

**YAKIN DOĐU ÜNİVERSİTESİ**  
**EĐİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**  
**ÖZEL EĐİTİM ANA BİLİM DALI**

**ÖZEL EĐİTİM ÖĐRETMENLERİNİN DERSLERDE**  
**OYUN KULLANIMI HAKKINDAKİ GÖRÜŐLERİNİN**  
**İNCELENMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Gözde BİÇER**

**Lefkoőa**

**Haziran, 2019**

**YAKIN DOĐU ÜNİVERSİTESİ**  
**EĐİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**  
**ÖZEL EĐİTİM ANA BİLİM DALI**

**ÖZEL EĐİTİM ÖĐRETMENLERİNİN DERSLERDE**  
**OYUN KULLANIMI HAKKINDAKİ GÖRÜŐLERİNİN**  
**İNCELENMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Gözde BİÇER**

**Tez Danışmanı**

**Yrd. Doç. Dr. Başak BAĐLAMA**

**Lefkoőa**

**Haziran, 2019**

## **ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI**

Hazırlamış olduğum “Özel Eğitim Öğretmenlerinin Derslerde Oyun Kullanımı Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi” konulu yüksek lisans tezimde, projelendirilmesi ve sonuçlanmasındaki süreçte her türlü akademik ve bilimsel kurallara özenle uyduğumu, tezimde yer alan tüm bilgileri bilimsel ahlak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, bilimsel yazım kurallarına uygun şekilde hazırladığım bu çalışmamda dolaylı ya da doğrudan yaptığım her türlü alıntıyı kaynakçada gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden ibaret olduğunu taahhüt ederim.

**Gözde BİÇER**

## ÖNSÖZ

Yakın Doğu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Özel Eğitim Anabilim Dalı, yüksek lisans programının gereği olarak hazırlanan bu araştırmanın amacı, Özel Eğitim Öğretmenlerinin Derslerde Oyun Kullanımı Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi belirlenmesidir.

Yapılan araştırma altı bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde araştırmanın problem durumu, araştırmanın amacı, önem, sınırlıklar, tanımlar ve kısaltmalar sunulmuştur. Araştırmanın ikinci bölümünde konuyla ilgili kavramsal açıklamalar ve ilgili araştırmalar tanıtılmıştır. Üçüncü bölümünde araştırmanın gerçekleşmesinde benimsenen araştırmanın yöntemi, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve verilerin analizine yer verilmiştir. Dördüncü bölümde bulgulara, beşinci bölümde bulgular bağlamında ulaşılan sonuçların tartışılıp yorumlanmasına, altıncı bölümde ise araştırmanın sonuçlarına ve önerilere yer verilmiştir. Son olarak da araştırmada kullanılan kaynaklar ve ekler yer almaktadır. Bu araştırmanın planlanmasında, uygulanmasında ve devam ettirilip sonuca bağlanmasında yardımlarını eksik etmeyen ve çok kıymetli bilgileri paylaşan, bu çalışmada her zaman arkamda olduğunu hissettiren, motive eden ve çalışmamın her aşamasında yanımda olan ayrıca çalışmamın literatüre katkı sağlayacak bir çalışma olmasına destek olmasından dolayı danışmanım Yrd. Doç. Dr. Başak Bağlama'ya sonsuz saygı ve teşekkürlerimi sunarım.

Tezi yazma sürecimde her türlü desteklerini, yardımlarımı her ne kadar burda olmasalar da bu süreçte yanımda olduklarını hissettiren aileme de teşekkürlerimi sunarım.

## ÖZET

### ÖZEL EĞİTİM ÖĞRETMENLERİNİN DERSLERDE OYUN KULLANIMI HAKKINDAKİ GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ

**BİÇER, Gözde**

**Yüksek Lisans, Özel Eğitim Ana Bilim Dalı**

**Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Başak BAĞLAMA**

**Haziran 2019, 84 sayfa**

Oyun, erken çocukluk dönemindeki çocuklar için öğrenme süreçlerinde kullanılabilir bir etkili bir öğretim aracıdır. Çocuklar için oyun önemli ve temel bir ihtiyaçtır. Bu nedenle bu araştırmada, özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyunu kullanma durumlarını incelemek ve oyun hakkındaki görüşlerini ortaya koymak amaçlanmıştır. Ayrıca, öğretmenlerin oyun hakkındaki görüşleri, oyun ile öğretim yapma, tercih ettikleri iç ve dış mekan oyunları, oyunun derslerde kullanımının etkililiğine, oyunların hangi tür hedef beceriler için etkili olduğuna, oyunların farklı yetersizlik grubundan öğrencilerle kullanımını, akademik becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına, sosyal becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına, derslerde oyun kullanırken teknolojiye yararlanılmasına, oyunları derslerde kullanımının avantajları ve oyunların derslerde kullanımının dezavantajları hakkındaki görüşlerin neler olduğu ortaya konmaya çalışılmıştır.

Araştırmada özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyunla öğretimden nasıl yararlandıklarının belirlenmesi ve derinlemesine incelenme yapabilmek amacıyla nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Bu kapsamda, nitel veri toplama tekniklerinden “yarı-yapılandırılmış görüşmeler” yapılmıştır. Görüşme soruları araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Araştırmanın, görüşme formu hazırlanırken konu ile ilgili kapsamlı bir alanyazın taranması yapılarak daha sonra uzman görüşüne başvurulmuştur. Uzman görüşleri doğrultusunda sorulara son hali verilmiştir. Ulaşılan verilerin kodlanması, yazılması, tema ve alt temaların oluşturulduktan ve yorumlanmasından sonra iki farklı araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiş ve tutarlılık incelemesi yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, özel eğitim okulu, özel eğitim ve rehabilitasyon merkezi ve kaynaştırma öğrencisi bulunan ilkokuldaki çalışan 20

özel eğitim öğretmeni oluşturmuştur. Çalışma grubunun belirlenmesinde gönüllülük esas alınmıştır.

Araştırma sonucunda; özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımının; oyunların farklı yetersizlik grubundan öğrencilerle kullanımına tüm yetersizlik grupları için etkili olduğuna, oyun ile öğretim yapma sürecinin kısa sürede etkili ve kalıcı öğrenme sağladığına, sosyal beceri öğretiminde, okuma-yazma ve matematik öğretiminde, dersi eğlenceli hale getireceğine ve dezavantajlarına çocuk her zaman oyun oynamak isteyebileceği sonuçlarına ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun, özel eğitim, oyunla öğrenme, özel eğitim öğretmeni.

**ABSTRACT****EXAMINING SPECIAL EDUCATION TEACHERS' VIEWS ON USING  
PLAY IN LESSONS****BİÇER, Güzde****Master, Department of Special Education****Thesis Supervisor: Assist. Prof. Dr. Başak BAĞLAMA****June 2019, 84 pages**

Play is an effective teaching tool which can be used in learning processes of children in early childhood period. Play is a basic and important need for children. Therefore, this study aims to examine special education teachers' views on using play in lessons. In addition, special education teachers' views about play, teaching with play, indoor and outdoor plays they prefer, effectiveness of plays in the lessons, what kind of target skills are effective to use play for teaching, use of plays with the students from different disability groups, use of play in the teaching academic and social skills, use of technology in play during lessons, advantages and disadvantages of using play in lessons were also tried to be revealed.

Qualitative research method was used in this research in order to determine how special education teachers benefit from plays in teaching and to make in-depth analysis. In this context, "semi-structured interviews" as a qualitative data collection method were carried out. Interview questions were prepared by the researchers. During the preparation of the interview form, a comprehensive literature review was conducted and expert opinions were received. In the light of expert opinions, the questions were corrected and finalized. After the coding and writing of the data obtained, content analysis was carried out for the creation and interpretation of the themes and sub-themes. The study group consisted of 20 special education teachers working in primary schools in which mainstreaming education is provided, special education schools and special education and rehabilitation centers. Volunteering was the basis for the determination of the study group.

According to the results, it was revealed that special education teachers use plays in lessons by special education teachers, they think that using play is effective for all disability groups, the process of teaching with play provides effective and permanent learning in a short time, using play is beneficial for teaching social skills, reading, writing and mathematics, it makes the lessons fun and the disadvantages of using play might make children to want play all the time.

**Keywords:** Play, special education, learning with play, special education teacher.



## İÇİNDEKİLER

JÜRİ ÜYELERİNİN İMZA SAYFASI .....	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI.....	ii
ÖNSÖZ .....	iii
ÖZET .....	iv
ABSTRACT .....	vi
İÇİNDEKİLER .....	viii
TABLolar LİSTESİ.....	xi

### BÖLÜM I

1. GİRİŞ .....	1
1.1. Problem Durumu .....	1
1.2. Araştırmanın Amacı .....	11
1.3 Araştırmanın Önemi.....	12
1.4 Sınırlılıklar .....	13
1.5. Tanımlar .....	13
1.6 Kısaltmalar .....	14

### BÖLÜM II

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR .....	15
2.1. Oyunun Tarihçesi .....	15
2.2. Oyun Kuramları ve Kuramcılar .....	16
2.2.3. Diğer Oyun Kuramları.....	18
2.2.3.1. Vygotsky'nin Oyun Kuramı .....	18
2.2.3.2. Bateson Oyun Kuramı .....	18
2.2.3.3. Helanko Sistem Kuramı.....	18

2.3. Oyun Evreleri .....	18
2.4. Erken Çocukluk Döneminde Oyun Gelişimi (0-5 yaş) .....	21
2.5. Oyunun Çocuğun Gelişim Alanlarına Etkileri .....	22
2.6. Oyunun Tanımı ve Önemi .....	23
2.7. Oyun Öğretimi: Oynandığı Yerlere Göre Oyun Çeşitleri .....	24
2.8. Kullanılan Araca Göre Oyun Çeşitleri .....	27
2.9.Özel Gereksinimli Çocuklara Oyun Yoluyla Eğitim .....	28
2.10. Oyun ve Teknoloji .....	29
2.11. Yurt İçinde Ve Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar .....	30
2.11.1. Yurt İçinde Yapılan İlgili Araştırmalar .....	31
2.11.2. Yurt Dışında Yapılan İlgili Araştırmalar .....	35

### BÖLÜM III

3. YÖNTEM .....	37
3.1. Araştırma Modeli .....	37
3.2. Çalışma Grubu .....	38
3.3. Veri Toplama Aracı .....	39
3.4. Verilerin Toplanması .....	39
3.5. Verilerin Analiz Edilmesi .....	42
3.6 Geçerlik ve Güvenirlik .....	47

### BÖLÜM IV

4. BULGULAR .....	48
-------------------	----

### BÖLÜM V

TARTIŞMA .....	68
----------------	----

## BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER .....	72
6.1. Sonuçlar .....	72
6.2. Öneriler .....	73
6.2.1. İleri Araştırmalara Yönelik Öneriler .....	73
6.2.2. Uygulamaya Yönelik Öneriler.....	73
KAYNAKÇA.....	74
EKLER.....	81
Ek 1. Katılımcı Bilgilendirme ve Aydınlatılmış Onam Formu.....	81
EK 2. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları.....	82
Ek. 3 Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığı İlköğretim Daire Müdürlüğü İzin Belgesi.....	83
Ek 4. Etik İlkelere Uygunluk Beyanı .....	84

## TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Özel eğitim öğretmenlerine ilişkin demografik bilgiler.....	38
Tablo 2. Yapılan Görüşmelerin Özellikleri.....	41
Tablo 3. Özel eğitim öğretmenlerinin oyunun onlar için ne ifade ettiğine yönelik görüşleri.....	48
Tablo 4. Özel eğitim öğretmenlerinin oyun ile öğretim yapma süreci hakkındaki görüşleri.....	50
Tablo 5. Özel eğitim öğretmenlerinin tercih ettikleri iç mekan oyunlarına ilişkin görüşleri.....	52
Tablo 6. Özel eğitim öğretmenlerinin tercih ettikleri dış mekan oyunlarına ilişkin görüşleri.....	53
Tablo 7. Özel eğitim öğretmenlerinin oyunun derslerde kullanımının etkililiğine yönelik görüşleri.....	54
Tablo 8. Özel eğitim öğretmenlerinin oyunların hangi tür hedef becerilerin öğretiminde daha etkili olduğuna yönelik görüşleri .....	56
Tablo 9. Özel eğitim öğretmenlerinin oyunların farklı yetersizlik grubundan öğrencilerle kullanımına yönelik görüşleri.....	58
Tablo 10. Özel eğitim öğretmenlerinin akademik becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına yönelik görüşleri.....	59
Tablo 11. Özel eğitim öğretmenlerinin sosyal becerilerin öğretiminde oyununkullanılmasına yönelik görüşleri.....	61
Tablo 12. Özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanılırken teknolojiden yararlanılmasına yönelik görüşleri.....	63
Tablo 13. Özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımının avantajlarına yönelik görüşleri.....	65
Tablo 14. Özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımının dezavantajlarına yönelik görüşleri .....	66

# BÖLÜM I

## 1. GİRİŞ

Araştırmanın bu bölümünde problem durumu amacı, önemi, sınırlılıkları ve tanımları yer almaktadır. Ayrıca araştırma kapsamında geçen birtakım kavramların kısaltmalarına da yer verilmiştir.

### 1.1. Problem Durumu

İlkçağdan günümüze kadar oyun hakkında farklı görüşler savunulmuştur ve farklı oyun tanımları yapılmıştır. Bu durum, oyunun ne olduğunun bilinmesine rağmen oyunu tanımlamanın oldukça zor olduğunu gösterir.

Oyun, çocuk dünyası için gerçekten çok önemli bir aktivitedir. Çünkü çocuğun hayatında olan birçok detaya ilişkin fikir verir, çocuğun bize aktarmak istediklerini görmemizi ve onunla iletişime geçmemizi sağlar. Uzmanlar oyunu çocuğun ilk dili olarak tanımlar. Çünkü oyun çocuğa kendini ifade etme, iletişim kurma, yaratıcı olma, hayal etme ve keşfetme imkanı yaratır, böylece çocuğa kendi dünyası ile dış dünya arasında iletişime geçme şansı sunar.

Çocuk yaşam ile ilgili deneyimleri oyun aracılığı ile öğrenir. Oyun sırasında çeşitli roller üstlenerek dünyayı kendi duyularıyla algılamaya çalışır. Büyüdüğünde sürdüreceği uğraşlarla, üstleneceği rollere oyun sayesinde hazırlanır. Kazanılan olumlu özelliklerin pekiştirildiği ve geliştirildiği bir ortam olan oyun, çocuğun sözcük dağarcığını geliştirir (Dönmez, 1992).

Çocukların dünyasında oyun, ekmek kadar su kadar temel bir ihtiyaçtır. Çocuk, oyun içinde kendisi için gerekli bilgi, beceri ve alışkanlıkları yaparak yaşayarak öğrenmekte, yardımlaşma, konuşma, bilgi edinme, alışkanlık, deneyim kazanma ve yaşam rollerini anlama gibi olguları oyun içinde kavramakta ve pekiştirmektedir. Bu bakımdan oyun çocuk için önemli bir eğitim aracıdır (Aytekin, 2001; Darwish ve 2001; Gazezoğlu, 2007).

Oyun, yaşamla birlikte başlar, yaşamın her döneminde farklılaşarak ve gelişerek devam eder; farklı ilgilerin ve gereksinimlerin en doyurucu kaynağı olarak her zaman önemini korur. Oyun doğumdan itibaren başlayan ve aslında insanın yaşamı boyunca

devam eden, bazen amaçlı bazen amaçsız şekilde gerçekleştirilebilen bir etkinliktir (Öncü ve Özbay, 2005).

Çocukların zihinsel yapıları yetişkinlerden farklıdır. Onlar yetişkinlerin minyatürü değildir. Çocukların dünyayı görme ve gerçeklere karar vermede kendine özgü yolları vardır. Bu yollardan en doğal olanı da oyunla öğretim yöntemidir. Çocuklar en iyi kendi somut tecrübelerinden öğrenirler. Bilgi çocuklara verilmez. O, öğrencinin faaliyetleriyle keşfedilmeli ve yapılandırılmalıdır (Charles, 2000).

Çoğumuz çocuk oyunlarının eğlenceli ama amaçsız olduğunu düşünürüz. Gerçekte ise çocuklar, oyunda hareket ve biliş becerilerinin birçoğunu vurgular ve denetler. Kavramları, toplumsal farkındalığı ve toplumsal davranışı geliştirir (Gander ve Gardiner, 2004). Ellialtıoğlu (2005) oyunu çocuk için vazgeçilmez bir yaşama biçimi ve en doğal öğrenme aracı olarak görür. Ergün (1980) gerçek oyunun çocukluk döneminde oynanan oyun olduğunu vurgulamaktadır.

Öğülmüş'e (2009) göre çocuk mutlu olmak için sevdiği şeyleri yapma ve sevdiği kişilerle birlikte olma eğilimi gösterirken sevmediği şeyleri yapmama ve sevmediği kişilerden uzak durma eğiliminde olacaktır. Bu anlamda oyun öğretmen tarafından öğrencilerin bireysel farklılıklarını belirlemek için de kullanılabilir. Çünkü bireysel farklılıkların bilinmesi öğrenmenin bireylere daha uygun ortamlarda gerçekleştirilmesinin ön şartıdır. Öğrenci bireysel farklılığına uygun ortamlardaki yaşantılarından edindiği izlenimleri kendi geçmiş yaşantıları ile birleştirerek yeni bilgilerini oluşturmaya çalışacaktır.

Oyun, çocuğun deneyimleyerek kendi kendine öğrenmesini sağlayan, eğlenmek amacıyla ve içsel olarak güdülenen, bazen kuralları belirlenmiş ve bilinen, bazen de kendiliğinden gelişen ve mutluluk, heyecan, merak duygularını da içinde barındıran davranışlardan oluşan bir etkinliktir.

Oyunla birlikte çocuklar nesnelere tanır, isimlendirir, mantık yürütür, neden-sonuç ilişkisi kurmayı, seçim yapmayı, dikkatini toplamayı, kendini bir amaca yönlendirmeyi, düşünme, algılama, sıralama, sınıflama, analiz yapma, değerlendirme, problem çözme gibi ağırlık, renk, şekil, boyut, hacim, zaman, mekan, soğuk, sıcak gibi birçok kavramların kazanılmasını sağlar.

Yetişkinler açısından oyun, çocuğun eğlenmesine ve oyalanmasına yarayan amaçsız bir uğraştır. Oyun, çocuklarla iletişim kurmanın ve onların dünyasını

paylaşmanın en doğal yoludur ve en sağlıklı sonuç veren yöntemidir. Çocuk için oyun, içinde yaşadığı ve mutlu olduğu bir dünyadır.

Oyun, yetişkinler tarafından çocuklar için etkili bir değerlendirme, müdahale ve öğretim aracı olarak kullanılabilir (Finn ve Fewell, 1994). Çocukların oyun davranışları ve süreçteki etkileşimleri incelenerek, gelişimleri hakkında birçok doğru bilgiye ulaşılabilmektedir (Weisberg ve diğ., 2013, Hirsh-Pasek ve Golinkoff, 2013). Aynı zamanda oyun ortamı, çocuklar için doğal bir ortamdır. Ebeveynler ve öğretmenler bu sürece dahil olarak ya da oynama sürecinde çocukları izleyerek bilişsel, dil, sosyal ve fiziksel becerilerini değerlendirebilirler (Baltra, 1990; Meyer, 2013; Ranalli, 2008). Oyun, çocukların gelişimlerinin desteklenmesi yönüyle ilerleyen yıllardaki okul başarılarını da etkilemektedir.

Küçük yaşlardan itibaren çevresini inceleme, keşfetme, merak duygusu ile hareket etme özelliği bulunan çocuklar, oyun oynarken yaşadığı dünya ile ilgili birçok şeyi bir arada deneyimleme fırsatı bulmaktadır. Oyun, erken çocukluk dönemindeki çocuklar için öğrenme süreçlerinde kullanılacak etkili bir öğretim aracıdır (Meyer, 2013).

Oyun vasıtasıyla planlanmış öğrenmenin oluşması için bazı ön koşulların hazırlanması zorunluluğu vardır. Bu ön koşullar; çevrenin çocuğun yaralanabileceği şekilde düzenlenmesi, uygun materyallerin seçilmesidir (Yıldız, 1997). Oyun sırasında çocuklar kullandıkları materyallerle tanımayı, keşfetmeyi, paylaşmayı öğrenirler (Bayrak ve Çetinkaya, 2015). Bundan dolayı hem kendilerini keşfetme şansı bulurlar hem de dış dünyayı daha kolay anlamalarına yardımcı olurlar.

Oyun, öğrenmek için bir araçtır. Oyunlarda çoğunlukla bilinen yaşantıların yeniden tekrarlanması, değişikliklerle geliştirilerek devam ettirilmesi söz konusudur. Bu özelliklerine bağlı olarak, oyunların çocuklarda bilişsel, duygusal, fiziksel gelişim ile öğrenmeye katkı sağlayıcı olduğu söylenebilir (Adıgüzel, 2012).

Oyunların öğretim aracı olarak kullanılmasının nedenini üç temel faktörle açıklanabilir. Model alma, taklit ve sosyal beceriye dayalı bilişsel süreçleri içeriyor olmasıdır. Çocuklar, oyun oynarken, öncelikle bilişsel bir organize olma süreci yaşayıp, ardından oyunu başlatırlar veya katılım sağlarlar, daha sonra sosyal etkileşim kurarak model alır, taklit eder veya bir önceki oyun deneyimi ile bir bağ kurarlar. Çocuklar, oyun oynarlarken çevreden etkilenip yetişkini veya arkadaşını izler. Bu

etkilenme süreci aslında bir anlamda pekiştirme ve yeni öğrenme sürecidir. Buna bağlı olarak oyun, etkileşim yoluyla doğal bir kabul ve uyum sürecidir. Çocuklar, ister bireysel ister grup oyunları olsun oyun oynamak için bir rol dağılımı yaparlar, bu rol dağılımları sırasında sosyalleşip kendilerini ifade ederler, sıra alırlar ve çevreyi izlerler. Oyunlar bu özelliği ile çocukların sosyal ve dil gelişimini desteklediğinin kanıtı niteliğindedir.

Çocuğa güçlkle öğretilen pek çok kural, oyun esnasında daha kolay öğretilir. Çocuklar öğrenme, karar verme, işbirliği, sıralama, düzenleme, paylaşma, başkalarının hakkına saygı gösterme, yardımlaşma gibi pek çok kural ve kavramı oyun sırasında farkına varmadan öğrenir ve benimser (Çoban ve Nacar, 2006, Memiş, 2006).

Oyun yoluyla çocuk büyüklük, şekil, renk, boyut, ağırlık, hacim, ölçme, sayma, zaman, mekan, uzaklık, uzay gibi pek çok kavramı; eşleştirme, sınıflandırma, sıralama, analiz, sentez ve problem çözme gibi birçok zihinsel işlemi öğrenebilir (Mangır ve Aktaş, 1993).

Her yaş grubunun oynayabileceği birçok oyun türü vardır. Oyunlar kendi içlerinde çeşitlilik gösterir. Oyunlar, çocukların bireysel ve grup olarak kendilerini ifade etmeleri için fırsat sağlar. Bu anlamda sınıf ortamında çocukların bireysel farklılıkları, öğrenme gereksinimleri, bilişsel, dil ve sosyal becerileri de oyuna katılmaları konusunda etkili bir değişken olarak karşımıza çıkmaktadır.

İçeriklerine, yaşlarına ve toplumsal, sosyo-ekonomik durumlara göre çocuk oyunları farklı özellikler gösterir. Araştırmacılar, bu özelliklere göre oyunu sınıflandırmışlardır. Oyunun sınıflandırılması, araştırmalar için büyük kolaylık sağlamaktadır. Bilişsel Gelişim Kuramına Göre Oyun Grupları;

- a. Alıştırma oyunları
- b. Sembolik oyunlar
- c. Kurallı oyunlar

Piaget Oyun Gelişimi kuramında oyunun önemine vurgu yapmıştır. Oyun sayesinde çocuk gerçek dünyayı kendi dünyasına uydurmaya çalışır. Çocuğun kurallı ya da kuralsız olarak, belli bir amaca dönük olsun olmasın, onun fiziksel, zihinsel,



duygusal ve sosyal dünyasını geliştiren, çocuğu hayata ve topluma hazırlayan, fazla enerjisini boşalttığı, hoş vakit geçirdiği etkin öğrenme sürecine oyun diyebiliriz.

Üç dört yaşlarından itibaren çocuk, oyun arkadaşları olarak kendi akranlarını seçmeye başlar. Oyun esnasında mücadele etmeyi, beklemeyi, sorun çözmeyi, kurallara uymayı vb. birçok şey öğrenir. Öğrendikçe kavrayış ve anlama noktasında daha da gelişir.

Prensky'e (2001) göre öğrenme çaba gerektirir. Bunu sağlamak içinde öğrenci, gönüllü olarak öğrenmeyi istemelidir. Dolayısıyla öğretmenler öğrencilerinin öğrenmesini istiyorlarsa onları motive etmeleri şarttır. Ayrıca, öğrenme aktivitesine katılmalarını da sağlamalıdır.

Oyun çocuğa araştırma, gözlem yapma, keşfetme, yeni beceriler geliştirme ve başarısızlık endişesi duymadan yeni ve değişik roller alma imkanı sağlar. Oyunda çocuk paylaşma, yardımlaşma, çevre ile olumlu ilişkiler kurma, kurallara uyma, başkalarının haklarına saygı gösterme ve sorumluluk alma gibi temel toplumsal kuralları da öğrenirler (Mangır ve Aktaş, 1993).

Pedagojinin temel amacı, özgür vatandaşların olduğu bir toplum için en ikna edici ve etkin yaklaşımla öğrenmeyi sağlamaktır. Bu durumda oyun çocukların öğrenmesinde teşvik edici bir rol oynar (Krentz, 1998).

Friedrich Froebel'e göre insanın eğitime ve yetiştirilmesine özenle seçilmiş gerçek bir oyun ile başlanmalıdır. Bundan yola çıkarakta hayatımızın her alanında oyunun ne kadar önemli olduğu çıkmaktadır. Yaşamın her evresinde önemli bir yere sahip olan oyun, genel sözlük tanımı olarak; eğlenmek ya da bir tat almak amacı güden fiziksel ve zihinsel etkinliklerin tümü şeklinde ifade edilsede Büyük Larousse (1986), yetişkinler açısından oyun, yaşam boyu hoşça vakit geçirmek, boş zamanın değerlendirilmesi olarak görülmektedir. Oyun, çocuğun en doğal öğrenme aracıdır.

