunu, geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunun ön-test ve son-test puanları arasında anlamlı bir farkın olmadığını tespit etmişlerdir. Batdı (2012) eğitsel oyunlarla yapılan yabancı dil öğretiminin eğlenceli öğrenme atmosferi yarattığını, dil öğrenmeye karşı olumlu tutumlar geliştirdiğini, dilin anlamlı ve kalıcı öğrenilmesinde büyük rolü olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bunlara rağmen; Bağcı (2011) eğitsel oyun tekniğinin ilkökul 1., 2 ve 3. sınıflarda Türkçe öğretmen kılavuz kitaplarında yeterli olarak kullanılmadığını belirtmiştir.

Bu araştırmanın bulgularını farklı derslerde oyunla öğretimle ilgili yapılmış birçok araştırmanın sonucu desteklemektedir. Genç, (2014) sanat eğitiminde, Sönmez (2012) matematik dersinde, Aksoy (2010) matematik dersinde, Dindar (2009) trafik güvenliği dersinde, Dinçer (2008) müzik dersinde, Kılıç (2007) matematik dersinde, Yiğit (2007) matematik dersinde, Yağız (2007) bilgisayar dersinde, Uyan (2006) resim dersinde, Altunay (2004) matematik dersinde oyunu kullanmışlardır. Oyunla öğretimin öğrencilerin akademik başarısını, öz-yeterlilik algılarını, okul derslerine karşı tutumlarını ve ilgilerini olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşmışlardır.

Meyer (2012) okul öncesi çocukların oyunla dil öğrenimi için bir bilgisayar oyunu tasarlamıştır. Bu oyun tasarısının öğrencilere okul içinde ve okul dışında öğrenme ortamı sunduğu, istediği zamanda ve mekânda öğrenme ortamı sunduğunu, öğrencilerin okulda öğretmenle, okul dışında ebeveynlerle veya kendi başına çalışabileceği oyun tasarısıdır. Bu materyalin okul içinde ve dışında öğrencilerin rolünü desteklemedir. Dodd ve Dodd (1997) icat ettikleri soru-cevap oyununu kelime öğretiminde kullanmışlardır. Bu oyunun bilinen diğer soru-cevap oyunlarından farklı olduğunu, soruların kartın aynı tarafında yer almadığını, herkesin olası cevaplar düşünmesini sağladığını vurgulamıştır. Bu oyunun eğlenceli, eğitici ve yararlı olduğunu belirtmiştir.

Oyunla öğretim yönteminin uygulandığı deney grubundaki erkek ve kız öğrencilerin ön-test ve son-test puanları arasında anlamlı bir düzeyde farklılık bulunamamıştır. Türkçe dersinde oyunla öğretim yöntemi ile öğretim yapıldığında cinsiyet öğrencilerin akademik başarılarını etkilememektedir. Bozan (2014) okul öncesi öğretmenlerin eğitim durumuna göre oyun etkinliklere ilişkin görüşlerini araştırmıştır. Araştırmasında, cinsiyetin okul öncesi öğretmenlerinin oyun etkinliklerine ilişkin görüşlerini anlamlı düzeyde farklılaştırmadığı sonucuna ulaşmıştır. Bu durum bize cinsiyet değişse de oyun konusunda öğretmenlerin benzer görüşlere sahip olduğunu düşündürmektedir. Yapmış olduğum araştırmanın sonucu ile öğretmenlerin cinsiyet değişkenine göre oyun etkinliklere yönelik görüşleri benzerdir.

Arslan (2013) Türkiye’de ve dünyada okuma becerisi ile ilgili cinsiyet değişkenini araştırmıştır. Araştırmanın sonunda okuma becerisinin çeşitli yönlerinde okuma alışkanlığı, okuduğunu anlama, okuma stratejilerini kullanma gibi okuma becerilerinde bayanların erkeklerden daha iyi bir düzeyde olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bu ayrışmanın cinsiyetler arasındaki beyin farklılıklarından kaynaklanmış olabileceği sonucuna varmıştır. Özenç (2007) bayan öğretmenlerin ilk okuma yazma öğretiminde oyunla öğretime daha olumlu baktıkları sonucuna ulaşmıştır. Bu araştırmaların sonucu yapmış olduğum araştırmanın sonucu ile çelişmektedir.

Oyunla öğretim yönteminin uygulandığı deney grubundaki öğrencilerin annelerinin ve babalarının eğitim düzeyine göre ön-test ve son-test puanları arasında anlamlı bir düzeyde farklılık bulunamamıştır. Türkçe dersinde oyunla öğretim yöntemi ile öğretim yapıldığında ailenin eğitim düzeyi öğrencilerin akademik başarılarını etkilememektedir. Bozan (2014) okul öncesi öğretmenlerin eğitim durumuna göre oyun etkinliklere ilişkin görüşlerini araştırmıştır.