Çocukluk dönemi ise oyunun bir iş ciddiyetiyle yaşandığı ve hayal gücünün çoğu zaman baş rolde olduğu, çocuğun kendisini, çevresini ve yaşamını tanımaya çalıştığı bir dönemdir (Öncü ve Özbay, 2005).

Çocuklar bireysel olduğu gibi akranları ile de grup şeklinde oyun oynayabilirler. Oyunla birlikte çocuk hem sosyalleşir hem de iç dünyasını rahat bir şekilde ifade etmektedir. Oyunlar sınıf içi olduğu gibi açık alanda da oynanır. Açık alanda oynanan

oyun çocuğun daha özgürce oynamasını sağlar. Ailelerin çocuklara bu fırsatları yaratması gerekmektedir.

Eğitim ortamı, öğretme-öğrenme etkinliklerinin meydana geldiği, iletişim ve etkileşimin gerçekleştiği çevredir (Alkan, 1984). Öğrenme süreçlerinde eğer eğitim ortamlarından uygun bir biçimde yararlanılabılırsa öğrenme kolaylaşır, algılar güçlenir, öğrenci aktifleşir, öğrenmeye karşı ilgi artar ve öğrenme zenginleşir (Alkan, 1984).

Oyunla öğretimin amacı, çocukların fiziksel ve zihinsel gelişimleri ile sosyal uyum ve duygusal olgunluklarını en üst düzeye çıkarmaktır. Oyunlardan, oyunların çocuklara uygunluğu ölçüsünde yarar sağlanabilir (Tamer, 1990).

Özel eğitime muhtaç bireye yetersizliği, özrü, engeli; ne olursa olsun her yaşta ve cinsiyette temel hakkı olan eğitim hizmeti mutlak yapılmalıdır. Ülkeler özel eğitime ihtiyacı olan birey eğitimi için uygun eğitim programları hazırlamalıdır. Temel eğitim hizmetinde uygun eğitimi gerçekleştirirken eğitimde; bireysellik, kendi yaş grupları ile birlikte eğitim alma, özrün erken fark edilmesi, özel hizmetin bireye ulaştırılması, süreklilik, işbirliği ve tek elden planlama ve yürütme ilkeleri esas alınmalıdır (Koparan, 2003).

Özel eğitime ihtiyaç duyulan çocuklarda yapılacak olan aktiviteler için uzun vadeli hedefler ele alındığında; engelli bireylerde olumlu benlik kavramı, sosyal yeterlilik, motor becerilerde gelişim, fiziksel ve motor uygunluk, serbest zaman becerileri, gerilimi giderme, oyun becerileri ve yaratıcı ifadeleri geliştirmeyi amaçlamıştır (Morris ve Schulz, 1989).

Özel eğitime gereksinim duyan çocuklar doğumdan sonraki süreçte engelli olmayan diğer çocuklarla aynı gelişim özelliklerini göstermeseler de her iki grubunda içsel enerjisinin boşaltılması, genel gelişiminin sağlanması ve deneyim kazanılması bakımından ortak noktası oyundur (Ayan, Memiş, Eynur ve Kabakçı, 2012).

Özel eğitim; bedensel, duygusal, iletişimsel, zihinsel ve sosyal gelişimlerdeki özellikleri nedeniyle normal eğitimden yararlanamayan bireylere özel yetişmiş elemanlar tarafından bir ekip çalışması anlayışıyla ve özel müfredat, farklı metot veya özel eğitim materyalleri kullanılarak verilen eğitimidir (Pehlevan, 2010).

Özel eğitimin MEB'e göre tanımına bakıldığında; özel eğitime ihtiyacı olan bireylerin eğitim ve sosyal ihtiyaçlarını karşılamak için özel olarak yetiştirilmiş

personel, geliştirilmiş eğitim programları ve yöntemleri, bu bireylerin tüm gelişim alanlarındaki özellikleri ile akademik disiplin alanlarındaki yeterliliklerine dayalı olarak uygun ortamlarda sürdürülen eğitimi olarak tanımlanmıştır (Aksoy, 2016).

Özel gereksinimli bireylerin ihtiyaç ve gereksinimleri doğrultusunda özellikle üniversitelerin özel eğitim bölümlerinde yetiştirilen özel eğitim öğretmenleri başta olmak üzere farklı türdeki alanında uzman personel tarafından gerçekleştirilmektedir. Ayrıca, özel gereksinimli bireylere verilen eğitimde de yine bu bireyler için özel olarak hazırlanmış eğitim programları ve etkili öğretim yöntemleri kullanıldığı söylenmektedir (Aksoy, 2016).

Özel gereksinimli bireylerle çalışacak öğretmenlerin bu öğrencilerin aileleri ile büyük bir özveri ve sabırla çalışmaları gerekmektedir. Diğer akranlarıyla karşılaştırıldığında özbakım ve eğitim gereksinimleri farklı olan özel gereksinimli bireylerle çalışmak yeterli hazırlığı ve altyapıyı isteyen bir durum olmasından kaynaklı öğretmenlere çok fazla görev düşmektedir.

Özel eğitime gereksinim duyan çocuklar aktif ve sağlıklı bir yaşam biçimi için gerekli olan bilgi, beceri ve tutumları kendiliğinden geliştiremezler. Bu gelişim ancak öğrenme süreci içerisinde mümkün olabilmektedir. Bu nedenle öğrenme, çocukluk döneminde başlamalı ve eğitimcilerin üzerine düşen görev ise, öğrenme ortamını hazırlamak, engelli öğrencilerin günlük bedensel etkinliği hayat boyu alışkanlık haline getirmesini ve sağlıklı bir yaşam biçimi kazanmalarını sağlamaktır (Education, 2006).

Özel gereksinimli bireyler; zihinsel yetersizlik, işitme yetersizliği, görme yetersizliği, ortopedik yetersizlik, kas sinir sistemine bağlı yetersizlikler, dil ve konuşma güçlüğü, özel öğrenme güçlüğü, birden fazla yetersizlik, duygusal ve davranış bozukluğu, süregen hastalık, otizm, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu, üstün yetenek olarak sınıflandırılmıştır. Ayrıca herhangi bir alanda sınıflandırılan bireyler kendi içinde de ayrı bir sınıflandırmaya tabi tutulmaktadır. Örneğin, zihinsel yetersizliği tanılanan bireyler hafif, orta, ağır ve çok ağır olarak dört farklı şekilde sınıflandırılmaktadır. Bu tanılama yapılırken öğrencilerin var olan performansları önceden belirlenen ölçütlere ve değerlendirme süreçlerine bağlı olarak belirlenmektedir.

Özel eğitim hizmetlerinin sağlanması ile ilgili en önemli olan konularından biri bu hizmetlerin sağlanacağı ortamlardır. Özel eğitim ortamlarının sağlanması içinde en

önemli ilke özel eğitim ortamlarının öğrenciler için özel eğitim hizmetlerini en iyi ve etkili biçimde almasını sağlayacakları ortamlardır. Bundan dolayı da en az sınırlandırılmış ortamlar özel eğitim gereksinimi olan öğrenciler için tercih edilmiştir.

Özel Gereksinimli Bireylerin Eğitim Yasası en az sınırlandırılmış ortamı, resmi ve özel eğitim kurumlarında özel eğitim gereksinimi olan çocukların uygun olabilecek en yüksek seviyede özel eğitim gereksinimi olmayan çocuklarla birlikte eğitim gördüğü ortam olarak tanımlamaktadır (Aksoy, 2016).

Öğretmenlerin, sınıf içi ve dışı öğretim uygularken çocukların gelişimlerini olumlu yönde etkilediği, en etkili yöntemlerden biri olduğu için oyun ile öğretim yöntemini kullanmaları gerekmektedir. Özellikle özel gereksinim gösteren çocukların eğitiminde dikkat sürelerinde kısalığı düşünüldüğünde en etkili öğrenme yöntemlerinden oyunu kullanılması gerekmektedir.

Sınıftaki etkinliklerin öğrenciler açısından cazip olması için, Saban'a (2000) göre:

- Başarı: Öğrencilerin belli bir konudaki beceriklilik ve hünörlöklük ihtiyacı
- Merak: Öğrencilerin belli bir konuyu anlama ve kavrama ihtiyacı
- Orijinallik: Öğrencilerin belli bir konuya bireysel katkı ihtiyacı
- Etkileşim: Öğrencilerin belli bir konuda başkalarıyla karşılıklı iletişim ve etkileşime girme ihtiyacı öğrencilerin dört ihtiyacını karşılaması gerekir.

Öğrencilerin öğretim sırasında dikkatlerini uzun süre aynı noktada muhafaza etmeleri oldukça zordur. Özellikle özel gereksinimli öğrenciler sınıfta kısa sürede sıkılırlar ve dikkatleri kolaylıkla dağılır. Bu durum sürekli olarak algılamayı ve öğrenmeyi etkiler. Oyunla öğretimin diğer öğretim yöntemlerinden en belirgin farkı, anlatılan konuya dikkati yoğunlaştırma ve öğrenciyi pasif durumdan aktif duruma geçirmedir.

Özel gereksinimi olan çocukların oyun davranışları ve tercihleriyle ilgili birtakım yanlış düşünceler bulunmaktadır. Bunlar arasında bu çocukların sadece basmakalıp oyunlar oynadığı, yaratıcılıklarının sınırlı olduğu, oyuncakları farklı şekillerde kullanmadıkları ve oyun arkadaşlarıyla sınırlı iletişim kurdukları, normal gelişim gösteren çocuklara göre daha az oyun oynadıkları, hatta hiç oynamadıkları gibi düşünceler sayılabilir (Malone, 1999). Özel gereksinimi olan çocuk oyun davranışları değerlendirilirken bu çocukların içinde buldukları yaşın özelliği değil gelişimsel düzeyleri dikkate alınmalıdır. Çünkü bu çocuklar normal gelişim gösteren çocuklara

oranla daha yavaş gelişim göstermektedir ve bu nedenle oyun davranışları kronolojik yaşlarıyla değil gelişimsel yaşlarıyla paralellik göstermektedir. Özel gereksinimi olan çocuklar için oyun planlanırken bu özelliğin eğitimciler tarafından dikkate alınması gerekmektedir (Öncü ve Özbay, 2005).

Doğası gereği çocuk oynamayı sever ( Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Oyun tüm çocukların en önemli uğraşdır ve normal gelişim gösteren çocuklar için ne derece önemliyse özel gereksinim gösteren çocuklar içinde o derece önemlidir. Oyun, küçük yaşlardan itibaren çocukların gerçek dünyayı tanımaları ve yeni deneyimler kazanabilmeleri için araçtır. Özel gereksinimi olan çocukların eğitiminde de oyun bu açıdan önemli bir yer tutmaktadır. Malone' e göre (1999) oyunlarda çocuklar daha önce yaşamadıkları deneyimleri kazanıp bu deneyimler sonucu elde ettikleri yeni becerileri eski becerilerine uyarlayabilirler (Öncü ve Özbay, 2005).

Özel gereksinimli çocuklara oyun planlanırken çocukların ne tipte yetersizliği olduğuda dikkat edilmesi gerekli durumlardan biridir. Çocukların engel türüne uygun oyun seçilmesi, oyun çevresinin düzenlenmesi ve kullanılacak materyallerin belirlenmesi çok önemlidir. Örneğin; dil ve konuşma bozukluğuna sahip bir çocuğu dil ve konuşma bozukluğunu ön plana çıkartarak o çocuklar üzerinde baskı oluşturacak şekildeki oyunlardan uzak durulmalıdır ama duyuusal engele sahip, psikososyal dezavantajlı ya da yaygın gelişimsel bozukluğu olan çocuklar için oyun planlanırken bu durumun tam tersi yapılmalıdır. Bu tarzda engelleri olan çocukların bir yandan yapabildikleri becerileri geliştirirken diğer yandan da yetersizliklerini geliştirmeyi hedeflemektedir. Örneğin; sosyal bir ortama girmekten kaçınan otizimli bir çocuk için sosyalleşmesine katkı sağlayacak oyunlar oynattırılabilir.

Oyun aynı zamanda normal gelişim gösteren çocuklar ile özel gereksinimi olan çocukların bir arada bulunabilmeleri için en uygun ortamı sağlayabilmektedir. Özellikle oyun ortamında özel eğitime gereksinimi olan çocukların normal gelişim gösteren arkadaşlarını kendilerine model alarak toplumsal rolleri, kuralları ve kavramları öğrenmeleri mümkün olabilir. Normal gelişim gösteren çocukların da özel gereksinimi olan çocuklarla beraber oynamaları hem toplumda farklı özellikleri olan bireylerin olduğunun farkına varmalarına hem de paylaşma, yardımlaşma, kendinden küçüğü ya da güçsüzü koruma gibi prososyal davranışlar geliştirmelerine olanak sağlayabilir (Öncü ve Özbay, 2005).

Oyunla öğretim yukarıdaki araştırmalardan da anlaşıldığı gibi sadece normal gelişime sahip çocuklar için önem taşımamaktadır. Aynı zamanda öğretilmesi hedeflenen davranışları göz önüne alındığında özel eğitime ihtiyaç duyan çocuklarında öğretiminde kullanılması önemle vurgulanmaktadır. Bu nedenle çalışmanın amacı; özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyunla öğretimden nasıl yararlandıklarının belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda özel eğitim öğretmenleri ile ders içi etkinlikler ya da öğretimlerde oyun kullanma durumlarına ile ilgili görüşmeler yapılmıştır.

Oyun; çocuğun dil, sosyal, psikomotor, duygusal ve bilişsel becerilerini geliştirebildiği en önemli fırsattır. Ceglowskive Howard'a göre çocuğun öğrenme ve oyun algılarının anlaşılması, oyun ile öğretimin başarılı bir şekilde uygulanmasını kolaylaştırmak için atılan ilk adım olarak görülmektedir (Howard, Jenvey ve Hill, 2006).

Özel eğitime gereksinim duyan çocuklar doğumdan sonraki süreçte engeli olmayan diğer çocuklarla aynı gelişim özelliklerini göstermeseler de her iki grubunda içsel enerjisinin boşaltılması, genel gelişiminin sağlanması ve deneyim kazanılması bakımından ortak noktası oyundur (Ayan, Memiş, Eynur ve Kabakçı, 2012).

Rousseau'a göre oyunun tanımı "Oyun çocukluk dönemindeki gelişimin doğal bir parçasıdır, çocukları sevmeliyiz, oyun oynamalarına ve eğlenmelerine izin vermeliyiz. Oyun ve neşe çocukların doğal hakkıdır."

Özel eğitim hizmetlerinin sağlanması ile ilgili en önemli olan konularından biri bu hizmetlerin sağlanacağı ortamlardır. Özel eğitim ortamlarının sağlanması içinde en önemli ilke özel eğitim ortamlarının öğrenciler için özel eğitim hizmetlerini en iyi ve etkili biçimde almasını sağlayacakları ortamlardır. Bundan dolayı da en az sınırlandırılmış ortamlar özel eğitim gereksinimi olan öğrenciler için tercih edilmiştir.

Özel Gereksinimli Bireylerin Eğitim Yasası en az sınırlandırılmış ortamı, resmi ve özel eğitim kurumlarında özel eğitim gereksinimi olan çocukların uygun olabilecek en yüksek seviyede özel eğitim gereksinimi olmayan çocuklarla birlikte eğitim gördüğü ortam olarak tanımlamaktadır (Aksoy, 2016).

Öğrencilerin öğretim sırasında dikkatlerini uzun süre aynı noktada muhafaza etmeleri oldukça zordur. Özellikle özel gereksinimli öğrenciler sınıfta kısa sürede sıkılırlar ve dikkatleri kolaylıkla dağılır. Bu durum sürekli olarak algılamayı ve

öğrenmeyi etkiler. Oyunla öğretimin diğer öğretim yöntemlerinden en belirgin farkı, anlatılan konuya dikkati yoğunlaştırma ve öğrenciyi pasif durumdan aktif duruma geçirmedir.

Bu konuyla ilgili yapılan çalışmalara bakıldığında; öğretmenlerin derslerde oyun kullanımı konusundaki görüşlerine ilişkin, (Özyürek ve Çavuş 2016) ilkokul öğretmenlerinin oyunu öğretim yöntemi olarak kullanma durumlarının incelenmesi, (Tuğrul, Metin Aslan, Ertürk ve Özen Altinkaynak, 2014) anaokuluna devam eden altı yaşındaki çocuklar ile okul öncesi öğretmenlerinin oyun hakkındaki görüşlerinin incelenmesi araştırmaları vardır. Türkiye’de ve KKTC’de özel eğitim öğretmenlerinin derslerinde oyun kullanımı konusundaki görüşlerine ilişkin araştırmalara rastlanmamıştır. Özel eğitim uygulamalarında oyun kullanımı çalışmaları sınırlı sayıda. Bu nedenle özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımı konusundaki görüşleri bu araştırmanın konusunu oluşturmuştur.

## **1.2. Araştırmanın Amacı**

Bu çalışmanın amacı KKTC’de özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımı hakkındaki görüşlerin incelenmesidir. Bu çalışma doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranacaktır:

- 1.Öğretmenlerin oyun hakkındaki görüşleri nelerdir?
- 2.Öğretmenlerin oyun ile öğretim yapma sürecine ilişkin görüşleri nelerdir?
- 3.Öğretmenlerin tercih ettikleri iç ve dış mekan oyunları hakkındaki görüşleri nelerdir?
- 4.Öğretmenlerin oyunun derslerde kullanımının etkililiğine ilişkin görüşleri nelerdir?
- 5.Öğretmenlerin oyunların hangi tür hedef beceriler için etkili olduğuna ilişkin görüşleri nelerdir?
- 6.Öğretmenlerin oyunların farklı yetersizlik grubundan öğrencilerle kullanımı konusundaki görüşleri nelerdir?
- 7.Öğretmenlerin akademik becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına dair görüşleri nelerdir?
- 8.Öğretmenlerin sosyal becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına yönelik görüşleri nelerdir?

9.Öğretmenlerin derslerde oyun kullanırken teknolojiden yararlanılması hakkındaki görüşleri nelerdir?

10.Öğretmenlerin oyunları derslerde kullanımının avantajları hakkındaki görüşleri nelerdir?

11.Öğretmenlerin oyunları derslerde kullanımının dezavantajları hakkındaki görüşleri nelerdir?

### 1.3 Araştırmanın Önemi

Yavuzer (2003); oyun çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, kendi deneyimleriyle öğrenmesi yöntemi olduğunu belirtmiştir. Burdan da yola çıkarak eğitim ve öğretimde oyunun kullanılması hem rehberlik eden eğitimciye hemde çocuklara kolaylık ve akılda kalıcılık sağlayacağından oyun yönteminin kullanılmasının önemine değinilmesi gerekmektedir. Derslerde oyun kullanıldığında çocukların daha ilgi çekici ve dikkat sürelerini arttırıcı olduğu düşünülmekte olan diğer faktörlerdendir.

Özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun etkinliklerini nasıl kullandıklarının belirlenmesine ilişkin bir çalışmaya KKTC’de rastlanmamıştır. Özel gereksinimli çocuklar açısından oyunun yararları göz önünde bulundurulduğunda, özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanma durumlarının belirlenmesinin çok fazla önem taşıdığı düşünülmektedir.

Bu araştırmanın ilgili literatüre, özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanma durumlarının derslerde sağladıkları kişisel başarıya ve çocuklarda olumlu, ilgili, derse bakış açılarına, davranışlara yönelik katkı sağlayacağı ve bu nedenle önemli olacağı düşünülmektedir. Özel gereksinimli öğrencilerde oyuna karşı ilginin derse yönelik başarı getirdiğinin biliniyor olması, özel eğitim öğretmenlerinin de yetiştirilmesinde önemli bir faktördür.

Alanda çalışan uygulamacılara ve araştırmacılara katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Özel gereksinimli çocuklar için oyunun derslerde kullanılması hakkındaki öğretmen görüşlerinin incelenmesi ile öğretmenlerin bu çocuklar için derslerde oyun kullanma durumları, tercih ettikleri oyunlar ve oyun uygulamalarının belirlenmesi,



öğretmenlerin oyun ve uygulamaları konusundaki yeterliliklerinin belirlenmesi ile özel gereksinimli çocukların derslerde oyun kullanılmasına ilişkin KKTC’de ne derecede nasıl uygulandığı konusunu ele alan böyle bir çalışmanın yapılması son derece önem arz etmektedir.

#### 1.4 Sınırlılıklar

Bu araştırma aşağıda verilen sınırlılıklar içerisinde yürütülmüştür:

- Bu araştırmanın verileri 2018-2019 eğitim öğretim yılında Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti’nde Lefkoşa ve Mağusa bölgesinde Özel Eğitim Okulları, Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezleri ve Kaynaştırma Öğrencisi Bulunan İlkokullardaki görev yapan 20 özel eğitim öğretmeniyle,
- Araştırmada kullanılan yarı yapılandırılmış görüşme formundaki sorularla,
- Araştırmadan elde edilen verilerin analizinde kullanılan analiz yöntemleriyle sınırlıdır.

#### 1.5. Tanımlar

**Özel Eğitim:** Bedensel, duygusal, iletişimsel, zihinsel ve sosyal gelişimlerdeki özellikleri nedeniyle normal eğitimden yararlanamayan bireylere özel yetişmiş elemanlar tarafından bir ekip çalışması anlayışıyla ve özel müfredat, farklı metot veya özel eğitim materyalleri kullanılarak verilen eğitimidir (Dunn, 1973).

**Oyun:** Bireylerin kendini rahatlaması, fazla olan enerjinin atılması, uygulama yapma fırsatının olması, isteklerin yerine getirilmesi, zevk almanın sağlanmasıyla birlikte bir öğrenme şeklidir (Aksoy ve Dere-Çiftçi, 2014).

**Sosyalleşme:** Sosyalleşme, insanların sosyal olgu olarak doğuştan itibaren toplumun içinde bir yer edinmesinde belli aşamalardan geçerek kendisinden beklenen uygun görülen rol ve ilgili kurallardan haberdar olması olarak tanımlanabilir (Erkal, 2006).

**Özel Gereksinimli Bireyler:** Bedensel özellikleri veya öğrenme yeteneklerinin normların altında ve üstünde olabilir fazlaca farklılaşan bireyler olarak tanımlanır (Akçamete, 2010).

**1.6 Kısaltmalar**

**KKTC** : Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti

**MEB** : Milli Eğitim Bakanlığı

## BÖLÜM II

### 2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde oyunun tarihçesi, oyun kuramları ve kuramcılar, oyun evreleri, erken çocuklukta oyun gelişimi (0-5 yaş), oyunun çocukların gelişim alanlarına etkileri, oyunun tanımı ve önemi, oyun öğretimi: oynandığı yere göre oyun çeşitleri, kullanılan araca göre oyun çeşitleri, özel gereksinimli çocuklara oyun yoluyla eğitim, oyun ve teknoloji yer almaktadır.

#### 2.1. Oyunun Tarihçesi

Oyun, canlıların var olmasıyla başlamıştır. Sadece insanlar değil hayvanlarda oyun oynar. Etrafımızdaki hayvanları izlediğimizde onların oynadıkları oyunları görebiliriz. Köpeklerin, kedileri vb. İki köpeğin birbirini kovalaması, birinin diğerini yakalayınca yere yatırması ve bütün bunları yaparken de değişik sesler çıkarmaları, yaptıkları hareketlerin oyun oynamadır ve bu etkileşimden zevk alırlar.

Yeryüzündeki insanlar için oyun öyle yeni keşfedilmiş olgulardan biri değildir. Yüzyıllar içinde oyun hep vardı ve var olmayada devam edecektir. Antik dönem düşünürü Plato'ya göre (M.Ö 427-347) çocuğun bedensel ve ruhsal olarak eğitilmesini önerdiğinden, kendi eğitim kademelerine göre 3-7 yaş arası çocuğun oyun ve masal evresine geçiş olarak belirtir.

Atalarımız, çevrelerinde gördüklerini taklit ederek, yaptıklarını hareketlerle birbirlerine anlatarak farkında olmadan oyunu yaratmışlardır. Çocuk oyunları içerisinde taşla ve aşıkla oyunları genelde en eski oyunlar olarak kabul edilmektedir .

Sopalarla ve taşlarla yere konan hedefi vurmak, çeliğe vurup uzaklaştırmak, saklambaç oyunlarında saklanan oyuncuyu arayan ebenin, sakladığı yerden ebeden önce kaleye gelmeye çalışan oyuncunun hareketleri ilkel insanların avcılık sırasında yaptığı hareketlerin benzeri gibidir (Megep, 2014). Rönesans dönemine kadar oyun oynatmak ve beden eğitimi yaptırmak en büyük günahlardan biri sayılırken, bu etkinliklere okullarda yer verilmemiştir (Şeker, 2014).

Arkeologlar, yaptıkları kazı ve araştırmalarda bu oyunları anlatan kabartmalar ve mağara resimleri bulmuşlardır. British Museum'da bulunan ve İÖ 800'lü yıllarda topraktan yapılmış bir heykel, iki kız aşık oynarken göstermektedir.

Anadolu'da yaşayan uygarlıklara ait birçok mezar taşında da çocuk yaşantısıyla ilgili bilgiler bulunmaktadır. Maraş'ta Genç Hitit Dönemi'ne ait aşık kemiği ve kırbaçla oynayan çocuk resimlerine rastlanmaktadır. Türklerdeki oyunlarla ilgili yazılı bilgileri ise Dede Korkut Hikayeleri'nde bulmak oldukça mümkündür. Diğer önemli bir kaynak ise Evliya Çelebi'nin Seyahatname adlı eseri oluşturur.

Zamanla gelişen çağımızda, çocuk oyunları nesilden nesile aktarılmış ve zenginleşerek günümüze kadar gelmiştir. Doğal olarak çocukların ilk dönemlerinden sonraki oyunları zihinsel gelişimle paralel olarak biçim değiştirmekte, zekanın ürünü olmaktadır. Uygarlık gelişiminin bilim, sanat, mimari gibi birçok alanda gelişme göstermesi çocuk oyunları ve oyuncaklarına da yansımaktadır (Megep, 2014).

## 2.2. Oyun Kuramları ve Kuramcılar

Oyunla ilgili kuramlar incelendiğinde oyun kuramları, klasik ve modern kuramlar olmak üzere iki ana başlık altında toplandığı görülmektedir. Klasik kuramlar, 19. yüzyılda ortaya çıkmıştır. Klasik kuram; oyunun amacı ile ortaya çıkış nedenlerini açıklamaya çalışmıştır. Modern kuramlar ise 1920'den sonra ortaya çıkmıştır. Modern kuram; oyunun çocuğun gelişimine etkilerini açıklamaya çalışmıştır (Mellou, 1994).

### 2.2.1. Klasik kuramlar

**Fazla Enerji Kuramı:** Bu kuram oyunun çocuklardaki fazla enerjinin harcanması için ortaya çıktığını varsaymaktadır. Oyun, organizmanın çalışma için gerekli olandan fazlasına sahip olduğu zaman fazla enerjiyi atmak için oynanır. Oyunun içerdiği önemli değildir (Baykoç-Dönmez, 2000).

**Rahatlama ya da Eğlenme Kuramı:** Kurama göre oyun, çocukların enerjilerini içlerinde saklamak ya da rahatlama için ortaya çıkmıştır (Mellou, 1994). Bu kuramda oyun diğer kuramın aksine enerjiyi arttırmak için oynanır. Oyunun şekil ve içeriği önemli değildir (Baykoç-Dönmez, 2000).

**Deneme Öncesi Kuram:** Bu kurama göre oyun dürtüseldir. Çocuk kişiliğini oluşturacak davranışlarının kazanımını önceden dürtülerinin de etkisiyle oyun

şeklinde dener. Kurama göre oyun sonucunda çocuk yaşam boyu gerekli becerileri kazanır (Mellou, 1994; Baykoç-Dönmez, 2000)

**Bağlantı Kurma Kuramı:** Kurama göre biyolojik bir sürecin ürünü oyundur ve oyun gelişimi insan ırkının gelişim ve evrimini taklit etmesidir. Bu kuram, oyun için insanın kendisini ilkel etkinliklerden kopararak çalışmaya hazırlığını ve bu gibi yollara ilkel dürtülerinin de azaldığı görüşünü savunmaktadır (Mellou, 1994 ve Baykoç-Dönmez, 2000).

### 2.2.2. Modern Kuramlar

**Uyarımsal Geçiş Kuramları :** Oyun kurama göre keşif sürecidir. Oyun bir uyarıcı arama davranışı olarak görülmektedir. Çocuklar bir nesneyi keşfetmeye başladıktan sonra o nesneyi nasıl kullanacaklarını düşünerek bunları etkinliğe dökmeye başladıklarında oyun ortaya çıkmış olur.

**Psiko-Dinamik Oyun Kuramları:** Bu kuramlar Freud (1961) ve Ericson'un (1985) geliştirmiş oldukları, oyunun çocuğun duygusal gelişimi üzerindeki rolünü açıklayan kuramlardır. Oyun çocuğun yaşamdaki travmatik olayları ya da korku ve kaygılarını dışı vurarak başa çıkmasını sağlayan bir araç olarak görülmüş olup ve bundan dolayı da psiko-dinamik kuram oyunun bir tür terapi yöntemi olarak kullanabilecekleri görüşünü de savunur ( Herron ve Sutton-Smith, 1971; Mellon, 1994; Saracho ve Spodek, 1998).

**Bilişsel Gelişime Dayalı Oyun Kuramları:** Piaget ve Vygotsky'nin (1966, 1967) görüşlerinden ortaya atılan kuramlardır (Bruce, 1994). Kuramlara bakıldığında oyunlar bilişsel süreçlerde gelişen etkinliklerdir. Piaget'e göre oyun ise bilgi, çocuğun deneyim, anlayış kazandığı etkinliklerdir. Oyun oynama çocuğun problemleri çözmesine, ve yaratıcı düşünmesi gibi bilişsel gelişimle ilgili becerilerine katkı sağlar, geliştirir ayrıca uyum, esneklik kazanmasına ve değişiklik sağlar (Saracho ve Spodek, 1980; Bruce, 1994; Melon,1994). Vygotsky oyunu çocukların "potansiyel gelişim alanını" destekleyen bir etkinlik olarak görmekte ve çocukların oyun yoluyla varolan becerilerin daha üst düzeye taşınmış olduğunu savunmaktadır (Bruce , 1994).

**Sosyo-Kültürel Oyun Kuramları:** Bu kuramlar çocuğun oyun ile sosyal kuralları ve normları öğrendiğini ve sosyal rolleri pekiştirmiş olduğu görüşünü savunmuştur. Oyun çocuğa günlük yaşam becerilerini sağlarken öğrenme becerisini de geliştirir

(Melon, 1994). Bruner' e (1980) göre, oyun yaşama hazırlık olarak görmekte ve çocukların kurallı oyunlar ile kültürlerini öğrenmiş olduklarını ve toplum içinde yer almanın da önemini kavradıklarını savunur (Bruce, 1994).

### **2.2.3. Diğer Oyun Kuramları**

Bu grupta oyunun nedenlerinin önemini destekleyen Vygotsky, Bateson, Helanko yer almaktadır.

#### **2.2.3.1. Vygotsky'nin Oyun Kuramı**

Kuram, oyunun kökeni, rolüne ilişkin analizlere dayanmaktadır. Vygotsky'e göre oyun, bilişsel mekanizmaların işlemesine en uygun ortamı sağlar ve çocuğun hayali bir çözüm yaratmasıdır. Oyun, keşif etmektir ve yeni bir oluşumdur. Oyun ve iletişim arasında bir ilişki vardır. Çocuk oyunda gerçek yaşam deneyimlerinden hatırladığı sebep sonuç ilişkilerini kullanarak yeni davranışlar elde eder. Böylece olumsuz dürtülerinden kurtulur (Megep, 2014).

#### **2.2.3.2. Bateson Oyun Kuramı**

Bateson, oyun ve iletişim arasında bir ilişki olduğunu savunmaktadır. Ancak oyundaki iletişimin tam iletişim değil, yarı iletişim olduğu görüşündedir. Sosyal oyunlarda kişiler, davranışlarının gerçek olmadığını, sadece oyun olduğunu iletmek ile yükümlüdür. Bu iletişimdeki başarısızlık, oyunun amacının yanlış anlaşılmasına ve sosyal uyumsuzluğa sebep olmaktadır (Megep, 2014).

#### **2.2.3.3. Helanko Sistem Kuramı**

Helanko'ya (1958) göre birey, oyunun ortamını oluştururken dışarıdan gelen olumsuz etkileri ortadan kaldırmaktadır. Çocuk, kendi kendine bir oyun ortamından diğerine geçerek olumsuz etkileri ortadan kaldırır. Oyun oynamak, kişi ile çevresi arasındaki etkileşimdir. Oyunda nesnelere, kişiler tarafından serbest olarak seçilmektedir (Megep, 2014).

### **2.3. Oyun Evreleri**

Oyun, çocukların gelişim düzeylerine, yaşlarına göre değişim göstermektedir. Oyunun evreleri Piaget bilişsel açıdan değerlendirirken, Parten sosyal açıdan bakarak evrelerini belirlemiştir. Piaget, oyunu yaşam boyu süren gelişim ve öğrenme süreci olarak görmüştür. Oyun ve zihin gelişimi arasındaki ilişkinin önemli olduğunu

vurgulamıştır. Piaget (1932) oyun gelişimini üç dönemsel tür olarak tanımlamış (Herron ve Sutton-Smith, 1971; Wood ve Attfield, 1996).

**Piaget (1932) oyunu üçe ayırmıştır;**

**1)Duyu-Motor Dönemde Alıştırma Oyunlar:** Doğumdan başlayıp iki yaşına kadar olan süreyi kapsamaktadır. Döneme göre fiziksel aktiviteye dayanarak duyu-motor ve keşfedici oyunlar görülmektedir. Çocuklar dokunabildikleri hemen hemen herşeyi alır, yakalayıp, sallar, atarlar ve tekrar almak isterler. Bunları öğrendiğinde ise oyuna dönüştürür, öğrendiği hareketleri tekrarlar yoluyla zevk alarak devam eder. Üçüncü aydan sonra bebekler duydukları seslere, gördüğü renklere, basit şekillere ilgi duyar. Gözle görebileceği, elle tutabileceği oyuncak çeşitleri çok önemli uyarıcılardır.

**2)Sembolik Oyunlar-Simgesel Oyun (Taklit Oyunu):** Dönem iki yaştan sonra gözlenebilmekte ve bazı kaynaklara bakıldığında yedi bazılarında bakıldığında da on bir yaşa kadar devam ettiği söylenmektedir. Dönem özelliklerine bakıldığında çocuk gerçekte yaşadığı önemli olayları zaman zaman kendine göre değiştirerek zihninde kurduğu hayali şekilde değiştirir, simgelemeye doğru gider. Çocuk bu dönemde o nesne olmasa dahi başka nesneyi o nesnenin yerine koyar, yerine koyduğu nesneymiş gibi bu şekilde bir davranış göstererek oyununa devam edebilir (Russ, 2003). Çocuklar, taklit oyunlarını günlük yaşam becerilerinin yerine koyar, yaşadıkları toplumun özelliklerini ve yaşayış stillerini oyuna yansıtabilirler. Bu da sosyalleşme sürecine girdiklerinin, ailesinin davranışlarını, özelliklerini oyuna yansıtarak özdeşim kurduklarının göstergesi olarak tanımlanabilir. Ayrıca, sembolik oyun okul öncesi dönemde görülür. Çocuklar nesnelere farklı anlam yükler; sopayı ata benzetebilme, sandalyeyi arabaya benzetebilmekte ve bunlardan oyunlar kurabilmektedirler.

**3)Kurallı Oyunlar:** Bu dönemin yaş aralığı on bir on iki yaş olarak görülmektedir. Zihin işlevlerinin ileri olduğu bir dönemdir. Artık oyunun öneminin yanı sıra kurallarında oldukça önem taşır. Çocuklar kurallara uymakla zorundurlar. Bu tür oyunların yetişkinlikte de oynanadığı zaman zaman görülmektedir. Piaget'e göre kurallı oyunlar iki ya da daha fazla oyuncu gerektirdiğinden, kural koymak, iş birliği yapmak, diğer bireylerin bakış açlarına duyarlı olmak gibi becerileri geliştirmektedir (Frost ve ark., 2005, Maden- Ellialtıoğlu, 2005, San-Bayhan ve Artan 2005). Kurallı oyunlarda çocuğun kurallara uyduğunda kazandığı ve kuralları ihlal ettiği takdirde kazanamama gibi iki seçeneği bulunur. İyi nitelikte olan çocuklarla oyun

oynadıklarında kurallara uyma davranışında kolaylaşır. Oyun kurallarına uyan çocuklar da benmerkezci düşünme tarzından uzaklaşıp oyunun kurallarından dolayı sosyal beklentilere uygun davranışlar göstermeyide öğrenmiş olurlar (Özdoğan, 2000).

#### **Smilansky(1968) oyunu üçe ayırmıştır;**

**1) Fonksiyonel Oyun:** Belirli bir amaç güdülmeksizin oynanan bir oyun türüdür. Basit kas etkinliklerini içinde barındırmaktadır. Bu tür oyunlarda belirli bir amaca hizmet etmeyen materyallerin de kullanıldığı görülebilmektedir (Öncü ve Özbay 2009).

**2) Yapı İnşa Oyunu:** Bu oyun türünde hem araç kullanımında hem de oyunu şekillendirmede belirli bir amaca yöneliktir. Oyunun temelini kullanılan araçlar oluşturmaktadır. Çocuklar bu oyunlarda, küplerle, legolarla, kürekle, kova, miyatür ağaç, blok, ev, araba vb. gibi yapı araçlarını kullanarak yapı ürünleri kurarlar (Öncü ve Özbay 2009).

**3) Sembolik Oyun:** Çocuklar kendi hayal dünyalarındaki oyunları bu türde oynamaktadırlar. Oyunun belirli bir amacı vardır. Duruma göre belirli amaç doğrultusunda materyal kullanılabilir (Öncü ve Özbay 2009).

#### **Parten (1932) oyun sınıflaması;**

**1) Amaçsız Oyun:** Çocuklar oyun oynarken, arkadaşlarının oyunlarına ilgi duymaz ve katılmazlar. Sınıf içerisinde tek bir noktada dururlar ve amaçsız gözükten hareketler içinde olurlar.

**2) Tek Başına Oyun:** Çocuk, bir mekanda tek başına ve kendi isteği materyal kullanarak veya kullanmayarak oynadığı oyun türüdür.

**3) Gözlemci Olarak Başka Bir Oyunu İzleme Ya Da Karakter Oyunu:** Çocuklar, oyun oynarken arkadaşlarını gözlemler ve buna dayalı kendi oyunlarını değiştirirler.

**4) Paralel Oyun:** Bu oyun türünde; çocuklar aynı mekanda farklı türdeki oyuncaklarla farklı oyun kurdukları aşamadır. Örnek: Bir oyun masasında bir çocuğun arabayla diğer çocuğun lego ile oynamasıdır.

**5) Birlikte Oyun:** Çocuklar bu oyun çeşidinde, aynı oyunu oynar ve birlikte kararlar alır. Belirgin roller ve kesin kurallar yoktur. Oyun sırasında çocuklardan biri oyundan ayrıldığında diğerleri oyuna devam edebilir ve oyun akışında bir bozulma yaşanmaz.



**6) İşbirliğine Dayalı Oyun:** Çocuklar, oyun oynamadan önce karar verir ve kuralları birlikte belirler. Oyun oynarken oyundan birinin çıkması oyunu bozacağı düşünüldüğünden oyuna son verirler (Tomlin, 2005; Hanline, 1999; Yussen, 1988).

#### **2.4. Erken Çocukluk Döneminde Oyun Gelişimi (0-5 yaş)**

Doğumdan bir ay sonra bebek çevresini incelemeye başlar ve oyun davranışları temelleri atılır. Bebek altı aylık olduğunda, el-göz koordinasyonu güç kazandığında hareketlerini kontrol edebilir ve kolunun uzandığı nesnelere alıp tutabilir. Bebekler 12. aydan itibaren eşyalara tutunarak tek başlarına yürüme eylemi gerçekleştirebilir, koltuk üzerine çıkabilir, çekmeceleri açabilir ve dolapların kapaklarını açıp karıştırabilirler. Birinci yılın yıl bittikten sonra bebek, oyuncakları ele alma konusunda beceriklidir. Eline aldığı kağıtları yırtabilir. Farklı seslerden ve renkli görüntülerden hoşlanırlar. Oturup, kalkma becerileri geliştiği için farklı nesnelere veya sevdikleri oyuncakları yerde sürükleyerek bir yerden bir başka yere taşıyabilirler. Basit bulmacalar, yumuşak hayvanlarla uzun bir süre oynayabilir. Hamur, kil, su ile oynamayı severler. Bebekler, oyuncakları işlevlerine göre anlamlı kullanırlar. Oyuncak bebeğini biberonla besleme örnek verilebilir. Zaman geçtikçe bu işlevler gerçek nesnelere olmaktan çıkacak hayali olma durumuna geçecektir (Tüfekçioğlu ve arkadaşları, 2004).

2 yaşından itibaren çocuklar, çevrelerindeki kültürü yansıtan ve günlük yaşam becerilerini canlandıran dramatik oyunlara ilgi duyarlar (Yavuzer, 2015-2016). Büyük inşa oyunları, nesnelere eşleştirme ve gruplama, topla oynama, oyuncakları yan yana dizme, kum, su oyunları, müzik aletleri çalmaya, resimli kitapları ve basit bilgisayar oyunları ile oynarlar. Artık iki yaştan itibaren çocuklarda küçük ve büyük kas hareket becerileri artış gösterir (Tüfekçioğlu ve arkadaşları, 2004). Çocuklar oyunlarında kişileştirme yapabilirler. Örneğin, oyuncak bebeklerle konuşma, nesnelere kullanma (örneğin, boş bardaktan su içme) davranışlarını sergileyebilirler (Yavuzer, 2015-2016).

Çocuklar üç yaştan sonra okul ortamlarında küçük gruplara girerek, diğer çocuklarla iletişim haline geçerler. Arkadaş edinme eğilimi ve sosyalleşmede artış başlar. Büyüklerin sürekli yanlarında bulunmalarını isteme davranışı azalır, onların sadece ihtiyaçları olduğunda yanlarında olacakları bilmeleri önemlidir. Bu aşamada çocuklar, açık havada oynamayı, kapalı mekanda masaüstü oyunlarını, inşa oyunlarını,

sosyodramatik oyunları tercih ettikleri görülmektedir. İnce kas becerileri geliştiği için makas kullanabilme ve müzik aleti çalma, boncuk dizme, bilgisayar etkinliklerinde beceri kazanmaları mümkün olabilmektedir (Tüfekçioğlu ve arkadaşları, 2004).

4 yaşlarındaki kızlar, bebeklerine çeşitli kıyafetler giydirip küçük sembolik evlerini eşyalarla süsler, erkekler ise bazı savaş serüvenlerini izler ve grup oyunlarında izlediklerini canlandırırlar. Ayrıca bebeğini sallayan, mama yediren ve kıyafetlerini giydiren çocuk annesini taklit eder ve annesi ile özdeşim kurar (Yavuzer, 2015-2016).

4-5 dönem çocukları çok ayrıntılı hayali oyunların yanı sıra gelişmiş açık hava oyunlarına ilgi duyarlar. Kuralları olan takım oyunu oynadıkları görülür. Bir takım spor oyunlarını, el becerisi gerektiren etkinlikleri, sanatsal çalışmaları ve yaratıcı oyunları tercih ettikleri görülür. Kız ve erkek çocukların her etkinlikte birlikte yer almaları kendi potansiyellerini sergilemeleri açısından önemlidir. Sosyodramatik oyunlar ayrıntılı olarak planlanır, roller gerçeğe uygun şekilde ele alınır ve önceden karar verilen senaryoya göre oynanmaktadır (Tüfekçioğlu ve arkadaşları, 2004).

## **2.5. Oyunun Çocuğun Gelişim Alanlarına Etkileri**

Oyunun dört farklı alana etkisi vardır. Zamanının çoğunu oyun ile geçiren çocuklara oynamaları için yeterli zamanın verilmesi, onların bedensel, zihinsel, duygusal ve sosyal yönden gelişmelerini tamamlamalarına yardımcı olur (Kandır, 2000).

Psikomotor gelişiminde, oyun oynarken çocuğun bütün bedeni hareket eder. Oyun oynarken çocuğun büyük ve küçük kasları kasılma, gevşeme ve esnemelerle sürekli çalışma halinde olur. Özellikle hareketli oyunlarda çocuğun kalp atışı, kan dolaşım ve solunum hızı artar. Ayrıca açık havada oynan oyunlar ile çocuğun güneşten ve temiz havadan yararlanması sağlanarak bedensel gelişimi de hızlandırılır (Megep, 2006).

Oynanan; ip oyunları, sek sek, top ve denge oyunları çocukların bedensel koordinasyonlarının gelişimine yardımcı olur. Ayrıca beden eğitiminde de yapılan jimnastik hareketleri çocuğun rahatlamasını sağlar.

Bilişsel gelişimde çocuk, kendisini ve çevresini oyun yoluyla tanır. Çocuk sürekli sorular sorarak bilgiler elde eder ve bilgilerini de çevresindekilere aktarır.

Oyun, keşfederek öğrenmeyi içerir. Çocuk birçok kavramı, olayı ve deneyimi oyun içinde öğrenir (Megep, 2008).

Oyun esnasında çocuk nesnelere tanır. Oyunla birlikte isimlendirmeyi, mantık yürütmeyi, sebep sonuç ilişkisi kurmayı, seçim yapmayı, dikkatini toplamayı, kendini bir amaca yöneltmeyi, düşünmeyi, algılamayı, sıralamayı, sınıflamayı, analiz yapmayı, değerlendirmeyi, problem çözmeyi ve ağırlık, renk, şekil, boyut, hacim, zaman, mekan, soğuk, sıcak gibi birçok kavramları kazanır.

Dil gelişiminde çocuklar; oyun oynarken nesnelere, araç gereçlerin adlarını, ne işe yaradıklarını ve nasıl kullandıklarını öğrenirler. Sözcük dağarcıkları zenginleşir, düzgün cümle kurma alışkanlığı edinirler. Çocuklar öğrendikleri yeni kelimelerle farklı durumları anlatmaya böylece dili kullanmayı öğrenmeye başlarlar. Oyun yoluyla dilin kullanılması çocuklara neyin anlamlı neyin anlamsız olduğunu öğretir (Baykoç - Dönmez, 2000).

Oyun dil gelişimine ek olarak çocukların duygularını sözlü olarak yansıtmasına, yeni kelimelerin telaffuzunu kolaylaştırarak, aynı zamanda kelime hazinesine yeni sözcükler eklemesine yardım eder. Parmak oyunları ve şarkılı oyunlar hem eğlendirici hem de dil gelişimine katkı sağlayan oyunlardandır. Çocuk bir oyuncak ile evcilik oynayarak iç dünyasını oyununa yansıtır. Bu sayede çocukları oyun oynarken daha iyi gözlemleyebiliriz.

Sosyal duygusal gelişim yaşam boyu süren; bireylerin, kendilerini ve duygularını tanımları, kendilerine güven, bağımsızlık, girişimcilik ve başarı duygularını kazanarak sağlıklı bir kazanım elde etme ve toplumla uyum içerisinde yaşama süreci olarak tanımlanabilir. Bireylerin kişilik kazanımı ve sosyalleşmesinin temelleri ise okul öncesi dönemde atılmaktadır (Alpan, 2006).

Çocuklar duygusal durumlarını oyun ile ifade ederler (Genç, 1992). Oyun çocuğa güzel ve zevkli vakit geçirttiği gibi duygusal bir rahatlıkta vermektedir. Problemlerini açığa vurmasını sağlayarak kendi isteği ile bir çözüm yolu bulabilir ve bu sayede kaygılarından kurtulabilir.

## **2.6. Oyunun Tanımı ve Önemi**

Oyun yaşamın her evresinde önemli bir yere sahip olup, sözlük tanımı olarak; eğlenmek ya da bir tat almak amacı güden fiziksel ve zihinsel etkinliklerin tümü şeklinde ifade edilir. Büyük Larousse'e (1986) göre yetişkinler açısından oyun, yaşam

boyu hoşça vakit geçirmek, boş zamanın değerlendirilmesi olarak görülmektedir. Oyun, çocuğun en doğal öğrenme aracıdır.

Çocuk yaşam ile ilgili deneyimlerini oyun sırasında öğrenir. Oyun sırasında çeşitli roller üstlenerek dünyayı kendi duyularıyla algılamaya çalışır. Çocuk büyüdüğünde sürdüreceği uğraşlarla, üstleneceği rollere oyun sayesinde hazırlanır. Kazanılan olumlu özelliklerin pekiştirildiği ve geliştirildiği bir ortam olan oyun, çocuğun sözcük dağarcığını da zenginleştirir (Dönmez, 1992).

Frobel'e (1782-1852) göre; çocuk oyunları hayatın bir çekirdeğidir. Bütün insanlar orada gelişir, büyür ve oluşur. İnsanın en güzel ve olumlu yetenekleri orada yükselir.

Çocuk, oyun içinde kendisi için gerekli bilgi, beceri ve alışkanlıkları yaparak, yaşayarak öğrenmekte, yardımlaşma, konuşma, bilgi edinme, alışkanlık, deneyim kazanma ve yaşam rollerini anlama gibi olguları oyun içinde kavramakta ve pekiştirmektedir. Bu yönden oyun çocuk için önemli bir eğitim aracıdır (Aytekin, 2001;Darwish vd. 2001;Gazezoğlu, 2007).

Çocuk bireysel olarak oynayacağı gibi akranları ile de grup şeklinde oyunlar da oynayabilir. Oyunla birlikte çocuk hem sosyalleşir hem de iç dünyasını rahat bir şekilde ifade edebilir. Oyunlar sınıf içi olduğu gibi açık alanda da oynanabilir. Açık alanda oynanan oyun çocuğun daha özgürce oynamasına katkıda bulunur. Ailelerin çocuklara bu fırsatları yaratması gerekir.

## **2.7. Oyun Öğretimi: Oynandığı Yerlere Göre Oyun Çeşitleri**

### **1) Dış Mekan (Açık Hava) Oyunları**

Orman, sokak, bahçe gibi açık ve geniş alanlarda oynanan oyunlara açık hava oyunları denmektedir. Açık havada oynanan oyunlarda geniş bir alan kullanılır ve doğa ile iç içe olunur. Çocuklar, kapalı alanlarda oyun oynamaktan sıkılabilirler. Ayrıca iç mekanlarda oynanamayan birçok oyun, açık havada kolaylıkla oynanabilmektedir. Örneğin top oyunları, saklambaç, kovalamaca gibi birçok oyun açık havada daha rahat oynanmaktadır. Bu sebeple de çocuklar açık havada oyun oynamaktan daha çok mutlu olurlar (Meb, 2007).

Açık hava oyun alanlarının da bir eğitim ortamı olarak düşünülmesi ve ele alınması gerekmektedir. Eğitim ortamları, öğrenmenin ve öğretimin gerçekleştiği, bu nedenle de özenli planlama ve değerlendirmenin yapılması gereken ortamlardır (Tüfekçioğlu ve arkadaşları, 2004).

Açık hava oyun alanları bütün çocuklar için özeldir ve çocukların gelişimlerini destekler niteliktedir (Wilson, 2008).

Açık hava oyunları çocuklara, sosyal, duygusal, bilişsel ve fiziksel gelişimlerine katkı sağlamaktadır. Çocuk açık havada atlar, zıplar, koşar. Çimle oynarlar. Toprakla su karıştırarak çamur elde eder ve doğayla iç içe olurlar.

Açık hava oyun alanları, çocukların bütün duyu organları yoluyla kendilerini ve etrafları tanıma fırsatı sağladığı için çok fazla önem taşır (Ouvry, 2005; White, 2008).