Eđitim durumunun anlamlı düzeyde farklılařtırıcı bir faktör olmadıđı grřne ulařmıřtır. đretmenlerin eđitim durumları ne olursa olsun oyunlara iliřkin grřleri benzerdir. Bu arařtırma yapmıř olduđum arařtırmayı desteklemektedir. ocukların annelerini ve babalarının eđitim durumu ne olursa olsun oyunlar btn đrencilerin đrenmelerini olumlu etkilemektedir. Anneler ve babalar ocukların đrenmelerini oyunlarla destekleyebilirler.

Akkuř Sevigen (2013) aile katılımlı oyun temelli eđitim programının n-test ve son-test puanları arasındaki artıř, oyun temelli eđitim programındaki artıřtan daha yksek ıktıđı sonucuna ulařmıřtır. Erbay ve Durmuřođlu Saltalı (2012) annelerin oyun algısını arařtırmıřlardır. Annelerin ođunluđu oyunu eđlendiren, geliřimi destekleyen ve boř zamanları deđerlendirici bir etkinlik olarak grmektedir. Her ne kadar anneler oyun ve etkinliklerini boř zaman etkinlikleri olarak grseler de ocukların hayatı oyundur. ocuklar hayatın kurallarını oyun iinde đrenirler. Bu yzden aileler oyun etkinliklerini boř zaman etkinliđi grmek yerine ocuklara kazandırmak istedikleri davranıřları oyunlařtırarak verdiklerinde, ocuklar hem gzel vakit geireceklerdir hem de sıkılmadan, eđlenerek kendiliđinden đreneceklerdir.

neriler

Uygulamaya Ynelik neriler

1. Dil đretimi bireysel farklılıklara gre dzenlenmelidir. Bireysel farklılıkları ortaya ıkaracak en iyi etkinlikler ise oyunlardır. Okul ve sınıf ortamları oyunlarla zenginleřtirilebilir.
2. Trke đretim etkinlikleri đrencilerin ilgilerine, ihtiyalarına ve đrencilerin geliřim dzeyine gre dzenlenmelidir. Bunun iin ilkokul đretim programlarının eđitim durumlarında oyunlara sık sık yer verilebilir.
3. İlkokul Trke dersinde, Trkeyi dođru, gzel ve bilinli kullanmayı alıřkanlık haline getirmenin en iyi yolu oyunlardır.
4. Trke dersinde đretmenler oyunları dersin giriř blmnde đrencinin dikkatini ekmek, đrenciyi gdlemek, đrencilerin hazırbulunuřluk dzeyini artırmak iin geliřme blmnde, đrencilerin đrendiđi konuları pekiřtirmesi ve đrenci katılımını sađlamak iin, dersin sonu blmnde ise đrencilerden dnt almak iin kullanılabilir.
5. đrencilerin bilgiyi kendi dođasında yapılandırabilmeleri iin đretim etkinlikleri oyunlařtırılarak sunulabilir.
6. Trke đretim programının amalarından anlama ve anlatma gcn geliřtirmek, đrencilerde okuma ve dinleme alıřkanlıđı kazandırmak, kelime hazinelerini zenginleřtirmek iin sınıf iinde ve dıřında oyunlara sık sık yer verilebilir.
7. đrencilerde anlamlı ve kalıcı đrenmeler, yaparak yařayarak đrenme, eleřtirel ve yaratıcı dřnce becerilerinin geliřtirebilmesi iin ders ii etkinliklerde oyunlar kullanılabilir.
8. Trke ders kitapları, đrenme ortamları oyun ve etkinliklerle zenginleřtirilebilir.

Yapılacak Uygulamalara Ynelik neriler

1. Bu arařtırmada ilkokul 4. sınıf Trke dersinde oyunla đretim ynteminin đrencilerin akademik bařarisına olan etkisi arařtırılmıřtır. Bu alıřmaya benzer arařtırmalar ilkokulun diđer sınıf dzeylerinde ve farklı derslerde yapılabilir.
2. Bu arařtırma ilkokul 4.sınıf Trke dersinde szl iletiřim, okuma ve yazma đrenme alanlarında 10 tane kazanımda uygulanmıřtır. Bu arařtırmaya benzer arařtırmalar dersin btn đrenme alanlarında ve diđer kazanımlarda da uygulanabilir.
3. Bu arařtırmada ilkokul 4. sınıf Trke dersinde oyunla đretim yntemi ile đretim yapıldıđında cinsiyetin đrencilerin akademik bařarisını etkilemediđi sonucuna ulařılmıřtır. Oyunun cinsiyet zerindeki etkisi ilkokulun diđer sınıf dzeylerinde de arařtırılabilir.