Açık hava oyunları ve doğa ile geçirilen vakit çocuklarda odaklanma, kendini kontrol edenilme becerilerini geliştirmesine katkı sağlayarak çocukların derslerinde başarılı olmalarını sağlar (White, 2004).

Bu alanın çocukların oyun gereksinimlerine olanak vermesi, esnek kullanım sağlaması, alanda çocukların değişiklikler yapmalarına, yaratıcılıklarını kullanmalarına fırsat verebilmesi gerekir.

Açık havada öğrenmeyi destekleyecek oyun alanları şunlardır:

- Doğa malzemeleri ile oyun alanı
- Yapı ve inşaa oyun alanı
- Yaratıcı oyunlar alanı
- Hayali oyun alanı
- Hayat bilgisi, çevre ve fen bilgisi alanı
- Çeşitli hareketli oyunlara olanak veren oyun alanı
- Bahçecilik ve tarım alanı
- Evcil hayvan beslenen alan
- Sessiz alan, kitap köşesi

Açık hava oyun alanlarının bu başlıkları taşıyan alanlar ya da köşeler olarak düzenlenmesi çağdaş eğitim anlayışına uygun olacaktır (Tüfekçioğlu ve arkadaşları, 2004).

Açık havada oynanan oyunlar; koşmaca oyunları, taklit oyunları ve halka oyunlarıdır.

Bu oyunların bir kısmı kapalı alanlarda oynanabilir. Ancak bu tür oyunların daha geniş alanlar gerektirdiği düşünülürse açık havada oynanması çocuklara daha fazla zevk verecektir.

**Koşmaca Oyunları:** Açık havada koşarak oynanan oyunlardır. Bu tür oyunlarda çocuklar koşar, kovalar, kaçar, yakalamaya çalışır. Sürekli bir hareketlilik söz konusudur. Saklambaç, köşe kapmaca, kovalamaca, çömel kurtul gibi oyunlar koşmaca oyunlarına örnektir.

### **Etkinlik–1 (Koşmaca Oyunlarına Örnek)**

Aranızdan bir ebe seçiniz. Ebe, ayakta gördüğü kişiyi kovalayarak yakalamaya çalışır. Oyuncular, ebe yanlarına geldiğinde yere çömelerek ebeden kurtulabilir. Bu oyun “Çömel Kurtul” oyunudur. Oyunun kuralı, yere çömelen kişiyi ebe yakalayamaz. Ebe ayakta yakaladığı ve dokunduğu kişi ebe olur. Bu oyunu bir müddet açık havada oynadıktan sonra sınıf arkadaşlarınızla, oyun esnasında vücudunuzda 24 tane gözlemlediğiniz fiziksel farklılıkları (soluk alıp verme, kalp atım hızı vb.) ve oyun anında yaşadığınız heyecanı tartışınız.

**Taklit oyunları:** İnsan, hayvan, bitki doğa olayları ya da taşıta öykünerek yapılan oyunlardır. Taklit oyunları, bireysel veya grupça yapılabilir. Örneğin; aslan avı oyunu grupça oynanan bir oyundur. Ancak leylek yürüyüşü taklidi, cüce yürüyüşü taklidi grupça oynanabilen taklit oyunlarıdır (Meb, 2014).

### **Etkinlik–2 (Taklit Oyunlarına Örnek)**

Aslan Avı oyununu oynamak için aranızdan bir ebe bir de avcı lideri seçiniz. Ebe, aslan rolünü üstlenecektir. Aslan bir köşeye çömelip oturur. Diğerleri ise arka arkaya geçip sıra olur. Grup lideri, önce grubuna “Aslan avına çıkalım mı?” diye sorar. Gruptan evet cevabını alınca çeşitli yönergelerle grubu ava hazırlar. “Önce tulumumuzu giyelim (Bütün grup üyeleri tulum giyme taklidi yapar). Haydi, şimdi yola çıkma zamanı (sınıf içinde yürümeye başlanır). Karşımıza bir dere çıktı üzerinden atlayalım (Grup üyeleri o noktaya geldiklerinde dereden atlar gibi zıplama hareketi

yapar). Karşımıza çalılar çıktı, ellerimizle iterek geçecek yer açalım (Ellerle çalıları kenara açma hareketi yapılırken haşır huşur sesleri çıkarılır). Taşlık yola geldik dikkatli yürüyelim (Parmak uçlarında yürünürken tık tık tık sesleri çıkarılır). Aslanın inine yaklaştık, sessiz olun (Bu sözü kısık sesle söyleyen grup lideri, gizlenerek yürümeye devam eder ve gruptan da öyle yürümesini ister)”. Aslana yaklaşıldığında aslan avcılara kükreyerek saldırır ve kovalar. Avcılar yakalanmamak için kaçar. Aslanın yakaladığı kişi ebe olur. Bu oyunu, öykünmeleri çeşitlendirerek tekrar oynayabilirsiniz (Meb, 2014).

**Halka oyunları:** Çocukların otururken ya da ayaktayken halka şeklinde durarak oynadıkları oyunlardır. Bu oyunlar şarkılı ve danslı olabileceği gibi, araç kullanılarak da oynanabilen oyunlardandır. Yağ satarım bal satarım, kurt baba, bülbül kafeste, tren oyunu, kırmızı balık gibi oyunlar halka oyunlarına örnektir (Meb, 2014).

## 2)İç Mekan ( Salon-Sınıf) Oyunları

Salon-sınıf oyunları kurallı ya da kuralsız serbest oyun şeklinde oynanabilmektedir. Çocuklar, oyuncaklarıyla ya da oyuncaksız serbestçe, tek başına ya da grupta oynayabilirler. Ayrıca kuralları önceden belirlenmiş oyunlar da salon ya da sınıflarda oynayabilir. Erken çocukluk eğitimi kurumlarında oyun saatinde oynanan kurallı oyunlar üç aşamada uygulanır. Bunlar, ısındırıcı, hareketli ve dinlendirici oyunlardır. Çocukları hareketli ve düzenlemeli oyunlara hazırlamak için oynanan oyunlar ısındırıcı oyunlardır. Basit beden hareketleri, insan hayvan ya da taşıt taklitleri, parmak oyunları ısındırıcı oyunlara örnektir (Meb, 2014).

Kurallı oyunların bir kısmının kuralları ya da süresi kesin olarak belirlenmiştir ve değiştirilemez. Bu tür oyunlara yapılandırılmış oyun denir. Örneğin; satranç ve kart oyunları.

## 2.8. Kullanılan Araca Göre Oyun Çeşitleri

### Araçta Yapılan Oyunlar

Bir oyun aracının üzerinde ya da içinde oynanan oyunlardır. Jimnastik sırası, denge aleti, tahterevalli, salıncak, jimnastik minderi, atlama kasaları ile oynanan oyunlar araçta yapılan oyunlardır (Meb, 2014).

### **Araçla Yapılan Oyunlar**

Bir oyun aracı kullanılarak oynanan oyunlardır. Top oyunları, ipe oynanan oyunlar, labut devirme, hulahop oyunları ve diğer oyuncaklarla oynanan oyunlar, araçla oynanan oyunlardır (Meb, 2014).

### **Araçsız Yapılan Oyunlar**

Hiçbir araç kullanılmadan oynanan oyunlardır. Saklambaç, kovalamaca, kimdir bu, taklit yürüyüşleri, ayak yere basmaz, horoz dövüşü gibi pek çok oyun araçsız oynanan oyunlardır (Meb, 2014).

## **2.9.Özel Gereksinimli Çocuklara Oyun Yoluyla Eğitim**

Bireyin; hayatı boyunca yaş, cinsiyet, sosyal ve kültürel faktörlere bağlı olarak yerine getirmesi gereken rolleri vardır. Bireyin, çeşitli sebeplerden ötürü yetersiz olması ve bu rolleri gerektiği gibi yerine getirememesi gibi bir durum varsa buna özür/engel denir. Örneğin işitemeyen ve işitmesinden dolayı yetersiz duruma düşen çocuk; okulda, sınıfta ve sosyal hayatında sözlü iletişime dayalı rolleri istendiği gibi yerine getiremez. İşitme yetersizliği engel olarak önüne çıkar. Ya da üstün yeteneği olan bir çocuğun uygun ortam ve eğitim sağlanamamasından ötürü, gerçekleştirmek istediği rolleri yerine getirememesi durumu onun için bir engel teşkil eder. Böyle özel gereksinimi olan çocuklar, diğer çocuklardan farklı gelişim gösterirler ve özel bir eğitim almaları gerekmektedir (Meb, 2014).

Herhangi bir özel gereksinimi olsun olmasın bütün çocuklar, oyun oynamaktan büyük zevk alırlar. Bu nedenle farklı gelişen çocuklara da oyunla eğitim vermek ve gelişimlerini desteklemek mümkündür. Özel gereksinimli çocukların gelişiminde oyunun yararlı olabilmesi için öncelikle çevrenin zenginleştirilmesi ve iyi düzenlenmesine özen gösterilmesi gerekir. Bunun yapılmasındaki amaç ise farklı gelişen çocukların oyuna başlayabilmesini, oyunu sürdürebilmesini ve tekrar oynama isteği duymasını sağlayacak bir çevre yaratabilmektir. Kum havuzu, top havuzu, kuklalar, oyun hamuru, bloklar, çeşitli büyüklük ve renkteki toplar ve bunlar gibi uyaranların zenginleştirilmesinin faydası olacaktır (Meb, 2014).



Özel gereksinimli çocuklar için oyun ve oyun araçları seçerken özellikle duyu gelişimlerine (görme, işitme, dokunma, koku ve tat alma duyularının gelişimine) olumlu etki edecek nitelikte olmasına özen göstermek gerekir. Tüm çocukların gelişiminde müziğin oldukça büyük etkisi vardır. Özel gereksinimli çocukların eğitiminde ise müziğe daha fazla yer verilmelidir. Oyunların çoğunluğuna müzik ve ritim çalışmaları eklenebilir. Çünkü özel gereksinimli çocukların eğitiminde genel olarak ilk iletişim müzik ve ritim çalışmalarıyla kurulmaktadır. Özel gereksinimli çocukların oyunlarında, onların kendi öz bakımlarını yapmalarını kolaylaştırıcı ve sosyal kuralları öğrenmelerini sağlayıcı oyunlar seçmeye dikkat edilmelidir (Meb, 2014).

Özel gereksinimli çocukların dikkat sürelerinin diğer çocuklara göre daha az olduğu unutulmamalı ve fazla uzun sürecek ve dikkat gerektiren oyunlar seçilmemelidir. Onların zihinsel gelişimlerini destekleyici oyun ve oyun araçlarının günlük yaşamla ilgili deneyimler olmasına özen gösterilmelidir. Örneğin; küçük topların küçük delikten, büyük topların ise büyük delikten geçirilmesi oyunu ona büyük küçük kavramını kazandırmamıza; bardaklara çeşitli miktarlarda su konulması ve bu sırada fazla suyun taşması hacim kavramını kazandırmamıza yardımcı olacaktır. Ayrıca elindeki su dolu bardağı belli mesafeye dökmeden taşıması, basit top oyunları gibi oyun çalışmaları da onun gelişimine oldukça faydalı olacaktır. Özel gereksinimli çocuklarla çalışacak olan eğitimci, çocukların özür tipini ve özelliklerini çok iyi bilmelidir, grubundaki çocukları çok iyi tanımalıdır. Diğer çocuklarda olduğu gibi bu çocuklara da oyun seçerken basitten karmaşığa, onların ilgi ve ihtiyaçlarına cevap verecek nitelikte olmasına özen göstermelidir (Meb, 2014).

## **2.10. Oyun ve Teknoloji**

Pediatric Derneği'nin kararına göre; 0–2 yaş teknolojiyi hiç kullanmamalı, okul öncesi dönem 45 dk, ilköğretim 1 saat, ortaokul 1.5 saat, lise 2 saat kullanılmalıdır. Tabii bu sürelerle teknolojiyle geçirilen kaliteli zaman dahil değil. Ancak yemeklerde açık duran, eve gelir gelmez ses olsun diye açılan tv süreleri dahil.

Bilgisayar, çocukların eğitim sürecinde ve dışarda etkin bir biçimde katılabilecekleri eğlence ve bilgi ortamı sağlayarak, hem de onu bireysel olarak bağımsız bazı kararlar almasına, uygulamalar yapmasına zorlamaktadır. Ayrıca başarısını ya da başarısızlığını ölçen, dilediği kadar deneme yanılma olanağı sunan,

anlayamadığı konuları istediği kadar tekrar edebilme fırsatı veren bir yapıya sahiptir (Öcel, 2002).

Birçok çocuk gelişim uzmanı, oyun oynama zamanları hakkında çocukların zekası ve gelişimi için yararlı olduğunu savunmaktadır. Günümüzde uzmanların yaptığı çalışmalar sonuçlarına göre sadece yaratıcı ve çocukların hayal gücünü geliştiren oyunlar çocukların zeka gelişimini hızlandırmaktadır.

Video oyunları oynamak çocukların sosyo-kültürel içinde gelişim sağlamaktadır. Böylelikle eğitim teknolojileri teknoloji ile insanların etkileşime, iletişime geçmelerine öncülük ederler.

Bracey (1992) gibi eğitimciler, video oyunlarının öğrencileri motive edici unsurlarının, derslere yardımcı olarak nasıl entegre edileceğini araştırmaktadırlar.

Gözlem, anket ve görüşmelerle, video oyunlarının eğitimdeki etkilerini araştıran Malone (1981) oyunları eğlenceli hale getiren unsurların: Meydan okuma, fantezi ve merak olduğunu, dolayısıyla, eğitim programlarının:

- Öğrenciler için anlamlı bir amacı olması,
- Puanlandırmaya,
- Öğrencilerin beceri kabiliyetine ayarlanacak şekilde zorluk düzeylerinin çoklu olmasına,
- Süpriz unsurları taşımaya,
- Beceri ile ilişkili duygulara dayalı fantezi ve metafora sahip olmalarını öngörmektedir

Gelişen çağla birlikte değişen koşullara ayak uydurmak elbetteki gereklidir. Oyunla öğretim yaparken teknolojiden faydalanmak kesinlikle gerekmektedir. Tablet, laptop, slayt hikayeler, akıllı tahta, mikrofon, hoparlör, projeksiyon vb. araç gereçlerden yararlanmak gerekmektedir.

## **2.11. Yurt İçinde Ve Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar**

Araştırmanın bu bölümünde konuyla ilgili yapılan yurt içindeki ve yurt dışındaki araştırmalara yer almaktadır.

### 2.11.1. Yurt İçinde Yapılan İlgili Araştırmalar

Matematik dersleri genelde öğrencilerin sevemedikleri bir derstir. Çevresinden duyduklarıyla ön yargılarla sınıfa gelen öğrenciye bu dersi sevdirmek kolay değildir. Özsoy (2003), tarafından yapılan araştırmada, uygun öğretim yöntemlerini kullanarak bu önyargıyı yok edip matematiği öğrencinin isteyerek girdiği bir ders haline getirmektedir. Bu çalışmada; bu amaçla, ilköğretim sekizinci sınıf Dik Prizmaların Hacimleri Konusunun öğretiminde yaratıcı drama yöntemi uygulanmış ve öğrenci başarısına etkisi üzerinde durmuştur.

Oyun yoluyla öğretimin etkilidir. Tural (2005) tarafından yapılan araştırmada ilköğretim matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretimin, geleneksel öğretime göre, öğrencilerin erişileri ve matematik dersine ilişkin tutumları üzerindeki etkisini belirlemiştir. Araştırmada "Kontrol Gruplu Öntest-Sontest Model" kullanmıştır. Araştırma deneysel bir çalışma olduğundan evren ve örneklem belirlememe yoluna gitmemiştir. Araştırmanın deney evresi 2004-2005 öğretim yılı bahar döneminde beş hafta boyunca İzmir İli Buca İlçesi Kaynaklar Beldesi Kaynaklar İlköğretim Okulu 3. sınıflarında "ritmik saymalar, doğal sayılar, toplama, çıkarma, çarpma ve bölme" konularında yapmıştır. Denencelerin sınanması için gerekli olan veriler "Erişi Testi" ve "Matematik Dersi Tutum Ölçeği" ile elde edilmiştir. Verilerin analizinde aritmetik ortalama, standart sapma ve t-testi kullanmıştır. Araştırma sonuçları SPSS 10.0 istatistik paket programı kullanılarak elde etmiştir. Yaptığı araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre, "Oyun ve Etkinliklerle Öğretim" in uyguladığı deney grubu ile "Geleneksel Öğretim" in uyguladığı kontrol grubunun erişü düzeyleri ve matematik dersine ilişkin tutumları arasında, deney grubu lehine anlamlı farklar bulmuştur.

Bakar, Tüzün ve Çağıltay (2008), tarafından yapılan araştırmada örgün eğitimdeki derslerde eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin öğrenci görüşlerini ortaya çıkarmaktır. Çalışma, Ankara ilindeki özel bir İlköğretim okulunun 6. sınıfında Sosyal Bilgiler dersini alan 24 öğrenci ile 9 hafta boyunca gerçekleştirmiştir. Nitel araştırma yöntemleri kullanılan araştırmanın sonucunda öğrencilerin eğitsel oyun ortamını beğendikleri ve böyle bir ortamın Sosyal Bilgiler dersinde destekleyici olarak kullanılmasının onların derse olan motivasyonlarını artırdığı bulmuştur.

Er (2008), tarafından yapılan çalışmada yabancı dil öğretiminde oyun kullanımıyla ilgilidir. Oyunun tanımı, oyunların sınıflandırılması ve yabancı dil öğretiminde kullanılması incelemiştir. Şu sorunun yanıtı aramıştır: Yabancı bir dil oyunla öğrenilebilir mi? Bu soru başka soruları da çağrıştırmaktadır: Yabancı dil sınıfında oyun nedir? Oyun yaşayan bir dili öğrenmeye yeter mi? Bu öğrenmede öğrencinin gereksinimlerine uygun mudur? Yabancı dil öğretiminde oyunun katkısı ne olur? Yabancı dil sınıfında oyunun sakıncalı tarafları var mıdır? Beklenen amaçlara ulaşmak için oyunların seçimi nasıl olmalıdır? Bu sorulara yanıt aramış ve yabancı dil öğretiminde oyunun çok etkili bir araç olarak kullanılabileceği sonucuna ulaşmıştır.

Bir başka araştırma da ise Avcioğlu (2012) zihinsel yetersizliği olan çocuklara sosyal beceri (kendini tanıma becerisi) kazandırmada ve becerileri genellemede işbirliğine dayalı öğrenme ortamında kullanılan drama yönteminin etkili olup olmadığını ortaya koymayı araştırmıştır. Yaptığı çalışmada, tek denekli araştırma yöntemlerinden yoklama evreli denekler arası çoklu yoklama modeli kullanmıştır. Araştırmaya üç zihinsel yetersizliği olan çocuk ve dokuz akran olmak üzere, toplam on iki çocuk seçmiştir. Sadece hedef çocuklara ilişkin araştırma verileri toplamış, akranlara ilişkin araştırma verileri toplamamıştır. Araştırmanın sonucunda, zihinsel yetersizliği olan çocukların kendini tanıma becerisini kazandıkları, uygulama sona erdikten sonraki birinci, üçüncü ve dördüncü haftalarda da kullanabildikleri ve devam ettikleri okuldaki akranlarına serbest oyun etkinliklerinde genellemedikleri sonucuna ulaşmıştır.

Demirci ve Toptaş (2014), tarafından yapılan araştırmada özel eğitime gereksinim duyan öğrencilerin oyun ve fiziki etkinlikler dersinde elde ettikleri kazanımları incelemiştir. Araştırmaları tarama modelindedir. Araştırma grubunu 22 farklı okulda öğrenim gören, RAM tarafından raporlu olan ve normal öğrencilerle derse giren 80 özel eğitime gereksinim duyan öğrenci oluşturmaktadır. Araştırma kapsamında veri toplama aracı olarak “Oyun ve fiziki Etkinlikler Değerlendirme Formu” kullanılmış ve bu değerlendirme formu 65 sınıf öğretmeni tarafından doldurulmuştur. Elde edilen verilerin istatistiksel olarak frekans (f) ve yüzde (%) dağılımı hesaplanmıştır. Yaptıkları araştırmanın bulgularına göre; öğretmenler özel eğitime gereksinim duyan öğrencilerin yürüme, yavaş koşma, oyun ve milli bayramlara katılımı konusunda yeterli bulurken, yer değiştirme hareketleri, dengeleme hareketleri, nesne kontrolü gerektiren hareketler, dans ve halk dansları, fiziksel

uygunluk gibi etkinliklerde ise yeterli olmadığı belirlenmiştir. Sonuç olarak ise özel eğitime gereksinim duyan öğrencilerin oyun ve fiziki etkinlikler dersinde elde ettikleri kazanımlar açısından geliştirilmeleri gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Torun ve Duran (2014), tarafından yapılan araştırmanın amacı oyunla desteklenmiş çocuk hakları öğretiminin, öğrencilerin akademik başarılarına, öğrenilenlerin kalıcılığına ve çocuk haklarına ilişkin tutumlarına etkisini belirlemektir. Araştırma 27'si deney, 29'u kontrol grubu olmak üzere toplam 56 öğrenci ile yürütmüştür. Yaptıkları araştırmada, ön test–son test kontrol gruplu deneme modeli kullanmıştır. Veri toplama aracı olarak öğrencilerin akademik bilgilerini ölçmek için araştırmacı tarafından başarı testi hazırlanmıştır. Öğrencilerin çocuk haklarına yönelik tutumlarındaki değişimi belirlemek için Kepenekçi (2006) tarafından geliştirilen “Çocuk Hakları Tutum Ölçeği” kullanmıştır. Yaptıkları araştırmada elde edilen istatistiksel sonuçlar, deney ve kontrol grubu öğrencilerinin denel işlem öncesi akademik başarıları ve çocuk haklarına yönelik tutumları arasında anlamlı bir fark bulunmadığını ortaya çıkarmıştır. Denel işlem sonrası ise deney grubu ile kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarıları ve çocuk haklarına yönelik tutumları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark ortaya çıkmıştır. Ancak, denel işlemden 30 gün sonra yapılan kalıcılık testinde her iki grubun son test ile kalıcılık testleri arasında anlamlı bir farklılık gözlemlenmemiştir.

Oyun, çocuklar için eğlence aracıdır. Çocukların fiziksel, duygusal, sosyal ve bilişsel gelişimlerini desteklemesi açısından aileler ve eğitimciler tarafından sıklıkla bir öğretim yöntemi olarak kullanılmaktadır. Özyürek ve Çavuş (2016), tarafından yapılan araştırmada, ilkökul öğretmenlerinin öğretim yöntemi olarak oyunu kullanma durumlarını incelemek ve oyun hakkındaki görüşlerini ortaya koymayı amaçlamıştır. Araştırmanın yöntemi niteldir. Verilerin toplanması için yarı yapılandırılmış görüşme yönteminden yararlanılmışlardır. Çalışma grubunu, ilkökulda görev yapan 20 öğretmen oluşturmuştur. Yaptıkları araştırma sonucunda; sınıf öğretmenlerinin tamamının oyun yöntemini derslerde kullandıkları, oyun yönteminin kalıcı öğrenme sağladığı ve öğrencilerin derslere aktif katılım oranlarının arttırdığı görüşünde olduklarını belirlemiştir.

Yıkılmış ve arkadaşları (2017), yaptıkları araştırmada özel eğitim öğretmenlerinin, ders içi etkinliklerinde oyun ve şarkıyı kullanma düzeylerinin

belirlemek amacıyla yapmışlardır. Ders içi etkinlikleri ise Matematik, Hayat Bilgisi, Okuma-Yazma dersleri ve akademik olmayan becerilerin öğretimi ile ilgili derslerle sınırlandırdıkları görülmüştür. Yaptıkları çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması desenini kullanmışlardır. Çalışma grubunu, gönüllü olarak katılmak isteyen 2015-2016 eğitim-öğretim yılında görev yapan özel eğitim öğretmenleri oluşturmuştur. Verilerini yarı yapılandırılmış görüşme tekniği kullanılarak topladıkları görülmektedir. Elde edilen veriler içerik analizi tekniği ile analiz edilmiştir. Yaptıkları çalışmada öğretmenlerin akademik ve akademik olmayan becerilerin öğretiminde oyun ve şarkıyı kullandıkları sonucuna ulaştıkları görülmektedir.

Çetken ve Sevimli-Çelik (2018), tarafından yapılan araştırma ile okul öncesi öğretmenlerinin dış mekan oyunlarına karşı tutumları, uygulamaları ve deneyimleri incelemiştir. Çalışma 2015-2016 akademik yılının Mayıs ve Haziran aylarını kapsayan süre içerisinde gerçekleştirmiştir. Ankara Çankaya ilçesinde bulunan altı özel okul öncesi kurumdan 30 okul öncesi öğretmeni araştırmaya dahil olmuştur. Araştırmacılar tarafından geliştirilen açık uçlu sorulardan oluşan formunun ilk bölümünde katılımcıların demografik bilgileri ikinci bölümünde ise dış mekan oyunlarına karşı tutumları, bilgi düzeyleri ve yeterlilikleri sormuştur. Yaptıkları çalışmanın bulguları okul öncesi öğretmenlerinin dış mekan oyunlarının önemini farkında olduklarını göstermiştir. Diğer bir taraftan yoğun eğitim programları, hava koşulları ve sınırlı dış mekan oyun alanları nedeniyle çocuklar dış mekan oyunları için fırsat bulamamaktadır. Yaptıkları çalışmada, dış mekan oyunlarının okul öncesi eğitim programlarındaki önemi belirterek çocuklar için yaparak yaşayarak, sorgulayarak ve problem çözerek aktif öğrenme ortamının oluşturulmasına zemin hazırlamıştır.

Yaman (2019), tarafından yapılan çalışmada oyunun özel gereksinimli çocukların sosyal gelişimi üzerindeki etkisi hakkında öğretmen görüşlerini incelemiştir. Yaptığı araştırma nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış görüşme tekniğiyle verileri toplamıştır. Çalışma grubunu, 2018 -19 öğretim yılında Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığına bağlı kaynaştırma uygulaması yapılan okulöncesi kurumlar ile ilkokullardaki destek eğitim sınıfında görevli öğretmenler ve Özel Eğitim Kurumlarında çalışan 15 özel eğitim öğretmeni oluşturmuştur. Araştırmacılar tarafından hazırlanan ve geçerliği ve güvenilirliği sağladıktan sonra 13 sorudan oluşan yarı yapılandırılmış açık uçlu soru uygulamıştır. Sonucunda öğretmenlerin önemli bir bölümünü özel gereksinimli bireyler için kurallı

oyun oynamada sıkıntı olabileceğini ve öğrencinin engel durumu oyuna aktif katılımını engellediğini, nadiren de olsa çocukların diğerleri tarafından dışlanabildiğini ve oyunu başlatma, devam ve sonlandırmada sıkıntı olduğuna ulaşmıştır. Fakat öğretmenler kurallı oyunların öğretimini çoklukla tercih ettiklerini bulmuştur. Öğretmenlerin hepsinin de öğrencinin engel durumuna oyun tercih ettiklerine ulaşmıştır.

### **2.11.2. Yurt Dışında Yapılan İlgili Araştırmalar**

Haring ve Lovinger (1989), tarafından yapılan araştırmada oyuna başlama eğitiminin, ağır engelli öğrenciler ile engelli olmayan akranları ile oyun ortamları arasındaki sosyal etkileşimler üzerindeki etkilerini araştırmak için deneyler yapmıştır. Her iki çalışmada da, engelli olmayan beş akran, eğitim konfederasyonu olarak kullanmış ve yapılandırılmamış serbest oyun durumlarında, eğitime katılmayan daha fazla akranla birlikte genelleme problemleri yapmıştır. Yaptıkları araştırma sonuçları, farkındalık aktivitesi artı ödül şartı, akran girişimlerinin sıklığını arttırmasına rağmen, ağır özürlü öğrencinin başlattıklarına akranlara karşı duyarlılığının düşük kaldığını göstermiştir. Şiddetli engelli öğrenciye etkileşimleri başlatması ve uygun bir şekilde oynaması öğretildiğinde, öğrencinin başlangıç seviyesi yükselmiş ve akranların kendi girişimlerine karşı duyarlılık seviyesi artmıştır. Deney 2'de, bu etkiyi bir anaokulu sınıfına entegre olan iki öğrenciyle tekrarlamıştır.

Stahmer (1995), tarafından yapılan araştırmada sembolik oyun davranışlarında bulunabilecek otizmi olan 7 çocuğa öğretmek için Pivotal Response Training (PRT) kullanmıştır. Sembolik oyun, oyun davranışının karmaşıklığı ve oyunun yaratıcılığı değerlendirmiştir. Ayrıca ortamlar, oyuncaklar ve oyun ortakları arasında genelleştirme önlemlerini almıştır. Oyun ortaklarıyla etkileşim ve tipik kontrollerle karşılaştırma da incelemiştir. Sonuç olarak da otizmi olan çocukların eğitimden önce veya bir kontrol durumundan sonra nadiren sembolik oyun sergilediklerini göstermiştir.

Saracho (2001), tarafından yapılan çalışmada eğitim ortamlarındaki oyun alanları ve köşelerinde düzenleme yapan anaokulu öğretmenlerinin sınıflarındaki çocukların okuma-yazma becerilerinde gelişme olduğunu gözlemlemiştir.

Reagon, Higbee ve Endicott (2006), yaptıkları araştırmada video modelleme kullanarak dört taklit oyun senaryosunda yer almak için otizm ve ağabeyi teşhisi konan

dört yaşında bir erkek çocuk öğretmiştir. Ağabey, tipik olarak gelişen bir akran ile video modellerinde rol almıştır. Hem katılımcı hem de kardeşi, müdahale sırasında ve evlerinde yürütülen bakım ve genelleme problemleri ile dört senaryoyu başarıyla gerçekleştirmiştir. Bu vaka çalışması, otizmlili çocukların kardeşlerinin video modellerinde performans gösterebileceğini ve otizmlili kardeşleriyle rol oynadıklarını göstermiştir.

Diğer bir araştırma Barton ve Wolery (2008), tarafından yapılan çalışmanın amacı, engelli çocuklarda taklit oyunu geliştirmeye yönelik müdahalelerle ilgili literatürü analiz etmektir. Pretend oyununu engelli çocuklarla yapılan müdahaleleri değerlendirmek için deneysel tasarımlar kullanılarak on altı çalışma bulunmuştur. Sonuçlarında, hedeflenen davranışçı davranışlar, katılımcılar, materyaller, ayarlar, müdahaleler, başlangıç seviyeleri ve çalışmaların titizliği ile analiz etmişlerdir. Girişimler orta derecede etkiliydi, ancak metodolojik kısıtlamalar deneysel titizliği, çizilebilecek sonuç türlerini ve uygulama için kanıtları etkilemişlerdir.

Bir diğer çalışmada, Rodman (2010) tarafından yapılan çalışmada 24-68 aylık normal gelişim gösteren ve OSB olan çocukları nesne keşfetme, oyun çeşitliliği ve sıra alma becerileri açısından karşılaştırmıştır. OSB olan çocuklar, normal gelişim gösteren çocuklara kıyasla oyuncaklara daha az ilgi göstermektedirler. Ancak; yüksek işlevli ve bazen de yaşça büyük olan çocukların, tanıdan bağımsız olarak oyuncaklarla ilgilendikleri ve diğer oyun davranışlarını daha sık sergileyebildikleri görülmüştür. Normal gelişim gösteren çocuklara göre OSB olan çocukların sıra alma davranışını da daha az sergiledikleri sonucuna ulaşılmıştır.

DeGroot (2012), tarafında yapılan çalışmada Reggio Emilia ilkeleri çerçevesinde oluşturduğu oyun temelli matematik eğitim programının erken çocukluk dönemindeki matematik gelişimine etkisini incelemiştir. Okula hazır oluşu hedefleyen bu araştırma sonucuna göre çocukların matematik gelişimlerinde artış olduğu saptanmıştır.

Benigno ve Farrar (2012), tarafından yapılan çalışmada oyunların dikkat gelişimine etkisini incelemiştir. Yaş, mizaç, dil ve zihin gibi değişkenler doğrultusunda, 32 kardeş çifti üzerinde yapılan araştırma bulgularına göre kardeş oyunları vasıtasıyla oynanan oyunların dikkat gelişimini etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.



## BÖLÜM III

### 3. YÖNTEM

Bu bölümde, araştırmanın modeli, evreni ve örnekleme, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve verilerin analizi yer almıştır

#### 3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırma özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımlarına ilişkin görüşlerinin incelenmesi amacı ile nitel araştırma yöntemlerinden yarı yapılandırılmış görüşme ile gerçekleştirilmiştir.

Alan yazında genellikle iki görüşme türünden söz edilir: “yapılandırılmış görüşme” ve “yapılandırılmamış görüşme,” veya Stewart ve Cash’in (1985) tanımlamasıyla “yönlendirici olan görüşme” ve “yönlendirici olmayan görüşme”. Bu iki tür bir doğrunun iki ucunu temsil eder. Bir yanda, önceden belirlenmiş bir dizi soru ve yanıtı içeren yapılandırılmış görüşme, diğer yanda açık uçlu sorular içeren yapılandırılmamış görüşme yer alır ( Yıldırım ve Şimşek, 2018).

Görüşme nitel araştırmada en sık kullanılan veri toplama aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. Görüşmenin etkili ve verimli veri toplama yöntemi olarak kullanılabilmesi için bu yöntemin temel özelliklerini, güçlü ve zayıf yönlerini iyi anlamak, nitel veriye ulaşmayı kolaylaştıracak bir görüşme formu hazırlamada ve görüşmeyi gerçekleştirme sürecinde dikkate alınması önerilen ilkelerin özümseyerek işe koşmak gerekmektedir. Bu amaçla bu bölümde görüşme yöntemi farklı özellikleri, kullanım biçimleri ve önemli ilkeler bütününde yordanmakta ve okuyucu kitleye çeşitli öneriler sunmaktadır. Görüşme, sosyal bilimlerde ve özellikle de Sosyoloji’de en sık kullanılan araştırma yöntemlerinden biridir; “neredeyse sosyolojik yöntemle hemen hemen eş anlamlı kullanılır hale gelmiştir ( Yıldırım ve Şimşek, 2018).

Yirminci yüzyılın son çeyreğinde pek çok sosyal bilim alanında görüşme, etkili bir veri toplama yöntemi olarak yerini almaktadır. Örneğin, örgüt çalışmalarında örgüt bilimciler değişik yönlerini ve özellikle de örgütlerin kültür ve simgesel boyutlarını çalışırken görüşmeyi temel veri toplama aracı olarak kullanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2018).

Denzin ve Lincoln (1998) göre ise nitel araştırma, araştırılan konuyu yorumlayan, doğal olarak yaklaşan ve birden fazla metotta odaklanan araştırmadır.

İlk bakışta görüşme, kolay bir veri toplama yöntemi olarak görülebilir. Yalnızca konuşma, dinleme gibi toplum tarafından temel becerileri gerektirdiği düşünülebilir. Ancak “görüşme beceri, duyarlık, yoğunlaşma, bireyler arası anlayış, ön görü, zihinsel uyanıklık ve disiplin gibi pek çok boyutu kapsaması açılarından hem sanat hem de bilimdir” (Patton, 2014).

### 3.2. Çalışma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubunu, Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti’nde 2018-2019 eğitim-öğretim döneminde özel eğitim okulu, özel eğitim ve rehabilitasyon merkezi ve kaynaştırma öğrencisi bulunan ilkokuldaki 20 özel eğitim öğretmeni oluşturmaktadır. Çalışma grubunun belirlenmesinde gönüllülük esas alınmış, görüşme yapılacak özel eğitim öğretmenlerine çalışmanın amacı, çalışma sırasında alınan ses kayıtlarının başka kişi ve kurumlarla paylaşılmayacağı, verdikleri bilgilerinin çalışma dışında kullanılmayacağı hakkında bilgi verilmiş ve araştırmaya katılmaya gönüllü olan özel eğitim öğretmenleri ile görüşmeler yapılmıştır. Katılımcılara ilişkin demografik bilgiler Tablo.1’de gösterilmiştir.

Tablo 1.

Özel eğitim öğretmenlerine ilişkin demografik bilgiler

Öğretmenler	Yaş	Cinsiyet	Eğitim Düzeyi	Çalıştığı Kurum
Ö1	35	Kadın	Yüksek Lisans	Özel Eğitim Okulu
Ö2	28	Kadın	Lisans	Özel Eğitim Okulu
Ö3	24	Erkek	Lisans	Özel Eğitim Okulu
Ö4	34	Kadın	Yüksek Lisans	Özel Eğitim Ve Rehabilitasyon Merkezi
Ö5	23	Kadın	Yüksek Lisans	Özel Eğitim Ve Rehabilitasyon Merkezi
Ö6	24	Kadın	Lisans	Özel Eğitim Ve Rehabilitasyon Merkezi
Ö7	22	Kadın	Lisans	Özel Eğitim Okulu
Ö8	33	Kadın	Lisans	Özel Eğitim Okulu
Ö9	24	Erkek	Lisans	Özel Eğitim Okulu
Ö10	35	Kadın	Yüksek Lisans	İlkokul

Ö11	24	Kadın	Yüksek Lisans	Özel Eğitim Okulu
Ö12	32	Kadın	Yüksek Lisans	İlkokul
Ö13	30	Kadın	Yüksek Lisans	İlkokul
Ö14	37	Kadın	Lisans	Özel Eğitim Okulu
Ö15	27	Kadın	Yüksek Lisans	Özel Eğitim Okulu
Ö16	23	Kadın	Lisans	Özel Eğitim Okulu
Ö17	35	Erkek	Lisans	Özel Eğitim Okulu
Ö18	25	Kadın	Lisans	Özel Eğitim Okulu
Ö19	41	Erkek	Yüksek Lisans	İlkokul
Ö20	23	Kadın	Yüksek Lisans	Özel Eğitim Okulu

### 3.3. Veri Toplama Aracı

Bu araştırmada özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyunla öğretimden nasıl yararlandıklarının belirlenmesi ve derinlemesine incelenme yapabilmek amacıyla nitel araştırma yöntemi seçilmiştir. Bu kapsamda, nitel veri toplama tekniklerinden “yarı-yapılandırılmış görüşmeler” yapılmıştır. “Görüşme Formu Soruları” araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. “Yarı-Yapılandırılmış Görüşme Tekniği”, araştırmacı, konu ile ilgili önceden hazırlanmış olduğu belli konu başlıkları ya da sorularla görüşmeyi gerçekleştirir. Görüşme sırasında soruların sırası, soruların soruluş şekli gibi değişiklikler yapılabileceği gibi görüşme konusu bağlamında araştırmacı tarafından soru eklenebilir ya da çıkarılabilir (Tubitak, 2013).

Bu yöntemin kullanılmasının nedenleri arasında, nitel araştırma yönteminin sosyal bilim alanlarında neden-sonuç ilişkisi yerine, sosyal gerçekliği kendi içinde ve ortamında bütünsel ve derinlemesine inceleyen yorumlayıcı yaklaşım olarak ortaya çıktığı görülmektedir (Husen, 1994; Yıldırım ve Şimşek, 2018).

### 3.4. Verilerin Toplanması

Araştırmanın verileri “yarı yapılandırılmış görüşme” yöntemi ile toplanmıştır. Araştırmanın amacına uygun olarak ilgili alan yazın taranmış ve açık uçlu sorular bir araya getirilmiştir. Öğretmenlere uygulanacak yarı yapılandırılmış görüşme formundaki soruları araştırmacı tarafından hazırlanmıştır.

Yakın Doğu Üniversitesi’nde görev yapan özel eğitim alanında uzman 5 öğretim üyesi ile 1 ölçme değerlendirme ve 1 dil uzmanının görüşüne sunulmuştur. Uzman görüşü doğrultusunda yapılan düzeltmelerle görüşme formuna son şekli verilmiştir. Araştırmada kullanılan görüşme formunda, özel eğitim öğretmenlerinin

derslerde oyun kullanma hakkındaki durumlarına ilişkin görüşlerini belirlemek için on iki açık uçlu soru yer almaktadır.

Sorular Milli Eğitim Bakanlığı, Talim Terbiye Dairesine sunulup, onay verildikten sonra okullardan randevular alınıp görüşmeler yapılmıştır. Milli Eğitim Bakanlığı izin yazısı Ek 3’de mevcuttur.

Araştırmaya ilişkin veriler Şubat- Nisan 2019 tarihleri arasında araştırmaya katılan özel eğitim öğretmenlerinin okullarında uygun gördüğü zaman içerisinde birebir gerçekleştirilen görüşmeler yoluyla toplanmıştır. Görüşmelere başlamadan önce öğretmenlere araştırmanın amacı gizliliği konularında açıklayıcı bilgiler verilmiştir. Ayrıca öğretmenlerin görüşme sürecinde verdikleri bilgilerin bu araştırmanın dışında başka bir amaçla kesinlikle kullanılmayacağı, öğretmenlere soruların araştırmacı tarafından sorulacağı ancak; istenirse sorunun tekrar okunabileceği ve sorular yeterince açık değilse, açıklama yapılabileceği araştırmacı tarafından hem yazılı hem de sözlü olarak aktarılmıştır. Bunların yanı sıra, görüşme sırasında öğretmenlere bir sohbet ortamında olduğu gibi rahat davranabilecekleri ve görüşme sırasında ses kaydı yapılmak istendiği, araştırmanın herhangi bir sürecinde çalışmadan ayrılacakları ve bunun için kesinlikle bir yaptırım uygulanmayacağı da belirtilmiştir.

Ayrıca araştırmaya katılan öğretmenlerin isimleri alınmayacağı belirtilmiştir. İsimleri yerine harf ve numaralar verilmiştir. Görüşmeler, 27 Şubat- 2 Nisan 2019 tarihleri arasında, Özel Eğitim Okulları ve Özel Kurumlar’da gerçekleşmiştir. Öğretmenlerle yapılan görüşmelerin hepsi okulda gerçekleşmiştir. Görüşmeler sırasında öğretmenlere 12 soru sorulmuştur. Görüşmeler sırasında herhangi bir bilgi kaybının olmaması ve görüşmeler sonunda araştırmacının not alamadığı yerlere geri dönebilmesi amacıyla katılımcılarda ses kayıt cihazının kullanılması istenmiştir.

Ses kaydına izin veren öğretmen görüşmeleri ses kayıt cihazına kaydedilmiştir. Ses kaydı istemeyenlerin görüşme soruları birebir görüşme kağıdına geçirilmiştir. Araştırmada 17 öğretmen ses kaydına izin vermiş, 3 öğretmen ise not alınmasını istemiştir. Araştırma sırasında, görüşme formunda yer alan sorulara öğretmenlerin verdikleri cevaplar ses kayıt cihazı ile kaydedilmiştir. Yapılan görüşmelerin süresi ortalama 5-25 dakika arasında değişmektedir.

Tablo 2.  
Yapılan Görüşmelerin Özellikleri

<b>İsimler</b>	<b>Görüşme Tarihi</b>	<b>Görüşme Süresi</b>	<b>Kayıt türü</b>	<b>Görüşme Yeri</b>
Ö1	27.02.2019	8 dk	Ses Kaydı	Okul
Ö2	28.02.2019	10 dk	Ses Kaydı	Okul
Ö3	08.03.2019	4 dk	Ses Kaydı	Okul
Ö4	08.03.2019	6 dk	Ses Kaydı	Okul
Ö5	08.03.2019	5 dk	Ses Kaydı	Okul
Ö6	12.03.2019	16 dk	Ses Kaydı	Okul
Ö7	13.03.2019	10 dk	Ses Kaydı	Okul
Ö8	13.03.2019	12 dk	Ses Kaydı	Okul
Ö9	13.03.2019	13 dk	Ses Kaydı	Okul
Ö10	18.03.2019	5 dk	Ses Kaydı	Okul
Ö11	18.03.2019	8 dk	Ses Kaydı	Okul
Ö12	18.03.2019	8 dk	Ses Kaydı	Okul
Ö13	19.03.2019	6 dk	Ses Kaydı	Okul
Ö14	21.03.2019	5 dk	Ses Kaydı	Okul
Ö15	21.03.2019	6 dk	Ses Kaydı	Okul
Ö16	21.03.2019	12 dk	Ses Kaydı	Okul
Ö17	21.03.2019	25 dk	Ses Kaydı	Okul
Ö18	29.03.2019	15 dk	Not Alma	Okul
Ö19	02.04.2019	15 dk	Not Alma	Okul
Ö20	02.04.2019	20 dk	Not Alma	Okul

### 3.5. Verilerin Analiz Edilmesi

Özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanılması hakkındaki görüşlerin derinlemesine analizini yapabilmek için nitel araştırma yöntemi seçilmiştir. Elde edilen veriler nitel araştırmalarda sıklıkla tercih edilen içerik analizi yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir.

Nitel araştırmacı insanlarla deneyimleri ve algıları hakkında konuşur. Daha resmi bir şekilde bireysel veya grup görüşmeleri de yapılabilir. İlgili kayıtlar ve dökümanlar incelenir. Bu gözlemler, görüşmeler ve döküman incelemeleri yoluyla ayrıntılı alan notları toplanmaktadır. Bu alan notlarından elde edilen büyük oranda ham veri, içerik analizine tabi tutularak önemli tema, kategori, açıklayıcı durum örneklerine ayrılıp okunabilir anlatı betimlemelerine dönüştürülür. Alan çalışması ve sürekli analizlerden elde edilen temalar, örüntüler, anlayışlar ve içgörüler nitel araştırmanın meyveleridir (Bütün ve Demir, 2014).

Olgubilim araştırmalarında veri analizi, yaşantıları ve anlamaya yöneliktir. Bu amaçla yapılan içerik analizinde verinin kavramsallaştırılması ve olguyu özümленerek temaların ortaya çıkarılması çabası vardır. Sonuçlar da betimsel bir anlatımlarla ortaya çıkartılır. Bunun yanında ortaya çıkan temalar ve örüntüler çerçevesinde elde edilen bulgular açıklanmakta ve yorumlanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2018). Nitel çözümlenmelerde verilerin içeriklerini bulmaya yönelik çözümlenme için kodlama ilk ve önemli bir işlemdir (Punch, 2005). İçerik analizi, birbirine benzeyen verileri belli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirmek ve bunları anlaşılabilir bir düzene getirerek yorumlamaktır (Yıldırım ve Şimşek, 2018).

Verilerin analizinde aşağıdaki işlem basamakları takip edilmiştir. İlk önce öğretmenlere uygulanan görüşme formundaki soruya verilen kayda değer cevaplar tek tek bulgular bölümündeki tablolara işlenerek görsel tablo haline getirilmiştir. Tablolara işlenen verilerin incelenmesiyle kodlar oluşturulmuş; oluşturulan kodlardan benzer özellikler gösterenler birlikte düşünülerek üst kategorilere (tema) ulaşılmıştır. Veriler, verilerden oluşturulan kod ve temalardan hareketle yapılan yorumlar betimsel bir yaklaşımla ifade edilmiştir. Görüşme formu ile elde edilen verilerin analizi işlemlerinde aşağıdaki kodlama tekniği kullanılmıştır:

Ö1 , Ö2, Ö3 : Görüşmeye Katılan Öğretmenlerin Kodlarını oluşturmuştur.

Araştırmacı tarafından hazırlanan görüşme soruları öğretmenlerle gerçekleşen bireysel görüşmeler sonunda yapılan kayıtların analizi yapılmıştır. Kayıtların analizi için bütün öğretmen için ayrı bir görüşme formu kullanılmıştır. Yapılan değerlendirme sonucunda, her bir soru maddesinin altında yer alan cevap kategorilerinin yazılı olduğu “Görüşme Kodlama Anahtarı” oluşturulmuştur. Bu doğrultuda her öğretmene Ö1, Ö2, Ö3, .....şeklinde kod verilmiştir. Böylece görüşme kodlama anahtarında araştırmanın sorularına ve bu soruların cevaplarını kapsayacak şekilde oluşturulan kategorilere yer verilmiştir (Tavşancıl ve Aslan, 2001).

Katılımcı isimleri kullanılmamış, kodlamalar yapılmıştır.

Bu kavramlara dayalı temalar oluşturulmuştur. Aynı cevap içine giren başlıkların dışında verilen cevaplar için farklı temalar oluşturulmuştur. Son olarak aynı kategoriye giren cevapların analizi tamamlanmış ve metin haline getirilmiştir.

Elde edilen temalar ve alt temalar şu şekildedir;

Özel eğitim öğretmenlerinin oyunun onlar için ne ifade ettiği teması ve alt temaları:

- İletişim ve kendini / duygularını ifade etmede önemli bir araç
- Keyifli ve eğlenceli etkinlikler
- Küçük yaş gruplarında eğitimin ayrılmaz bir parçası
- Etkili öğrenme
- Yaşayarak öğrenme fırsatı
- Sosyalleşme
- Kurala bağlı etkinlikler
- Drama eğitiminin bir parçası
- Dikkat arttırıcı etkinlikler şeklinde temalar belirtmişlerdir.

Özel eğitim öğretmenlerinin oyun ile öğretim yapma süreci teması ve alt temaları:

- Özgüveni destekleyici
- Kısa sürede etkili ve kalıcı
- Ön hazırlık ve fiziksel ortam gerektiren
- Motivasyonu arttıran
- Etkinlik yapma
- Öğrencilerin aktif katılım
- Özellikle okul öncesi dönemdeki çocuklar için etkili

- Öğrenciyi iyi tanımayı gerektiren
- Pekıştiren olarak kullanılabilir önemli bir araç şeklinde temalar belirtmişlerdir.

Özel eğitim öğretmenlerinin tercih ettikleri iç mekan oyunları teması ve alt temaları:

- Eğitsel oyunlar
- Mış gibi oyunlar
- Domino
- Dart, bowling oyunları
- Öğrencinin düzeyine göre belirlenmeli
- Oyun hamuru ve kumlar
- Grup oyunları
- Jenga şeklinde temalar belirtmişlerdir.

Özel eğitim öğretmenlerinin tercih ettikleri dış mekan oyunlarına teması ve alt temaları:

- Parkur oyunları
- Denge oyunları
- Jimnastik oyunları
- Top oyunları
- Enerjilerini atabilecekleri oyunlar
- Saklambaç, top oyunları
- Hoş vakit geçirebilecekleri oyunlar
- Müzikli oyunlar
- Sek-sek oyunu
- Dış mekan oyunları kullanmıyorum / tercih etmiyorum şeklinde temalar belirtmişlerdir.

Oyunun derslerde kullanımının etkililiği hakkındaki görüşleri teması ve alt temaları:

- Motivasyon kaynağı
- Özellikle küçük yaş gruplarında çok etkili olduğunu düşünüyorum
- Tüm duyuları aktif hale getiren bir süreç
- Etkili buluyorum



- Dikkat dağıtmasına izin verilmezse etkili olduğunu düşünüyorum
- Görsel zekayı olumlu yönde etkiliyor şeklinde temalar belirtmişlerdir.

Oyunların hangi tür hedef becerilerin öğretiminde daha etkili teması ve alt temaları:

- Günlük yaşam becerileri
- Akademik becerileri
- Psiko-motor becerileri
- İletişim becerileri
- Sosyal beceri
- Her beceri öğretimi için etkili olabilir
- Özbakım becerileri
- Toplumsal uyum becerilerinin öğretimi şeklinde temalar belirtmişlerdir.

Oyunların farklı yetersizlik grubundan öğrencilerle kullanımı teması ve alt temaları:

- Otizm
- İşitme yetersizliği
- Öğrenme güçlüğü
- Zihin yetersizliği
- Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu
- Gelişim geriliği
- Serebral palsi
- Tüm yetersizlik grupları için etkili olduğunu düşünüyorum şeklinde temalar belirtmişlerdir.

Akademik becerilerin öğretiminde oyunun kullanılması teması ve alt temaları:

- Pekiştirici olarak kullanılabilir
- Bilgiyi somut hale getirir
- Okuma-yazma ve matematik öğretiminde oldukça etkili
- Kalıcı bir öğrenme sağlar
- Etkili olduğunu düşünmüyorum şeklinde temalar belirtmişlerdir.