4. Bu araştırma ile ilkokul 4. sınıf Türkçe dersinde oyunla öğretim yönteminin cinsiyetin ve ailenin eğitim durumlarına göre öğrencilerin akademik başarısına etkisi araştırılmıştır. Diğer derslerde ve değişkenler üzerinde benzer araştırmalar yapılabilir.
5. Bu araştırmanın örneklemini 38 öğrenci oluşturmaktadır. Bundan sonra daha büyük örneklemeler üzerinde benzer araştırmalar yapılabilir.

Kaynakça

- Açıkgöz, K. Ü. (2003). Aktif Öğrenme (6. Basım). Eğitim Dünyası, İzmir.
- Akandere, M. (2006). Eğitici Okul Oyunları (3. Baskı). Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- Aksan, D. (2007). Her Yönüyle Dil Ana Çizgileriyle Dilbilim. TDK Yayınları, Ankara.
- Akkuş Seviğen, F. (2013). Oyun Temelli Matematik Eğitim Programının Çocuğun Matematik Gelişime Etkisinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aksoy, N. C. (2010). Oyun Destekli Matematik Öğretimin İlköğretim 6. Sınıf Öğrencilerin Kesirler Konusundaki Başarı, Başarı Güdüsü, Öz-Yeterlik ve Tutumlarının Gelişimlerine Etkisi, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Altunay, D. (2004). Oyunla Desteklenmiş Matematik Öğretiminin Öğrenci Erişimine ve Kalıcılığa Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aslan, N. (1982). Oyunla Eğitim. Yargıçoğlu Matbaası, Ankara.
- Arslan, A. (2013). Okuma Becerisi İle İlgili Makalelerde Cinsiyet Değişkeni. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Dergisi*, (2/2), 251-265, Türkiye.
- Aydın, A. (2011). Eğitim Psikolojisi (12. Baskı). Pegem A Akademi, Ankara.
- Bağcı, E. (2011). İlköğretim 1., 2. ve 3. sınıf Türkçe Dersi Öğretmen Kılavuz Kitaplarında Yer Verilen Eğitsel Oyun Etkinliklerinin İncelenmesi ve Alternatif Etkinlik Önerileri. *Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Prof. Dr. Mahmut Kaplan Armağan Sayısı, 9 (2), 487-497.
- Baştürk, S. (2014). Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme “Ölçme Araçlarının Taşınması Gereken Nitelikler” (Editör: Savaş Baştürk). Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.
- Baştürk, S. (2014a). Eğitimde Ölçme Değerlendirme “Çoktan Seçmeli Testler” (Editör: Savaş Baştürk). Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.
- Batdı, V. (2012). Yabancı Dil Öğretiminde Eğitsel Oyunların Kullanılmasına İlişkin Öğretmen Görüşleri. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 1 (4), ISSN: 2146-9199.
- Bozan, N. (2014). Okul Öncesi Eğitimde Oyunun Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Büyükoztürk, Ş. ve vd. (2012). Bilimsel Araştırma Yöntemleri (Geliştirilmiş 13. Baskı). Pegem Akademi A Yayıncılık, Ankara.
- Çepni, S. ve Akyıldız, S. (2009). Ölçme ve Değerlendirme. Celepler Matbaacılık, Trabzon.
- Dicle, A. N. (2013). Bilimsel Araştırma Yöntemleri “Verilerin Toplanması” (Editör: Savaş Baştürk). Vize Yayıncılık, Ankara.