Sosyal becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına teması ve alt temaları:

- Kalıcılığı sağlar
- Taklit becerilerini geliştirir
- Özgüvenlerini geliştirir
- Sıra alma, kurallara uyma ve bekleme
- Etkili olduğunu düşünüyorum şeklinde temalar belirtmişlerdir.

Oyun kullanılırken teknolojiyen yararlanılması teması ve alt temaları:

- Teknoloji kullanım oranı aile ve öğretmen tarafından iyi ayarlanmalı
- Videolar kullanılabilir
- Dikkat dağıtmamasına özen gösterilmelidir
- Görsel – işitsel uyaranların aynı anda kullanılmasına
- Daha önce kullanmadım
- Pekiştireç olarak kullanılabilir
- Okulun yeterli donanıma sahip olması gerekir
- Oyunlara erişim daha kolay olur
- Tabletler ve akıllı telefonlardan yararlanılabilir
- Gerekli olduğunu düşünmüyorum şeklinde temalar belirtmişlerdir.

Oyun kullanımının avantajları teması ve alt temaları:

- Sosyal etkileşimi artırır
- Dersi eğlenceli hale getirir
- Öğrenmeyi hızlandırır
- Aktif katılım
- Motivasyonu artırır
- Göz kontağı kurmasını sağlar
- Kalıcılık ve genelleme
- Dikkat süresini artırır şeklinde temalar belirtmişlerdir.

Oyun kullanımının dezavantajları teması ve alt temaları:

- Akran zorbalığı olabilir
- Çocuğun sevmediği oyunlar etkili olmayabilir

- Dezavantajı olduğunu düşünmüyorum
- Çocuk her zaman oyun oynamak isteyebilir
- Ders ve oyun arasındaki ayrımı iyi ayarlamak gerekebilir
- Kalabalık gruplarda sorunlar yaşanabilir şeklinde temalar belirtmişlerdir.

### 3.6 Geçerlik ve Güvenirlik

Araştırmanın geçerliğini ve güvenilirliğini artırmaya yönelik bazı çalışmalar yapılmıştır. Bu yapılan çalışmalar ise şu şekildedir:

Araştırmanın, görüşme formunu geliştirilirken iç geçerliğini artırmaya yönelik konu ile ilgili alanyazın taranması sonucunda kavramsal çerçeve oluşturulmuştur. İçerik analizinde temalar ve alt temaları, araştırmanın amacına uygun şekilde kavramlar alınmış ve uygun olmayan kavramlar ise alınmayarak belirlenmiştir. Görüşme formundaki soruları, katılımcıların elde edilen verileri ve verilerin yorumuna ilişkin uzman görüşüne başvurulmuştur. Araştırmanın dış geçerliğini de artırmak için araştırma süreci içerisinde yapılanlar detaylı olarak açıklanmaya çalışılmıştır. Burdan yola çıkarak, araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama süreci, verilerin analiz edilmesi ve yorumlanmasını detaylı bir şekilde açıklanmıştır.

Araştırmanın güvenilirliğini arttırmaya yönelik elde edilen veriler üzerinde değişiklik, herhangi bir ekleme-çıkarma yapılmadan olduğu gibi verilmiştir. Ulaşılan verilerin kodlanması, yazılması, tema ve alt temaların oluşturulduktan ve yorumlanmasından sonra iki farklı araştırmacı tarafından gerçekleştirilmiş ve tutarlılık incelemesi yapılmıştır. Araştırma süreci boyunca yapılanlar çok ayrıntılı şekilde açıklanmıştır. Son olarakta elde edilen ses kayıtları, ses kayıtlarının bilgisayara girilmesi ve ses kaydını istemeyen öğretmenlerin not alma kayıtları ile elde edilen veriler, araştırmacılar tarafından saklanmaktadır.

## BÖLÜM IV

### 4. BULGULAR

Bu bölümde özel eğitim öğretmenlerin derslerde oyun kullanımı hakkındaki görüşleri incelemeye yönelik yapılan araştırmanın amacı ve alt amaçları doğrultusunda elde edilen bulgular yer almaktadır.

Tablo 3.

Özel eğitim öğretmenlerinin oyunun onlar için ne ifade ettiğine yönelik görüşleri

<b>Tema</b>	<b>N</b>
İletişim ve kendini / duygularını ifade etmede önemli bir araç	9
Keyifli ve eğlenceli etkinlikler	7
Yaşayarak öğrenme fırsatı	6
Etkili öğrenme	6
Küçük yaş gruplarında eğitimin ayrılmaz bir parçası	6
Sosyalleşme	3
Dikkat arttırıcı etkinlikler	3
Kurala bağlı etkinlikler	2
Drama eğitiminin bir parçası	1

Tablo 3’de görüldüğü gibi özel eğitim öğretmenlerinin oyunun onlar için ne ifade ettiğine dair görüşleri incelendiğinde; araştırmaya katılan 20 öğretmenin 1. Soruya 43 görüş ortaya koyduğu görülmektedir. 9 öğretmen oyunla öğretimin İletişim ve kendini / duygularını ifade etmede önemli bir araç olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 7 öğretmenin keyifli ve eğlenceli etkinlikler olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 6 öğretmenin yaşayarak öğrenme fırsatı olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 6 öğretmenin etkili öğrenme olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 6 öğretmenin küçük yaş gruplarında eğitimin ayrılmaz bir parçası olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin sosyalleşme olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin dikkat arttırıcı etkinlikler olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 2 öğretmenin kurala bağlı etkinlikler olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin drama eğitiminin bir parçası olduğuna ilişkin görüş belirttikleri belirlenmiştir.

Öğretmenlerden 9'u oyunun iletişim ve kendini / duygularını ifade etmede önemli bir araç belirtmişlerdir. Öğretmenlerden 7'si oyunun "keyifli ve eğlenceli etkinlikler" tanımını ifade etmişlerdir.

*"Oyun çocukların gözünden baktığımızda eğlenceli, stres atıcı, keyifli anlar ifade etmektedir"*(Ö3)

*"Derslerde kullandığım temel araçlardan biridir. Öğretim yöntemlerinden biri olarakta kullanabiliriz. Daha çok etkinliklerde kullandığımız genel bir araçtır"* (Ö19)

*"Oyun bizim için daha çok çocuklarımız için eğlence, duygularını ifade etme, gün içersinde motive olma ve stres gibi duygularının dışa vurup orda bırakmadır"* (Ö20)

*"Çocukların sosyal alanlarda kendilerini geliştirebilecekleri etkinlik türüdür"* (Ö18)

*"Boş zamanları etkililiği değerlendirmek, keyif almak için belli bir kurala bağlı etkinlikleri ifade eder"* (Ö2)

Öğretmenlerden birisi oyunun "drama eğitiminin bir parçası" tanımını ifade etmişlerdir. Bu tanım aşağıdaki gibi ifade edilmiştir

*"Günümüzde drama eğitimide çok yaygın olmaya başladı, drama yöntemiyle ya da oyunla çocuklara öğrenmeyi daha kalıcı kılabilir. Düz mantıkla daha çabuk unutan çocuklarda kalıcılığı arttırır. Benim içinde özel eğitimde yaş sınırlamalarına bakıyor mesela küçük çocuklarda daha etkiliyken büyük çocuklarda doğrudan eğitim daha faydalı olduğunu düşünüyorum oyuna göre. Küçük çocukların oyun dikkatini çektiği için daha iyi kullanabilirsiniz. Çünkü oyun yoluyla bir şeyleri ezberci mantıkla değilde kalıcı mantıkla kabul ettiklerini düşünüyorum"* (Ö16)

Tablo 4.

Özel eğitim öğretmenlerinin oyun ile öğretim yapma süreci hakkındaki görüşleri

<b>Tema</b>	<b>N</b>
Kısa sürede etkili ve kalıcı öğrenme	7
Etkinlik yapma süreci	4
Öğrencilerin aktif katılımını sağlayan bir öğretim süreci	4
Ön hazırlık ve fiziksel ortam gerektiren bir süreç	2
Özgüveni destekleyici öğretim	1
Motivasyonu arttıran bir öğretim süreci	1
Özellikle okul öncesi dönemdeki çocuklar için etkili bir öğretim süreci	1
Öğrenciyi iyi tanımayı gerektiren bir süreç	1
Pekiştireç olarak kullanılabilir önemli bir araç	1

Tablo 4’de görüldüğü gibi özel eğitim öğretmenlerinin oyun ile öğretim yapma süreci hakkındaki görüşleri incelendiğinde; araştırmaya katılan 20 öğretmenin 2. Soruya 22 görüş ortaya koyduğu görülmektedir. 7 öğretmenin oyun ile öğretim yapma süreci kısa sürede etkili ve kalıcı öğrenme olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 4 öğretmenin etkinlik yapma süreci olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 4 öğretmenin öğrencilerin aktif katılımını sağlayan bir öğretim süreci olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 2 öğretmenin ön hazırlık ve fiziksel ortam gerektiren bir süreç olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin özgüveni destekleyici öğretim olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin motivasyonu arttıran bir öğretim süreci olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin özellikle okul öncesi dönemdeki çocuklar için etkili bir öğretim süreci olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin öğrenciyi iyi tanımayı gerektiren bir süreç olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin pekiştireç olarak kullanılabilir önemli bir araç olduğuna ilişkin görüş belirttikleri belirlenmiştir.

Öğretmenlerden 7’si oyunun kısa sürede etkili ve kalıcı öğrenme olarak belirtmişlerdir. Öğretmenlerden 4’ü oyunun “etkinlik yapma süreci” tanımını ifade etmişlerdir. Bu tanımlardan bazıları aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Sayılar olsun, kelimeler olsun, kelimeyi çıkartma olsun oyun şeklinde sınıf içerisinde olan materyalleri kullanarak onunla sohbet eder gibi evcilik oynar gibi çocuktaki bazı kelimeleri çıkarmasını sağlarım. Veya sayı öğretiminde hadi bu bebekleri birlikte sayalım gibi yine eğitimle birleştiriyorum” (Ö15)*

*“Özel eğitimde çocuğuna göre mesela bireysel eğitim veriyoruz adı üstünde özel ama her çocuğun aslında hoşuna giden şey oyunla öğrenmek bir şarkıyla öğrenmektir. Bende o yüzden derslerimi yaparken her zaman çocuklara bunu oyunlaştırarak yapıyorum” (Ö7)*

*“Öğretim yapmadan ziyade etkinlik yapma süreci diyelim. Temel olarak vazgeçilmezlerimiz arasındadır” (Ö19)*

Öğretmenlerden 4’ü oyunun “öğrencilerin aktif katılımını sağlayan bir öğretim süreci” tanımını ifade etmişlerdir. Bu tanımlardan bazıları aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Oyun ile öğretim gayet etkilidir. Çünkü küçük yaş çocuklarda öğretim yaparken özellikle çocuklar belli bir süreden sonra düz öğretim doğrudan öğretim yapılırken sıkılırken oyun ile öğretim yaptığımız zaman daha eğlenceli geldiği için çocuklara daha aktif katılım gösterirler. Daha erken öğrenim olur o yüzden olumlu olarak bakıyorum” (Ö16)*

Öğretmenlerden birisi oyunun “Özellikle okul öncesi dönemdeki çocuklar için etkili bir öğretim süreci, Öğrenciyi iyi tanımayı gerektiren bir süreç” tanımını ifade etmişlerdir. Bu tanım aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Oyun ile öğretim yapmak biraz zor çünkü çocuğun ruhuna inmek, çocuğu tanımak, bireysel özelliklerini bilmek, sevdiği oyun kahramanlarını bilmek, sevdiği oyunları bilmek müzik mi dans mı puzzle mi sevdiğini bilmek çocuğu tanımakla olan ilgili olan bir şeydir. Oyun ile öğretim daha etkili ve daha kısa bir sürede gerçekleşebilir. Biz özellikle okul öncesi çocuklarımızda öğretimlerimiz oyun ile yapılır” (Ö4)*

Tablo 5.

Özel eğitim öğretmenlerinin tercih ettikleri iç mekan oyunlarına ilişkin görüşleri

Tema	N
Eğitsel oyunlar	10
Grup oyunları	6
Mış gibi oyunlar	5
Jenga	3
Oyun hamuru ve kumlar	3
Domino	2
Öğrencinin düzeyine göre belirlenmeli	2
Dart, bowling oyunları	1

Tablo 5’de görüldüğü gibi özel eğitim öğretmenlerinin tercih ettikleri iç mekan oyunlarına ilişkin görüşleri incelendiğinde; araştırmaya katılan 20 öğretmenin 3. Soruya 32 görüş ortaya koyduğu görülmektedir. 10 öğretmenin tercih ettikleri iç mekan oyunlarına ilişkin görüşleri eğitsel oyunlar olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 6 öğretmenin grup oyunları olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 5 öğretmenin mış gibi oyunlar olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin jenga oyunu olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin oyun hamuru ve kumlar olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 2 öğretmenin domino oyunu olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 2 öğretmenin öğrencinin düzeyine göre belirlenmeli olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin öğrenciyi iyi tanımayı gerektiren bir süreç olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin dart, bowling oyunları olduğuna ilişkin görüş belirttikleri belirlenmiştir.

Öğretmenlerden 10’u tercih ettikleri iç mekan oyunlarını eğitsel oyunlar olarak belirtmişlerdir. Bu tanımlardan bazıları aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Genelde materyallerle oyun kuruyorum. Renkleri öğretirken legolar, ahşap materyallerle, boncuklar vs. gibi onlarla oyunlar oynuyoruz şekli ve rengi de öğreniyor”* (Ö14)

*“Yer de bir oyun halısı var onunla ilgili trafik oyunu oynattırırım”* (Ö10)

Öğretmenlerden altısı tercih ettikleri iç mekan oyunlarını “grup oyunları” tanımını ifade etmişlerdir. Bu tanımlardan bazıları aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Grup içinde çalışıyorsam daha ben geride kalarak arkadaşlarıyla çocukların akranlarıyla iletişime geçmelerini sağlayan oyunlar tercih ediyorum”* (Ö7)



*“Grup oyunları genellikle tercih ediyorum. Mesela aerobik tahtalarını kullanıyorum”*  
(Ö8)

Öğretmenlerden birisi tercih ettikleri iç mekan oyunlarını “Dart, bowling oyunları” tanımını ifade etmiştir. Bu tanım aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Dart oyunları, masanın üzerinde bowling oyunu kurarız”* (Ö5)

Tablo 6.

Özel eğitim öğretmenlerinin tercih ettikleri dış mekan oyunlarına ilişkin görüşleri

<b>Tema</b>	<b>N</b>
Parkur oyunları	4
Top oyunları	4
Enerjilerini atabilecekleri oyunlar	3
Hoş vakit geçirebilecekleri oyunlar	3
Müzikli oyunlar	3
Denge oyunları	3
Dış mekan oyunları kullanmıyorum / tercih etmiyorum	3
Sek-sek oyunu	2
Saklambaç, top oyunları	1
Jimnastik oyunları	1

Tablo 6’da görüldüğü gibi özel eğitim öğretmenlerinin tercih ettikleri dış mekan oyunlarına ilişkin görüşleri incelendiğinde; araştırmaya katılan 20 öğretmenin 3. Soruya 27 görüş ortaya koyduğu görülmektedir. 4 öğretmenin tercih ettikleri dış mekan oyunlarına ilişkin görüşleri parkur oyunları olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 4 öğretmenin top oyunları olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin enerjilerini atabilecekleri oyunlar olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin hoş vakit geçirebilecekleri oyunlar olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin müzikli oyunlar olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin denge oyunları olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin dış mekan oyunları kullanmıyorum / tercih etmiyorum olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 2 öğretmenin sek-sek oyunu olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin saklambaç, top oyunları olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin jimnastik oyunları olduğuna ilişkin görüş belirttikleri belirlenmiştir.

Öğretmenlerden 4'ü tercih ettikleri dış mekan oyunlarını parkur oyunları olarak belirtmişlerdir. Bu tanımlardan birisi aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Bizim çocuklarımız ağır otizmlili oldukları için dış mekanda yapabileceğimiz oyun sınırlıdır. Parkur oyunları kurabiliriz ama hepsi fiziksel desteklidir ve öğretmen rehberliği eşliğindedir” (Ö5)*

Öğretmenlerden 4'ü tercih ettikleri dış mekan oyunlarını top oyunları olarak belirtmişlerdir. Öğretmenlerden birisi tercih ettikleri dış mekan oyunlarını “jimnastik oyunları” olarak belirtmişlerdir. Bu tanımlardan birisi aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Beden eğitimi öğretmeni ve okulumuzun fizyoterapistleri arkadaşlarımız ile koordine olup dışarda neler oyanayabiliriz diye onlara danışıp oyun oynuyoruz. Sahada çim halı da ya da yumuşak bir halıda veya minderin üstünde top yuvarlama yapıyoruz. Jimnastik oyunlarımız, bowling oyunlarımız, basketbol, salıncakta sallanma gibi oyunlar oynuyoruz” (Ö4)*

Öğretmenlerden birisi tercih ettikleri dış mekan oyunlarını “Saklambaç, top oyunları” olarak belirtmişlerdir. Bu tanım aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Saklambaç, top oyunları kullanıyorum” (Ö2)*

Tablo 7

Özel eğitim öğretmenlerinin oyunun derslerde kullanımının etkililiğine yönelik görüşleri

Tema	N
Etkili buluyorum	11
Dikkat dağıtmasına izin verilmezse etkili olduğunu düşünüyorum	4
Görsel zekayı olumlu yönde etkiliyor	3
Motivasyon kaynağı	2
Özellikle küçük yaş gruplarında çok etkili olduğunu düşünüyorum	1
Tüm duyuuları aktif hale getiren bir süreç	1

Tablo 7’de görüldüğü gibi özel eğitim öğretmenlerinin oyunun derslerde kullanımının etkililiğine yönelik görüşleri incelendiğinde; araştırmaya katılan 20

öğretmenin 4. Soruya 22 görüş ortaya koyduğu görülmektedir. 11 öğretmenin oyunun derslerde kullanımının etkililiğine yönelik görüşleri etkili buluyorum olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 4 öğretmenin dikkat dağıtmasına izin verilmezse etkili olduğunu düşünüyorum olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin görsel zekayı olumlu yönde etkiliyor olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 2 öğretmenin motivasyon kaynağı olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin özellikle küçük yaş gruplarında çok etkili olduğunu düşünüyorum olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin tüm duyuları aktif hale getiren bir süreç olduğuna ilişkin görüş belirttikleri belirlenmiştir.

Öğretmenlerden 11'i oyunun derslerde kullanımının etkililiğine yönelik "etkili buluyorum" görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan birisi aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*"Çok olumlu etkiliyor. Kendi öğrencimden bahsedeyim. Öğrencim 4 yaşında ve göz teması yok, iletişim yok ve çok az kelime çıkarıyor. Ben bunu oyunla birlikte hadi oyun oynayalım hangi oyunu oynayalım hadi gel sen benim kucama bununla birlikte sayalım ona dokunarak onla birlikte oyunları oynuyoruz. Sepetten al bunları hangi rengi çıkardık sepetten gibi oyunlara daha çok küçük yaş çocukların eğitimine dahil ediyoruz. En önemli yere sahip"* (Ö15)

Öğretmenlerden 4'ü oyunun derslerde kullanımının etkililiğine yönelik "dikkat dağıtmasına izin verilmezse etkili olduğunu düşünüyorum" görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan birisi aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*"Yapılandırılmış ortam olursa ve önceden o oyun için gerçek manada bir malzeme hazırlığı olursa etkili olabileceğini düşünüyorum. Ama oyuna daha çok dikkatini veren öğrencilerde bu etkili olmuyor. Bunun oranı yüz üzerinden etkililiği oyunun esnasındaki dersi, kazanımları istediğimiz kazanımı kazandırmayla ilgili daha çok oranı yüzde elliye varmıyor. Çünkü öğretmek istediğini öğrenmiyor, oyunu öğrenmeye çalışıyor. Var olan kazanımı oyunla değerlendirme yapabiliriz. Oyunu daha çok değerlendirme bölümünde görmeyi tercih ederim"* Ö17

Öğretmenlerden 1'i oyunun derslerde kullanımının etkililiğine yönelik "özellikle küçük yaş gruplarında çok etkili olduğunu düşünüyorum" görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan biri aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Çok olumlu etkiliyor. Kendi öğrencimden bahsedeyim. Öğrencim 4 yaşında ve göz teması yok, iletişim yok ve çok az kelime çıkarıyor. Ben bunu oyunla birlikte hadi oyun oynayalım hangi oyunu oynayalım hadi gel sen benim kucağıma bununla birlikte sayalım ona dokunarak onla birlikte oyunları oynuyoruz. Sepetten al bunları hangi rengi çıkardık sepetten gibi oyunlara daha çok küçük yaş çocukların eğitimine dahil ediyoruz. En önemli yere sahip” (Ö15)*

Öğretmenlerden 1’i oyunun derslerde kullanımının etkililiğine yönelik “tüm duyuları aktif hale getiren bir süreç” görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan biri aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Oyun oynayan çocuğun tüm duyuları harekete geçer. Tüm duyuları aktif olan çocuğun öğrenmesi hızlanır, keyif alarak öğrendiği için sıkılmaz” (Ö2)*

Tablo 8.

Özel eğitim öğretmenlerinin oyunların hangi tür hedef becerilerin öğretiminde daha etkili olduğuna yönelik görüşleri

<b>Tema</b>	<b>N</b>
Sosyal beceri öğretimi	12
Her beceri öğretimi için etkili olabilir	8
İletişim becerilerinin öğretimi	5
Akademik becerilerin öğretimi	4
Psiko-motor becerilerin öğretimi	3
Özbakım becerileri	3
Toplumsal uyum becerilerinin öğretimi	2
Günlük yaşam becerileri	2

Tablo 8’de görüldüğü gibi özel eğitim öğretmenlerinin oyunların hangi tür hedef becerilerin öğretiminde daha etkili olduğuna yönelik görüşleri incelendiğinde; araştırmaya katılan 20 öğretmenin 5. Soruya 39 görüş ortaya koyduğu görülmektedir. 12 öğretmenin oyunların hangi tür hedef becerilerin öğretiminde daha etkili olduğuna yönelik sosyal beceri öğretimine ilişkin görüş belirttiği, 8 öğretmenin her beceri öğretimi için etkili olabilir olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 5 iletişim becerilerinin öğretimi olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 4 öğretmenin akademik becerilerin öğretimi olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin psiko-motor becerilerin öğretimi olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin öz bakım becerilerine ilişkin görüş belirttikleri belirlenmiştir. 2 öğretmenin toplumsal uyum becerilerinin öğretimi

olduđuna ilişkin grş belirttiđi, 2 ğretmenin gnlk yařam becerileri olduđuna ilişkin grş belirttikleri belirlenmiřtir.

ğretmenlerden 12’i oyunların hangi tr hedef becerilerin ğretiminde daha etkililiđine ynelik “sosyal beceri ğretimi” grřlerini belirtmiřlerdir. Bu tanımlardan birisi ařađıdaki gibi ifade edilmiřtir.

*“Grup iine dahil edilirse ocukta sıralama becerisi geliřir, ifade etme becerisi geliřir. ocuk olduđu iin mutlu olur, sınıfında masasında oturur dersine bakar. Bizim yaptığımız alıřmada konu ile ilgili bađlantılara yer verilir. Bu da oyun kullanımında aratır” (10)*

ğretmenlerden 8’i oyunların hangi tr hedef becerilerin ğretiminde daha etkililiđine ynelik “Her beceri ğretimi iin etkili olabilir” grřlerini belirtmiřlerdir. Bu tanımlardan birisi ařađıdaki gibi ifade edilmiřtir.

*“Bence geliřim alanlarının tm iin etkilidir. Zihinsel, fiziksel, dil, iletiřim yani her Őekilde her alanı destekleyecek bir oyun bulunup kullanılabilir” (7)*

ğretmenlerden 2’i oyunların hangi tr hedef becerilerin ğretiminde daha etkililiđine ynelik “toplumsal uyum becerilerinin ğretimi” grřlerini belirtmiřlerdir. Bu tanımlardan birisi ařađıdaki gibi ifade edilmiřtir.

*“Sosyal beceri ğretimi, toplumsal uyum becerileri ğretimi, psikomotor becerilerin ğretimi” (2)*

ğretmenlerden 2’i oyunların hangi tr hedef becerilerin ğretiminde daha etkililiđine ynelik “gnlk yařam becerileri” grřlerini belirtmiřlerdir. Bu tanımlardan birisi ařađıdaki gibi ifade edilmiřtir.

*“Okuma yazma, matematik, sıra alma becerileri gibi gnlk yařam becerileri kullanmakta nemlidir” (16)*

Tablo 9.

Özel eğitim öğretmenlerinin oyunların farklı yetersizlik grubundan öğrencilerle kullanımına yönelik görüşleri

<b>Tema</b>	<b>N</b>
Tüm yetersizlik grupları için etkili olduğunu düşünüyorum	13
Otizm	5
Öğrenme güçlüğü	3
Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu	3
Zihin yetersizliği	2
Gelişim geriliği	1
Serebral palsy	1
İşitme yetersizliği	1

Tablo 9’da görüldüğü gibi özel eğitim öğretmenlerinin oyunların farklı yetersizlik grubundan öğrencilerle kullanımına yönelik görüşleri incelendiğinde; araştırmaya katılan 20 öğretmenin 6. Soruya 29 görüş ortaya koyduğu görülmektedir. 13 öğretmenin oyunların farklı yetersizlik grubundan öğrencilerle kullanımına yönelik görüşleri tüm yetersizlik grupları için etkili olduğunu düşünüyorum olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 5 öğretmenin otizm olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin öğrenme güçlüğü olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 2 öğretmenin zihin yetersizliği olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin gelişim geriliği ilişkin görüş belirttikleri belirlenmiştir. 1 öğretmenin serebral palsy olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin işitme yetersizliği olduğuna ilişkin görüş belirttikleri belirlenmiştir.

Öğretmenlerden 13’ü oyunların farklı yetersizlik grubundan öğrencilerle kullanımına yönelik “tüm yetersizlik grupları için etkili olduğunu düşünüyorum” görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan birisi aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Her çocuğun oynayarak öğrenmeye hakkı vardır. Oyunlar her çocuğa düzeyine göre uyarlanacak oynanmalıdır” (Ö2)*

Öğretmenlerden 5'i oyunların farklı yetersizlik grubundan öğrencilerle kullanımına yönelik "otizm" görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan birisi aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*"Çocuk temellidir daha çok otizm ve gelişim geriliği olan çocuklarda daha iyi kullanılabilir. Onların üzerinde pozitif yönleri vardır pozitif olarak etkilenirler. Bizim eğitim vermemizi daha çok kolaylaştırır"* (Ö5)

Öğretmenlerden 1'i oyunların farklı yetersizlik grubundan öğrencilerle kullanımına yönelik "Gelişim geriliği", "Serebral palsi", "İşitme yetersizliği" görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan bazıları aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*"Teneffüs saatlerinde gruplarımızı aynı tanıda olan çocuklarla oluşturmaya çalışırız. Fakat teneffüs saatlerinde farklı yetersizlik derken bir otizmlilik çocuk bir Cp tanısı olan çocuk bir de dikkat eksikliği olan çocuk mesela daire oluşturulup yerde top yuvarlama oyunu oynattırabiliriz veya basketbol oynattırabiliriz. Üç atış sen iki atış sen yapıyorsun mesela Cp tanısı olan bir çocuğa stajyer ya da sınıf öğretmeni desteğiyle fiziksel yardım ile oyunu yaptırırken mesela dikkat eksikliği olan çocuğa sözel ipucu yardımıyla yaptırabiliriz. Ama aynı oyunu oynamak her zaman hedefimiz olur ve ipuçları ile birlikte o çocuk her oyunun içinde olur. Hedefimiz zaten bütün oyunlara bütün çocukları dahil etmektir"*(Ö4)

*"Mesela çocuk işitme engelli ise müzikli bir çalışma yapamayacağım için görsel oyunlar tercih ederim. Çocukların düzeyine göre seçerim"* (Ö1)

Tablo 10.

Özel eğitim öğretmenlerinin akademik becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına yönelik görüşleri

<b>Tema</b>	<b>N</b>
Okuma-yazma ve matematik öğretiminde oldukça etkili	8
Kalıcı bir öğrenme sağlar	7
Bilgiyi somut hale getirir	6
Etkili olduğunu düşünmüyorum	4
Pekiştireç olarak kullanılabilir	3

Tablo 10’da görüldüğü gibi özel eğitim öğretmenlerinin akademik becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına yönelik görüşler incelendiğinde; araştırmaya katılan 28 öğretmenin 7. Soruya 28 görüş ortaya koyduğu görülmektedir. 8 öğretmenin akademik becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına yönelik okuma-yazma ve matematik öğretiminde oldukça etkili ilişkin görüş belirttiği, 7 öğretmenin kalıcı bir öğrenme sağlar olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 6 öğretmenin bilgiyi somut hale getirir olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 4 öğretmenin etkili olduğunu düşünmüyorum olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin pekiştirici olarak kullanılabilir olduğuna ilişkin görüş belirttikleri belirlenmiştir.

Öğretmenlerden 8’si öğretmenlerinin akademik becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına yönelik “Okuma-yazma ve matematik öğretiminde oldukça etkili” görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan bazıları aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Oyunu daha çok akademik bilgilerin üzerinde kullanırken defter üzerinden gidiyorsam diyelim ki sayı sayarken tavşanı havuca götürelim, çocuğu elmaya götürelim tarzı boyalarla olsun, çocuğun aklında kalacağı hikayelerle olsun oyunlaştırarak yapıyoruz. Materyal üzerinde yaparken zaten o materyal çocuğun dikkatini çektiği için o materyal üzerinden bir oyun kurarak dersimizi gerçekleştiriyoruz” (Ö7)*

*“Çok etkili ve işe yarayan bir şeydir. Kendi tecrübelerimden yola çıkarak söylüyorum, en basiti bir matematik öğretiminde bir toplama ve çıkarmayı çok eğlenceli hale getirip çocuklara sevdirebiliyorsunuz. Aynı şekilde türkçe için, fen bilgisi için geçerlidir. Çocuk oyun altı adında olduğu için eğlenceli görüp sıkılmadan yapacaktır. Bence bu yüzden önemlidir” (Ö6)*

Öğretmenlerden 7’si öğretmenlerinin akademik becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına yönelik “kalıcı bir öğrenme sağlar” görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan biri aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Akademik becerilerin öğretiminde bir akademik kısmı var yani teorik bilginin verildiği kısım var oyunu biraz da o teorik bilgiyi verdikten sonra biraz daha kalıcılığının genellemesinin sağlanması kısmında çok daha gerekli olduğunu düşünüyorum” (Ö12)*



Öğretmenlerden 3'ü öğretmenlerinin akademik becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına yönelik "Pekiştireç olarak kullanılabilir" görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan biri aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*"Akademik olarak da kullanılabilir. Çocuklara doğrudan öğretim yaptıktan sonra çocuklara pekiştirmek için oyun yöntemini de ya da drama yöntemiyle de verebiliriz"* (Ö16)

Tablo 11.

Özel eğitim öğretmenlerinin sosyal becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına yönelik görüşleri

<b>Tema</b>	<b>N</b>
Etkili olduğunu düşünüyorum	14
Sıra alma, kurallara uyma ve bekleme gibi sosyal becerilerin öğretiminde oldukça etkili	9
Kalıcılığı sağlar	3
Özgüvenlerini geliştirir	3
Taklit becerilerini geliştirir	1

Tablo 11'de görüldüğü gibi özel eğitim öğretmenlerinin sosyal becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına yönelik görüşler incelendiğinde; araştırmaya katılan 20 öğretmenin 8. Soruya 30 görüş ortaya koyduğu görülmektedir. 14 öğretmenin sosyal becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına yönelik etkili olduğunu düşünüyorum ilişkin görüş belirttiği, 9 öğretmenin sıra alma, kurallara uyma ve bekleme gibi sosyal becerilerin öğretiminde oldukça etkili olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin kalıcılığı sağlar olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin özgüvenlerini geliştirir olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin taklit becerilerini geliştirir olduğuna ilişkin görüş belirttikleri belirlenmiştir.

Öğretmenlerden 14'ü öğretmenlerinin sosyal becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına yönelik "etkili olduğunu düşünüyorum" görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan bazıları aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*"Sosyal beceriler zaten en iyi oyunla öğretilir. Başka türlü resimli kartlarla vs tamam öğretebiliriz ama en iyi en güzel sosyal beceriler oyunla öğretebiliriz"* (Ö12)

*“Sosyal becerilerin öğretiminde de oyun önemli bir yer almaktadır. Mesela teneffüs saatlerinde dışarı çıktığımızda ya da dış aktivitelerimizde çocukların sosyal becerileri gerçekleştirebilmeleri için öncelikli olarak sınıfı kullanırız daha sonra dışarda ki alanları kullanıyoruz. Daha sonra da dışarıda ki aktivitelere taşıyoruz ama sosyal beceriyi aslında sınıfta ki sınıf arkadaşlarıyla başlar. Bundan dolayı sosyal beceri öğretiminde de oyun önemlidir” (Ö4)*

Öğretmenlerden 9’u öğretmenlerinin sosyal becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına yönelik “Sıra alma, kurallara uyma ve bekleme gibi sosyal becerilerin öğretiminde oldukça etkili” görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan birisi aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Sosyal becerilerde en çok yaşadığımız sorun sıra alma , bekleme ve iletişim becerileridir. Oyun oynarken oyuncakları alıp verirken sıralarını beklerler ve çocuklar birbirleriyle çok güzel iletişim kurarlar. Topun kendisine gelmesi için sırayı bekler ya da yarış yaparken sırayı bekler kendisine gelmesi için bundan dolayı da gayet etkilidir” (Ö16)*

Öğretmenlerden 1’i öğretmenlerinin sosyal becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına yönelik “taklit” görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan birisi aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Öğrenciler daha özgüvenli hissederler, bedenlerini kullanmayı öğrenirler. Oyunlarda taklit becerilerini kullanarak davranışlarını şekillendirirler” (Ö18)*

Tablo 12.

Özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanılırken teknolojiden yararlanılmasına yönelik görüşleri

<b>Tema</b>	<b>N</b>
Görsel – işitsel uyarıların aynı anda kullanılmasına olanak sağlar	10
Teknoloji kullanım oranı aile ve öğretmen tarafından iyi ayarlanmalı	7
Videolar kullanılabilir	6
Dikkat dağıtmamasına özen gösterilmelidir	3
Tabletler ve akıllı telefonlardan yararlanılabilir	3
Gerekli olduğunu düşünmüyorum	2
Oyunlara erişim daha kolay olur	1
Pekiştireç olarak kullanılabilir	1
Okulun yeterli donanıma sahip olması gerekir	1
Daha önce kullanmadım	1

Tablo 12’de görüldüğü gibi özel eğitim öğretmenlerinin sosyal becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına yönelik görüşler incelendiğinde; araştırmaya katılan 20 öğretmenin 9. Soruya 35 görüş ortaya koyduğu görülmektedir. 10 öğretmenin derslerde oyun kullanılırken teknolojiden yararlanılmasına yönelik görsel – işitsel uyarıların aynı anda kullanılmasına olanak sağlar ilişkin görüş belirttiği, 7 öğretmenin teknoloji kullanım oranı aile ve öğretmen tarafından iyi ayarlanmalı olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 6 öğretmenin videolar kullanılabilir olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin dikkat dağıtmamasına özen gösterilmelidir olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin tabletler ve akıllı telefonlardan yararlanılabilir olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 2 öğretmenin gerekli olduğunu düşünmüyorum olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin oyunlara erişim daha kolay olur olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin pekiştireç olarak kullanılabilir olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin okulun yeterli donanıma sahip olması gerekir olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin daha önce kullanmadım olduğuna ilişkin görüş belirttikleri belirlenmiştir.

Öğretmenlerden 10’u öğretmenlerinin derslerde oyun kullanılırken teknolojiden yararlanılmasına yönelik “görsel – işitsel uyarıların aynı anda

kullanılmasına olanak sağlar” görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan biri aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Teknolojiden yararlanılması da önemlidir. Ben genellikle bilgisayarı açıp ordan oyun oynarken yapılacakları görsel olarak da gösteriyorum ve öğrenimler de daha kalıcı oluyor. Görsel olarak bir malzeme sunduğunuzda daha çabuk adapte oluyorlar”*(Ö8)

Öğretmenlerden 7’si öğretmenlerinin derslerde oyun kullanılırken teknolojiden yararlanılmasına yönelik “teknoloji kullanım oranı aile ve öğretmen tarafından iyi ayarlanmalı” görüşlerini belirtmişlerdir. Öğretmenlerden 6’sı öğretmenlerinin derslerde oyun kullanılırken teknolojiden yararlanılmasına yönelik “videolar kullanılabilir” görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan birisi aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Teknoloji hayatımızın tam içindedir, her yerde kullanılır. Oyunlarımızda da kullanılması gerekmektedir. Oyunların kullanılması gerek bir tableten video açıp öğrencilerin etkileşim içinde olması gerek onları görmesi yorumlaması açısından faydalı olduğunu düşünmekteyim”* (Ö3)

Öğretmenlerden 1’i derslerde oyun kullanılırken teknolojiden yararlanılmasına yönelik “oyunlara erişim daha kolay olur”, “pekiştireç olarak kullanılabilir”, “okulun yeterli donanımına sahip olması gerekir”, “daha önce kullanmadım” görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan biri aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Genel olarak doğal ortamda yapılması daha etkili fakat görsellik açısından kullanacak olursak teknoloji olabilir. Örnek olduktan sonra pekiştirmek için teknolojiyi kullanabiliriz. Ama yine de çocukların doğal ortamlarında öğrenmeleri daha etkilidir”* (Ö16)

Tablo 13.

Özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımının avantajlarına yönelik görüşleri

Tema	N
Dersi eğlenceli hale getirir	12
Sosyal etkileşimi artırır	8
Öğrenmeyi hızlandırır	7
Motivasyonu artırır	6
Aktif katılım sağlar	5
Kalıcılık ve genelleme sağlar	5
Dikkat süresini artırır	2
Göz kontağı kurmasını sağlar	1

Tablo 13’de görüldüğü gibi özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımının avantajlarına yönelik görüşleri incelendiğinde; araştırmaya katılan 20 öğretmenin 10. Soruya 46 görüş ortaya koyduğu görülmektedir. 12 öğretmenin derslerde oyun kullanımının avantajlarına yönelik dersi eğlenceli hale getirir ilişkin görüş belirttiği, 8 öğretmenin sosyal etkileşimi artırır olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 7 öğretmenin öğrenmeyi hızlandırır olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 6 öğretmenin motivasyonu artırır olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 5 öğretmenin aktif katılım sağlar ilişkin görüş belirttiği, 5 öğretmenin kalıcılık ve genelleme sağlar ilişkin görüş belirttiği, 2 öğretmenin dikkat süresini artırır olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin göz kontağı kurmasını sağlar olduğuna ilişkin görüş belirttikleri belirlenmiştir

Öğretmenlerden 12’si öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımının avantajlarına yönelik “dersi eğlenceli hale getirir” görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan bazıları aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Çocuğa bıkkınlık vermeden bir şeyleri yaptırabiliyoruz. Eğlenerek öğreniyor ve aslında unutmuyor yani daha akılda kalıcı oluyor. Direk bilgi olarak verdiğimiz bilgiler daha kolay unutuluyor. Zaten bizim çocuklarımızda kısa süreli bellekten uzun süreli belleğe geçiş sıkıntılı olduğu için oyunlarla verilen bilgiler daha kalıcı oluyor. Uzun süreli bellekte kalmasını sağlıyor” (Ö14)*

*“Avantajları büyüktür. Örneğin; çocuğun sabahtan akşama kadar ders ders ders yaparak hiç oyun kullanmazsam çocuk bir daha ki sefere okula bile gelmek istemeyecektir. Nerde bir eğlence olsun çocuklar orda kalmak ister. Çocuklar derslerde oyun kullanılırsa daha rahat öğrenecektir”* (Ö3)

Öğretmenlerden 8’i öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımının avantajlarına yönelik “sosyal etkileşimi artırır” görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan birisi aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Sosyalleşmesi açısından büyük bir avantaj sağlar. Akademik becerilerde ve öz bakım becerilerinde avantaj sağlar. Oyunun tek bir sabit yönü yoktur hepsine yayararak bütün yaş gruplarına göre oyun vardır. Bütün zihin, otizm, üstün zekalılar, bedensel engellilerde bile herkese göre oyun vardır. Oyun motivasyon, birleşmek demektir”* (Ö15)

Öğretmenlerden 1’i öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımının avantajlarına yönelik “göz kontağı kurmasını sağlar” görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan biri aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Motive olması, mutlu olması, ekonomik düzeyleri çok iyi değil evde olmayan araç gereçleri okulda kullanması oyuncak anlamında, dikkat süresi odaklanması için konsantre için varolan çalışma için grup içi göz kontağı, sıra alma iletişimin temel öğeleri açısından çok önemlidir”* (Ö10)

Tablo 14.

Özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımının dezavantajlarına yönelik görüşleri

<b>Tema</b>	<b>N</b>
Çocuk her zaman oyun oynamak isteyebilir	10
Dezavantajı olduğunu düşünmüyorum	8
Ders ve oyun arasındaki ayrımı iyi ayarlamak gerekebilir	7
Çocuğun sevmediği oyunlar etkili olmayabilir	3
Kalabalık gruplarda sorunlar yaşanabilir	2
Akran zorbalığı olabilir	1

Tablo 14’de görüldüğü gibi özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımının dezavantajlarına yönelik görüşleri incelendiğinde; araştırmaya katılan 20 öğretmenin 11. Soruya 31 görüş ortaya koyduğu görülmektedir. 10 öğretmenin derslerde oyun kullanımının dezavantajlarına yönelik görüşleri çocuk her zaman oyun oynamak isteyebilir ilişkin görüş belirttiği, 8 öğretmenin dezavantajı olduğunu düşünmüyorum olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 7 öğretmenin ders ve oyun arasındaki ayrımı iyi ayarlamak gerekebilir olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 3 öğretmenin çocuğun sevmediği oyunlar etkili olmayabilir olduğuna ilişkin görüş belirttiği, 2 öğretmenin Kalabalık gruplarda sorunlar yaşanabilir ilişkin görüş belirttiği, 1 öğretmenin akran zorbalığı olabilir olduğuna ilişkin görüş belirttikleri belirlenmiştir

Öğretmenlerden 10’u öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımının dezavantajlarına yönelik “çocuk her zaman oyun oynamak isteyebilir” görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan biri aşağıdaki gibi ifade edilmiştir

*“Sürekli oyun oynamak istediği için çocuklarda problemler oluyor. Oyuna karşı bir direnç gösteriyorlar. Aynı oyunu sürekli oynamak istiyorlar. Oyun oynamak için yazacakları yazıyı özensiz ve yazdım demek için yazarak oyuna geçmek istiyorlar. Kontrol altında tutmak gerekir”* (Ö15)

Öğretmenlerden 8’i öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımının dezavantajlarına yönelik “dezavantajı olduğunu düşünmüyorum” görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan biri aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Dezavantajı da pek yoktur. Çocuğun eğlenmesini sağlayan herşey dezavantaj değil avantajdır”* (Ö17)

Öğretmenlerden 1’i öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımının dezavantajlarına yönelik “akran zorbalığı” görüşlerini belirtmişlerdir. Bu tanımlardan birisi aşağıdaki gibi ifade edilmiştir.

*“Eğer etkili zaman yöntemi kullanılmazsa varolan süre aşırsa çocuktan kaynaklı sebep olabilir. Akran zorbalığı olabilir”* (Ö10)

## BÖLÜM V

### TARTIŞMA

Araştırmanın bu bölümünde özel eğitim öğretmenlerinin derslerinde oyun kullanımını amaç ve alt amaç doğrultusunda yordanarak ilgili araştırmalar ışığında tartışılmıştır.

Bu çalışmada, özel eğitim öğretmenlerinin oyunun onlar için ne ifade ettiğine bakıldığında; en fazla iletişim ve kendini/ duygularını ifade etmede önemli bir araç olduğu görülmüştür. Buna benzer olarak oyunun iletişim becerilerine etkisi ve kendini tanıma ile ilgili Koçyiğit, Tuğluk ve Kök (2007) yaptıkları çalışmada, çocuk oyunda duygusal tepkilerini ortaya koymakla kendini tanıma fırsatı bulmanın yanında kendini kontrol edebilme becerisini de kazandırdığını belirlemiştir. Oyunun özel eğitim öğretmenlerine göre iletişim becerilerinin kazanılmasında ve sosyal etkileşim kurmada etkili bir araç olduğunu söyleyebiliriz.

Bu çalışmada, özel eğitim öğretmenlerinin oyun ile öğretim yapma sürecine bakıldığında; en fazla kısa sürede etkili ve kalıcı öğrenme sonucuna varılmıştır. Benzer bir çalışmada Altınbulak, Emir ve Avcı (2006) tarafından yapılmıştır. Eğitsel oyunları etkili bir yöntem olarak görülmektedir. İlköğretim seviyesinde, Sosyal Bilgiler ve diğer derslerde ezbere öğretimden kaçınmak, öğrencinin aktif katılımını sağlamak ve öğrencinin derslerden zevk alır hale gelmesi için eğitsel oyunlara geniş yer verilmesinin önemli olduğunu belirtmiştir. Yaptıkları çalışmanın eğitsel oyunların kullanıldığı grubun başarı ve kalıcılık puanları ortalaması ile geleneksel öğretimin uygulandığı grubun başarı ve kalıcılık puanları ortalaması anlamlı düzeyde farklılık tespit etmişlerdir. Oyunla öğretim yapma sürecinin genel eğitimde de özel eğitimde de etkili ve fayda sağladığı söylenebilir. Oyun kullanıldığında öğretilen bilgiler daha kalıcı olduğu ve süre açısından öğretmenler için avantaj sağladığı da söylenebilir.

Bu çalışmada, özel eğitim öğretmenlerinin tercih ettikleri iç mekan oyunlarına bakıldığında; en fazla eğitsel oyunlar olduğu görülmüştür. Öğretmenlerin tercih ettiği iç mekan oyunlarından, eğitsel oyunlara ilişkin görüşlerini ortaya koyan araştırmaya rastlanmamıştır. İç mekan oyunlarında eğitsel oyunlarının tercih



edilmesinin sebepleri; öğretmenler açısından hazır olması, fazla uğraş gösterilmemesi açısından, kolay ve güvenilir olmasından kaynaklı öğretmenlerin fazlaca tercih ettiği söylenebilir.

Bu çalışma, özel eğitim öğretmenlerinin tercih ettikleri dış mekan oyunlarına bakıldığında; en fazla top ve parkur oyunları tercih edildiği sonucuna varılmıştır. Benzer olarak da , Çetken ve Sevimli-Çelik (2018) yaptıkları araştırmadaki sonuçlara göre öğretmenler çocukların dış mekanda genel olarak ip, top gibi materyaller ve park ekipmanları ile oynadıklarını belirtmişlerdir. Çocukların dış mekanda doğal materyallerden çok yapılandırılmış park ekipmanları ve oyuncaklarla oynadıkları sonucunu tespit etmişlerdir. Öğretmenlerin dış mekan oyunlarını tercih etmelerinin nedeni olarak çocuklarında dış mekan oyunlarını daha çok sevdikleri söylenebilir. Ayrıca en kolay ulaşılabilen, çeşitli oyunlar üretilebilen ve her okulda bulunabilecek bir materyal olması dolayısıyla topu tercih ettikleri düşünülmektedir.

Bu çalışmada, özel eğitim öğretmenlerinin oyunun derslerde kullanımının etkililiğine bakıldığında; en fazla etkili buluyorum yanıtını verdikleri görülmüştür. Buna benzer olarak, Çavuş ve Özyürek (2016) yaptıkları araştırmada öğretmenlerin çoğunluğunun, sınıf yönetiminde oyunu kullanmanın etkili olduğu görüşünde olduklarını ve bu yöntemi çocukların dikkatini çekmekte kullandıklarını tespit etmişlerdir. Öğretmenler, oyunu sadece öğretim yaparken değil sınıf düzeni ve sınıf yönetiminde de etkili buldukları bir etkinlik diyebiliriz. Ayrıca, oyunun derslerde kullanmasının etkili olduğunu ilgi çekici, tek düzelikten kurtulmak, akılda kalıcılık, dikkat süresini arttırmada yardımcı olduğu, tüm gelişim alanlarını desteklemesi ve eğlenceli olması açısından kullandıkları düşünülmektedir.

Bu çalışma, özel eğitim öğretmenlerinin oyunların hangi tür hedef becerilerin öğretiminde daha etkili olduğuna bakıldığında; en fazla sosyal beceri öğretimi olduğu sonucuna varılmıştır. Buna benzer olarak, Aral ve Durualp (2010) yaptıkları çalışmada çocuklar için doğal öğrenme ortamı olan oyun, sosyal becerileri geliştirmeye yönelik etkinliklerle bütünleştirilerek kullanılabilirdiğini saptamıştır. Oyun oynarken çocuklar birbirleri, rehber öğretmen ile iletişim halinde olarak sırasını bekler, söz alır, kazanma duygusu ve kaybetme duygularını kazanabilir. Özel eğitim öğretmenlerinin oyunların sosyal becerileri öğretiminde oyun sırasında akranlar arası iletişim kurarken etkileşim

halinde olduğundan dolayı öğretilmek istenen beceriler daha kolay öğretildiği düşünülmektedir.

Bu çalışmada, özel eğitim öğretmenlerinin oyunların farklı yetersizlik grubundan öğrencilerle kullanımına bakıldığında; en fazla tüm yetersizlik grupları için etkili olduğunu düşünüyorum yanıtını verdikleri görülmüştür. Buna benzer olarak Pouya, Demir ve Demirel (2017) yaptıkları çalışmada, özel gereksinimli çocuklar için özel olarak tasarladıkları oyun alanlarında normal gelişim gösteren çocuklar gibi oyun oynayabileceklerini, eğitimle oyun bilincine varabileceklerini ve oyunun kurallarına uymayı öğrenebileceklerini belirtmişlerdir. Özellikle yürüme engeli bulunan çocukların açık havada oynayabileceğini ve herhangi bir fizyolojik ve psikolojik rahatsızlık duymadan yerine getirebilmelerinin sağlanabilmesi için uygun çevrenin sağlanması gerekmekte olduğunu saptamıştır. Tüm yetersiz grubu öğrencileri düşünülerek oyunlar seçildiğinde veya normal öğrenciler ile yetersiz grubu öğrencileri karşı karşıya geleceği durumlarda alternatif oyunların olmasının iyi bir çözüm olacağı ve yetersiz grubundaki öğrencilerinde oynanan oyunlardan normal çocuklar gibi bilgi öğrenebileceği söylenebilir.

Bu çalışmada, özel eğitim öğretmenlerinin akademik becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına bakıldığında; en fazla okuma-yazma ve matematik öğretiminde oldukça etkili olduğu sonucuna varılmıştır. Buna benzer bir çalışmayı, Karadağ (2015) öğretmen adayları ilk okuma ve yazma öğretimi ile ilgili bilgilerinin oyun temelli faaliyetler sonucunda geliştiğini belirlemiştir. Oyunların sadece eğlence ve hoş vakit geçirmenin dışında akademik bilgilerin de öğretiminde kullanılması fayda sağladığı düşünülmektedir. Özel eğitim öğretmenlerinin akademik becerilerin öğretiminde oyunu eşleştirme kartları, resimli bulmacalar, sayı öğretimi gibi etkinliklerde oyun kullanılarak yaptırılarak öğrenmeyi kolaylaştırmada önemli rol olarak oynadığı söylenebilir.