- Demir, T. ve Özdemir, B. (2013). Türk Eğitiminde Karagöz/Gölge Oyunları ile Değerler Öğretimi. *Değerler Eğitimi Merkezi, Değerler Eğitimi Dergisi*, Cilt 11, No. 25, 57-89.
- Dinçer, M. (2008). İlköğretim Okullarında Müziklendirilmiş Matematik Oyunlarıyla Yapılan Öğretimin Akademik Başarı ve Tutuma Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bolu.
- Dindar, R. (2009). Örgün Eğitim Sistemi İçinde Trafik Eğitiminde Oyunla Öğretimin Önemi. Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Dodd, A. E. ve M. Dodd, D. M. (1997). Question and Answer Game. Both of 52 Church St., Highbridge, NJ. 08829.
- Erbay, F. ve Durmuşoğlu Saltalı, N. (2012). Altı Yaş Çocuklarının Günlük Yaşantılarında Oyunun Yeri ve Annelerin Oyun Algısı. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 13 (2), 249-264.
- Garcia, J. J. (2012). Geleneksel Çocuk Oyunları ile Kurulan Kültür Köprüsü “İspanyadaki Çocuk Oyunları ve Çocuk Oyunlarının Kültürel Sanatsal ve Sosyal Açısından Çocuk Gelişimine Etkileri”. Hazırlayan: Ramazan Avcı, Kahramanmaraş.
- Genç, S. (2014). Sanat Eğitiminde Eğitsel Oyunların Önemi. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3 (1), 380-392.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların Çocukların Gelişimlerine Katkıları ve Gaziantep Çocuk Oyunları. *A. Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi (TAED)*, 52, 229-259.
- Güneş, F. (2011). Dil Öğretim Yaklaşımları ve Türkçe Öğretimindeki Uygulamalar. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8 (15), 123-148.
- Güneş, M. ve Güneş, H. (2011). Öğretmen ve Öğrenciler için Yaşayan Çocuk Oyunları. Anı Yayıncılık, Ankara.
- Gülsoy, T. ve Uçgun, D. (2013). 6. Sınıf Öğrencilerinin Kelime Hazinesinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Etkisinin İncelenmesi. *Turkish Studies International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 8 (13), 943-952.
- Hazar, M. (1996). Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim. Tutubay Ltd. Şti., Ankara.
- Karasar, N. (2012). Bilimsel Araştırma Yöntemi: " Kavramlar, İlkeler, Teknikler" (21. Basım). Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- Karadağ, E. ve Çalışkan, N. (2008). Kuramdan Uygulamaya İlköğretimde Drama “Oyun ve İşleniş Örnekleriyle” (2.Baskı). Anı Yayıncılık, Ankara.
- Kılbaş Köktaş, Ş. (2003). Sınıf Yönetimi. Nobel Kitabevi, Adana.
- Kılıç, M. (2007). İlköğretim 1. Sınıf Matematik Derslerinde Oyunla Öğretimde Kullanılan Ödüllerin Matematik Başarısına Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri, İstanbul.
- MEB, (2016). İlkokul Türkçe 1 Öğretmen Kılavuz Kitabı. Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, Ankara.
- Melanlıoğlu, D. (2008). Kültür Aktarımı Açısından Türkçe Öğretim Programları. *Eğitim ve Bilim* 2008, 33(150), 64-73.
- Meyer, B. (2012). Game-Based Language Learning For Pre-school Children: A Design Perspective. In Proceedings of the 6th European Conference on Games Based Learning: ECGBL (p. 332). Academic Conferences Limited.

- Özbay, M. (2001). 0-6 Yaş Grubu Çocuklarındaki Dil Gelişiminin Türkçe Öğretimi Açısından Önemi, *Bilig* (17).
- Özenç, E. G. (2007). İlk Okuma ve Yazma Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemine İlişkin Öğretmen Görüşlerinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Sağır, M. (2007). Ana Dil Mi, Ana Dili Mi? Türkoloji Araştırmaları, 2, 540-545.
- Sönmez, M. T. (2012). 6. Sınıf Matematik Derslerinde Web Üzerinden Sunulan Eğitsel Matematik Oyunlarının Öğrenci Başarısına Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Sönmez, V. ve Alacapınar, F. G. (2017). Örneklandırılmış Bilimsel Araştırma Yöntemleri (Genişletilmiş 5. Baskı). Anı Yayıncılık, Ankara.
- Tan, Ş. ve Erdoğan, A. (2001). Öğretimi Planlama ve Değerlendirme. Anı Yayıncılık, Ankara.
- TTKB, (2015). Türkçe Dersi (1-8 Sınıflar) Öğretim Programı. Milli Eğitim Bakanlığı Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, Ankara.
- Uyan, Z. (2006). Resim Öğretiminde Oyunun Öğretime Katkısı. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Yağız, E. (2007). Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Yanardağ, M. F. (2012). Geleneksel Çocuk Oyunları ile Kurulan Kültür Köprüsü “Geleneksel Çocuk Oyunlarının Çocuğun Sosyalleşmesi Açısından Önemi”. Hazırlayan: Ramazan Avcı, Kahramanmaraş.
- Yiğit, A. (2007). İlköğretim 2. Sınıf Seviyesinde Bilgisayar Destekli Eğitici Matematik Oyunlarının Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Yücel Yumuşak, (2014). Oyun Destekli Matematik Öğretiminin 4. Sınıf Kesirler Konusundaki Erişi ve Kalıcılığa Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.