Bu çalışma, özel eğitim öğretmenlerinin sosyal becerilerin öğretiminde oyunun kullanılmasına bakıldığında; en fazla etkili olduğunu düşündükleri yanıtı verdikleri görülmüştür. Buna benzer olarak Yaman (2019) oyunun özel gereksinimli çocukların sosyal gelişimi incelemesi sonucunda öğretmenlerin, özel gereksinimli bireylerin oyun sırasında da öğrenebileceğini, sıra alma, paylaşma gibi sosyal gelişim için çok önemli olan davranışları öğrenebileceğini belirtmiştir. Çocukların kabul

görebilme, başarıma duygusunu yaşayarak iletişim kurması ile kurallara uymayı ve paylaşmayı da öğrendiklerini belirtmişlerdir. Özel gereksinimli çocukların her etkinlikte bir şeyleri öğrenerek veya başararak kendine olan güveni arttığı ve daha fazla aktif olarak sosyal becerilerini oyunla geliştirebilecekleri söylenebilir.

Bu çalışmada, özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanılırken teknolojiden yararlanılmasına bakıldığında; en fazla görsel – işitsel uyarıların aynı anda kullanılmasına olanak sağladığı yanıtını verdikleri görülmüştür. Buna benzer olarak, Seferoğlu (2006) yaptığı çalışma sonucunda, öğretimde görsel ve işitsel araçlar kullanıldığında öğrenmelerin hem daha çabuk hem de daha kalıcı izli olduğunu bulmuştur. Öğretmenlerin derslerde oyun kullanırken teknolojiden yararlanılmasında tüm duylara hitap ettiği için akılda kalıcılık, derse karşı ilgi, kolay öğrenme ve dikkat çekici olmasından dolayı görsel ve işitsel uyarıların kullanıldığı düşünülmektedir.

Bu çalışmada, özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımının avantajlarına bakıldığında; en fazla dersi eğlenceli hale getireceği yanıtı verdikleri görülmüştür. Buna benzer bir çalışma olarak, Çavuş, Kulak, Berk ve Öztuna Kaplan (2011) günlük yaşamda çeşitli oyunlardan esinlenerek tasarlanmış oyunların öğrencilerin eğlenerek öğrenmesi açısından büyük avantaj sağladığını belirlemişlerdir. Normal gelişim ve özel gereksinimli iki grup içinde oyun oynamak rahatlama ve eğlence getirdiği için oyun kullanılması gerektiği düşünülmektedir. Özel gereksinimli öğrencilerin derslerinde oyun kullanılmasındaki avantajları normal gelişim gösteren çocuklardan daha az dikkat süreleri olmasından kaynaklı derse ilgiyi çekme, dikkati toplamada kolaylık sağlayabilme açısından, çocukların ilgi ve ihtiyaçlarına cevap verme açısından, aktif katılım sağlama, dikkat süresini uzatma, eğlenirken öğretme ve dersi keyif alıcı hale getirdiği düşünülmektedir.

Bu çalışmada, özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımının dezavantajlarına bakıldığında; en fazla çocuk her zaman oyun oynamak isteyebilir yanıtı verdikleri görülmüştür. Öğretmenlerin, derslerde oyun kullanımının dezavantajlarına ilişkin görüşlerini ortaya koyan araştırmaya rastlanmamıştır. Çok fazla oyun oynamanın çocukların derse olan adaptasyonunu bozacağı ve ders yerine sürekli oyun oynamayı seçmek isteyeceği dezavantaj olarak söylenebilir.

## BÖLÜM VI

### SONUÇ VE ÖNERİLER

Özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımı hakkındaki görüşlerinin incelenmesini belirlemesi amacıyla yapılan araştırmada elde edilen sonuçlara ve araştırmaya dayalı önerilere yer verilmiştir.

#### 6.1. Sonuçlar

Araştırmada özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımı hakkındaki görüşlerinin incelenmesini belirlemeye yönelik 12 yarı yapılandırılmış görüşme sorularıyla veriler toplanmıştır.

Öğretmenlerin büyük çoğunluğu kadın öğretmen, 22- 30 yaş arasında, yüksek lisans ve lisans mezunları eşit, Özel Eğitim Okulunda çalıştığı sonucuna ulaşılmıştır.

Özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımının; oyunların farklı yetersizlik grubundan öğrencilerle kullanımına tüm yetersizlik grupları için etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Özel eğitim öğretmenlerinin, oyunun onlar için ne ifade ettiği başında iletişim ve kendini/ duygularını ifade etmede önemli bir araç olduğu, oyun ile öğretim yapma sürecinin kısa sürede etkili ve kalıcı öğrenme, tercih ettikleri iç mekan oyunların eğitsel oyunlar, dış mekan oyunlarına top ve parkur oyunları, derslerde kullanımının etkililiğine etkili buluyorum, oyunların hangi tür hedef becerilerin öğretiminde daha etkili sosyal beceri öğretimi, oyunların farklı yetersizlik grubundan öğrencilerle kullanımına tüm yetersizlik grupları için etkili olduğunu düşünüyorum, akademik becerilerin öğretiminde okuma-yazma ve matematik öğretiminde, sosyal becerilerin öğretiminde etkili olduğunu düşünüyorum, teknolojiden yararlanılmasına görsel – işitsel uyarıların aynı anda kullanılmasına olanak sağlaması, avantajlarına dersi eğlenceli hale getirir, dezavantajlarına çocuk her zaman oyun oynamak isteyebilir sonuçlarına ulaşılmıştır.

## 6.2. Öneriler

### 6.2.1. İleri Araştırmalara Yönelik Öneriler

- Lisans programlarında oyun ile ilgili (seçmeli) derslerin sayısı arttırılabilir.
- Araştırma örnekleme Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'nde çeşitli bölgelerinden alınmıştır. Bu araştırma yurt dışında daha kapsamlı örneklem grubu ile genişletme yapılabilir.
- Yapılan çalışma özel eğitim öğretmenlerinin oyunu derslerde kullanması hakkındaki görüşleri incelenmiştir. Bu çalışma farklı branş öğretmenlerin derslerinde oyun kullanımını hakkındaki görüşlerinde de uygulanabilir.
- Yapılacak araştırmada farklı yöntem, ölçek ve envanter kullanılarak özel eğitim öğretmenlerinin derslerde oyun kullanımını belirlenebilir.

### 6.2.2. Uygulamaya Yönelik Öneriler

- Okul ve sınıfların fiziksel ortamları ve araç-gereçleri, oyunun derslerde kullanımını kolaylaştıracak doğrultusunda düzenlenebilir.
- Özel eğitim öğretmenlerini oyunu derslerde daha verimli kullanmaları için hizmetiçi eğitim seminer ve konferanslar düzenlenebilir.
- 3. Özel eğitim öğretmenlerine yardımcı olacak dersin etkili geçmesi için özel oyun öğretmenleri kurumlarda çalıştırılabilir.
- 4. Tüm yetersizlik gruplarına yönelik uygun fiziki ortam, gerekli araç gereçler tasarlanabilir.

## KAYNAKÇA

- Adıgüzel, H. Ö. (2012). *Oyun ve yaratıcı drama ilişkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Ankara
- Akçamete, G. (2010). *Genel eğitim okullarında özel gereksinimi olan öğrenciler ve özel eğitim*. Kök Yayıncılık, Ankara
- Aksoy, A.B. ve Dere-Çiftçi, H. (2014). *Erken Çocukluk Döneminde Oyun*. Pegem Akademi, 1. Baskı, Ankara
- Alkan, C. (1984). *Eğitim Teknolojisi: Kuramlar, Yöntemler*. Ankara: Yargıçoğlu Matbaası
- Alpan, Y. (2006). *Ankara Örneğinde 12-36 Aylık Bebek ve Çocuklar İçin Sosyal ve Duygusal Değerlendirme Aracının Türk Çocuklarına Uyarlanması*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara
- Altınbulak, D., Emir, S. ve Avcı, C. (2006). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunların Erişmeye ve Kalıcılığa Etkisi, *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 35-51
- Aral, N. ve Durualp, E. (2010). A Study On The Effects Of Play-Based Social Skills Training On Social Skills Of Six-Year-Old Children, 39: 160-172
- Avcıoğlu, H. (2012). Zihinsel Yetersizliği Olan Çocuklara Sosyal Beceri Kazandırmada İşbirliğine Dayalı Öğrenme ve Drama Yöntemlerinin Etkililiği, *Eğitim Bilim*, 37, Sayı 163
- Ayan, S., Memiş, U.A., Eynur, B.R. ve Kabakçı, A. (2012). Özel Eğitime İhtiyaç Duyan Çocuklarda Oyuncak ve Oyunun Önemi, *Uluslararası Hakemli Akademik Spor Sağlık Ve Tıp Bilimleri Dergisi*, 2(4)
- Aytekin, H. (2001). *Okul Öncesi Eğitim Programları İçinde Oyunun Çocuğun Gelişimine Olan Etkileri*, Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya

- Bakar, A. Tüzün, H. ve Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Görüşleri: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Ankara
- Barton, E. E. ve Wolery, M. (2008). *Pretend Oyununu Engelli Çocuklara Oynamak: Literatürün Gözden Geçirilmesi*, Erken Çocukluk Özel Eğitiminde Konular, Dergi Endeksleme ve Metrikler, Araştırma Makalesi, Retrieved from: <https://doi.org/10.1177/0271121408318799>
- Baykoç-Dönmez, N. (2000). *Oyun Kitabı*, Esin Yayınevi, 24-40
- Bayrak, S. ve Çetinkaya, H. (2015). *Okul Öncesi Eğitimde Kullanılan Oyuncakların Çocuğun Gelişim Alanlarına Etkisi*.
- Bracey, G. W. (1992). The Bright Future of Integrated Learning Systems, *Educational Technology*, 32, 9, 60-62
- Büyük, L. (1986). *Sözlük ve Ansiklopedisi*. İstanbul: Milliyet Gazetecilik A.Ş. (17), 8997
- Charles, C. M. (2000). *Öğretmenler İçin Piaget İlkeleri* (G. Ülgen, Çev.). Ankara: PegemA Yayıncılık. 3. Baskı
- Çavuş, R., Kulak, B., Berk, H. ve Öztuna-Kaplan, A. (2011). İstanbul Fen ve Teknoloji Öğretiminde Oyun Etkinlikleri ve Günlük Hayattaki Oyunların Derse Uyarlanması, *İgder İstanbul Gönüllü Eğitimciler Derneği Fen ve Teknoloji Öğretmenleri Zirvesi 56(3)*, Sayfa 604-615, Retrieved from: <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.10.001>
- Çetken, H. Ş. ve Sevimli-Çelik, S. (2018). Öğretmenlerinin Dış Mekan Oyunlarına Karşı Bakış Açılarının İncelenmesi, *Kuramsal Eğitimbilim Dergisi*, 11(2), 318-341
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2006). *Okul Öncesi Eğitimde Eğitsel Oyunlar*, Ankara: Nobel Yayın Dağıtım
- Darwish, D., Esquivel, G. B., Houtz, J. C. and Alfonso, V. C. (2001). Play and Social Skills in Maltreated and Non-maltreated Preschoolers During Peer Interactions. *Child Abuse and Neglect*, 25, 13-31.

- Denzin, N. K. ve Lincoln, Y.S. (1998). *The landscape of qualitative research: Theories and issues*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications
- Dönmez, N. (1992). "*Oyun Kitabı*", 5.baskı, Esin Yayınevi, 24
- Dunn, L. M. (Ed). (1973)." *Exceptional Children in Schools. Special Education in Transition*" Newyork: Holt, Rinehartand Winston, Inc.
- Education, A. (2006). *Daily Physical Activity: A Hand Book For Grades 1, Schools*. Alberta, Canada.
- Ellialtıođlu, F. M. (2005). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyun örnekleri*, İstanbul: YA-PA Yayınları, 1. Baskı
- Er, A. (2008). Çocuklara Yabancı Dil Öğretiminde Sınıf İçi Etkinlik Olarak Oyun Kullanım, *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayfalar 301 - 310 sayı :17
- Ergün, M. (1980). Oyun ve oyuncak üzerine. *Milli Eğitim*,1(1), 102-119
- Erkal, M. E. (2006). *Sosyoloji (Toplumbilimi)*, 13. Basım, Der Yayınları, İstanbul.
- Gander, M. J. and Gardiner, H. W. (2004). *Çocuk ve Ergen Gelişimi*.( A. Dönmez, N. Çelen ve B. Onur. Çev)
- Gazezođlu, Ö. (2007). "*Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Devam Eden 6 Yaş Çocuklarına Öz Bakım Becerilerinin Kazandırılmasında Oyun Yoluyla Öğretim Etkisi*." Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü: İzmir.
- Genç, Ş. (1992). Çocuđun Eğitimi, *T.C Başkanlık Aile Araştırma Kurumu Yayınları*, 29, 17, Ankara.
- Haring,T. G. and Lovinger, L. (1989). Otizimli Okul Öncesi Çocuklar İçin Genelleştirilmiş Oyun Başlatma Yanıtlarını Öğreterek Sosyal Etkileşimi Teşvik Edin, *Araştırma Makalesi, Kaliforniya Üniversitesi, Santa Barbara ve Santa Barbara Okul Bölgesi*, 14(1), sayfa :58-67, Retrieved from : <https://doi.org/10.1177/154079698901400107>



- Howard, J., Jenvey, V. and Hill, C. (2006). Children's categorisation of play and learning based on social context. *Early Child Development and Care*, 176 , 3, 379-393
- Kandır, A. (2000). Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncaklar, *Gazi Üniversitesi Mesleki Eğitim Dergisi*, 4, 77-80
- Karadağ, R. (2015). Öğretmen Adaylarının İlköğretim Okuma ve Yazma Öğretimi Derslerinde Oyun Temelli Öğrenme Senaryolarına İlişkin Algıları, *Eğitim Bilimleri: Kuram ve Uygulama*, 15(1) p185-200
- Koçyiğit, Tuğluk, M.N. ve Kök, M. (2007). *Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun*, *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, sayı :16, 324-342 Retrieved from: <https://dergipark.org.tr/download/article-file/31587>
- Koparan, Ş. (2003). Özel İhtiyaçları Olan Çocuklarda Spor. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17 (1), 153-160
- Krentz, A. A. (1998). *Philosophy of education, play and education in plato's republic*. Retrieved from : <http://www.bu.edu/wcp/Papers/Educ/EducKren.htm>
- Malone, M. (1999). Contextual Factors Informing Play-based Program Planning. *International journal of disability, development and education*, 46(3) p:307-324
- Malone, T.W. (1981). Toward a Theory of intrinsically motivating instruction. *Cognitive Science*, 5 , 4, 333-369
- Mangır, M. ve Aktaş, Y. (1993). Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*. 26
- Meb. (2014). Oyun, Retrieved from: [http://www.megep.meb.gov.tr/mte\\_program\\_modul/moduller\\_pdf/Oyun%20Etkinlikleri%20-1.pdf](http://www.megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Oyun%20Etkinlikleri%20-1.pdf)
- Megep, (2006). *Oyun Etkinlikleri-I*, Milli Eğitim Bakanlığı, 5, 9.baskı
- Megep, (2007). *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi*, Milli Eğitim Bakanlığı, 18, 13.baskı
- Megep, (2008). *Eğitici Oyuncaklar*, Milli Eğitim Bakanlığı, 19, 7.baskı

- Megep, (2008).*Oyun Etkinlikleri-II*, Milli Eğitim Bakanlığı, 2, 5.baskı
- Memiş, D. A. (2006). *Oyunun Çocuk Gelişimine Etkisi ve Eğitimdeki Önemi*, Ulusal Sınıf Öğretmenliği Kongresi, 14-16 Nisan, Gazi Üniversitesi, Ankara, Kök Yayıncılık, II, 442-448
- Meyer, B. (2013). Game-based language learning for pre-school children: A design perspective. *The Electronic Journal of e-Learning* 11, 1, 39-48.
- Morris, L.R. and Schulz,L., (1989). *Creative Play Activities for Childeren with Disabilities*. Human Kinetics Publishers, USA
- Ouvry, M. (2003). *Exercising muscles and minds: Outdoor play and the early years curriculum*. London: National Children's Bureau.
- Öcel, N. (2002). İletişim ve Çocuk, *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Yayını*, 15, İstanbul.
- Öğülmüş, S. (Ed.).(2009). *İlköğretim hayat bilgisi öğretimi ve öğretmen el kitabı* (1. Baskı).Ankara: PegemA Yayıncılık
- Özdoğan, B. (2000). *Çocuk ve Oyun*. 3. Basım. Ankara: Anı Yayıncılık
- Özsoy, N. (2003). İlköğretim Matematik Derslerinde Yaratıcı Drama Yönteminin Kullanılması, *Baü Fen Bil. Enst. Dergisi*, .5.2
- Özyürek, A. ve Çavuş, Z. S. (2016). İlkokul Öğretmenlerinin Oyunu Öğretim Yöntemi Olarak Kullanma Durumlarının İncelenmesi, *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5). 2157-2166,
- Patton, Q. M. (2014).*Nitel Araştırma ve Değerlendirme Yöntemleri*, (S.B. Demir ve M. Bütün, Çev.), Pegem Akademi, 1. Baskı, Ankara
- Pouya, S., Demir, S. ve Demirel, Ö. (2017). Engelli çocuklara yönelik oryantiring oyunları, *Kastamonu Üniversitesi, Orman Fakültesi Dergisi*, 17 (4): 608-618, Araştırma Makalesi Doi: 10.17475/kastorman.369080
- Punch, K. F. (2005). *Sosyal Araştırmalara Giriş: Nitel ve Nicel Yaklaşımlar*, (D. Bayrak, B. Aslan ve Z. Akyüz, Çev.), Siyasal Kitabevi, Ankara
- Reagon,K. A., Higbee, T. S. ve Endicott, K. (2006). *Çocukların Eğitimi ve Tedavisi*, 29(3) sayfa 517-528

- Saban, A. (2000). *Öğrenme-Öğretme Süreci*. Ankara: Nobel Yayıncılık
- Seferoğlu, S. S. (2006). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı*, Pegem A Yayıncılık
- Stahmer, A. C. (1995). Teaching Symbolic Play Skills to Children with Autism Using Pivotal Response Training, *Journal of Autism and Developmental Disorders*,25
- Şeker, H. (2014). *Eğitimde Program Geliştirme Kavramlar Yaklaşımlar*, Anı Yayıncılık, 3.baskı, 15
- Tamer, K. (1990). *Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi*. Editör: Bekir Özer. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, No: 200
- Tavşancıl, E. ve Aslan, E. (2001). *Sözel, Yazılı ve Diğer Materyaller için İçerik Analizi ve Uygulama Örnekleri*. Epsilon Yayınevi, İstanbul.
- Torun ve Duran (2014), Çocuk Hakları Öğretiminde Oyun Yönteminin Başarıya, Kalıcılığa ve Tutuma Etkisi, *Adıyaman Üniversitesi Dergisi*,16 418-448,
- Tuğrul, B., Metin-Aslan, Ö., Ertürk, G. ve Özen-Altinkaynak, Ş. (2014). Anaokuluna Devam Eden Altı Yaşındaki Çocuklar İle Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi, *İnönü Üniversitesi Eğitim Dergisi*
- Tural, H. (2005). *İlköğretim Matematik Öğretiminde Oyun ve Etkinliklerle Öğretimin Erişi ve Tutuma Etkisi*, Dokuz Eylül Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi
- Tüfekçioğlu, U., Oktay, A., Özdoğan, B., Baykoç-Dönmez, N., Sucuoğlu, B., Sevinç, M. ve Erkan, M. (2004). *Çocukta Hareket, Oyun Gelişimi ve Öğretimi*, Anadolu Üniversitesi.
- Yavuzer, H. (1984). *Çocuk Psikolojisi*. Altın Kitaplar Yayınevi, İstanbul
- Yıkılmış, A., Terzioğlu, N.K., Kot, M., Aktaş, B. (2017). Özel Eğitim Öğretmenlerinin Derslerde Oyun Ve Şarkıyı Kullanma Durumları. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 17 (3), 1548-1583.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2005). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Seçkin Yayıncılık, 5. baskı

- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2018). *Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri*, Seçkin Yayınevi, Ankara
- Yıldız, V. (1997). *Okul Öncesi Eğitimde Oyunun Kullanılması*. Nasıl Eğitim Sistemi: Güncel Uygulamalar ve Geleceğe İlişkin Öneriler Eğitim Sempozyumu. İzmir: D.E.Ü. Sabancı Kültür Sarayı. S. 549–554
- Yörükoğlu, A. (1986). *Çocuk Ruh Sağlığı*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 11. Basım, Ankara.
- White, J. (2008). *Playing and learning outdoors: making provision for high-quality experiences in the outdoor environment*. New York: Routledge.
- White, R. (2004). *Young children's relationship with nature: Its importance to children's development & the earth's future*. White Hutchinson Leisure & Learning Group: <http://www.whitehutchinson.com/children/articles/childrennature.shtml>; adresinden 5 Mayıs 2019'da erişildi.
- Wilson, R. (2008). *Nature and young children: Encouraging creative play and learning in natural environments*. New York: Routledge.

## EKLER

### Ek 1. Katılımcı Bilgilendirme ve Aydınlatılmış Onam Formu

#### ÖZEL EĞİTİM ÖĞRETMENLERİNİN DERSLERDE OYUN KULLANIMI HAKKINDAKİ GÖRÜŞLERİNİN İNCELENMESİ: KKTC ÖRNEĞİ

Sayın Katılımcı,

Özel eğitim gerektiren çocukların derslerinde oyun kullanımına ilişkin görüşlerinin incelenmesi için yürütmekte olduğumuz araştırmaya katılmak üzere davet edilmiş bulunuyorsunuz. Bu araştırma ile toplanan veriler, özel gereksinimli çocuklar için derslerde oyunun kullanılmasının nasıl önem taşıdığını anlamamızı sağlayacaktır. Araştırmada yer almayı kabul ettiğiniz takdirde, sizinle 30 dakika sürmesi planlanan görüşmeler gerçekleştirilecektir. Bu görüşmeler, sizlerle görüşülerek size uygun saatlere göre ayarlanacaktır. Görüşmeler, sizin seçeceğiniz gizli bir ortamda yapılacaktır. Tüm görüşmeler ses kayıt cihazı aracılığı ile kayıt altına alınacak ve araştırma ekibi tarafından 2 yıl boyunca çalışmanın tamamlanmasına kadar saklanacaktır. Daha sonra ise tüm veri tabanlarımızdan silineceklerdir. Tüm görüşmeler, kimlik bilgileri anonimleştirilerek kayıt altına alınacaktır.

Bu araştırmaya katılmak sizin isteğinize bağlı olup, araştırmaya katılıp katılmamanızın dersleriniz üzerinde hiçbir etkisi olmayacaktır. Bu çalışma süresince toplanan veriler yalnızca akademik araştırma amacıyla kullanılacaktır ve yalnızca ulusal/uluslararası akademik toplantılarda ve/veya yayınlarda sunulacaktır. Kimlik bilgilerinizin gizliliği korunup, tüm ve görüşme verilerinde rumuzlar kullanılacaktır. Bizimle iletişime geçerek istediğiniz zaman çalışmadan çekilebilirsiniz. Eğer çalışmadan çekilirseniz, sizden topladığımız tüm veriler veri tabanımızdan silinecektir ve çalışmada kullanılmayacaktır. Bu konu ile ilgili herhangi bir sorunuz veya endişeniz olursa, aşağıdaki iletişim bilgilerinden bize ulaşabilirsiniz.

Yrd. Doç.Dr. Başak BAĞLAMA

Özel Eğitim Bölümü

Yakın Doğu Üniversitesi

Tel: +90 (392) 223 64 64

E-posta: [basak.baglama@neu.edu.tr](mailto:basak.baglama@neu.edu.tr)

Gözde BİÇER

Özel Eğitim Bölümü

Yakın Doğu Üniversitesi

Tel: +90 (392) 223 64 64

E-posta: [gozde.bicer@neu.edu.tr](mailto:gozde.bicer@neu.edu.tr)

## EK 2. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları

YER :

TARİH-SAAT :

Demografik sorular:

- Yaş:
- Cinsiyet:
- Eğitim düzeyi:
- Öğretmenin çalıştığı kurum:

### GÖRÜŞME SORULARI

1. Oyun sizin için ne ifade etmektedir?
2. Oyun ile öğretim yapma süreci hakkındaki görüşleriniz nelerdir?
3. Tercih ettiğiniz
  - İç mekan oyunları nelerdir?
  - Dış mekan oyunları nelerdir?
4. Oyunun derslerde kullanımının etkililiği hakkındaki görüşleriniz nelerdir?
5. Oyunların hangi tür hedef beceriler için etkili olduğunu düşünüyorsunuz?
6. Oyunların farklı yetersizlik grubundan öğrencilerle kullanımı konusundaki görüşleriniz nelerdir?
7. Akademik becerilerin öğretiminde oyunun kullanılması hakkındaki görüşleriniz nelerdir?
8. Sosyal becerilerin öğretiminde oyunun kullanılması hakkındaki görüşleriniz nelerdir?
9. Derslerde oyun kullanırken teknolojiden yararlanılması hakkındaki görüşlerini nelerdir?
  10. Sizce oyunların derslerde kullanımının avantajları nelerdir?
  11. Sizce oyunların derslerde kullanımının dezavantajları nelerdir?
  12. Oyunlarla ilgili eklemek ya da belirtmek istediğiniz herhangi bir şey var mı?

## Ek. 3 Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti Milli Eğitim ve Kültür Bakanlığı İlköğretim Daire Müdürlüğü İzin Belgesi

KUZEY KIBRIS TÜRK CUMHURİYETİ  
MİLLİ EĞİTİM VE KÜLTÜR BAKANLIĞI  
İLKÖĞRETİM DAİRESİ MÜDÜRLÜĞÜ


Sayı : İÖD.0.00-006-19-E.1140 28 Şubat 2019  
Konu : Anket çalışma izni hk.

Sayın Gözde BİÇER

Müdürlüğümüze bağlı Özel Eğitim okullarında görev yapan öğretmenlere uygulamak istediğiniz "*Özel Eğitim Öğretmenlerinin Derslerde Oyun Kullanımı Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi; KKTC Örneği*" konulu çalışması, Talim ve Terbiye Dairesi Müdürlüğü tarafından incelenmiş yapılan inceleme sonucunda;

- Tüm bireyi tanıma teknikleri gizlilik ve gönüllülük ilkelerine dayalı olarak yapılmalı ve çalışmaya katılan tüm katılımcıların kimlik bilgileri gizli tutulmalıdır.
- Araştırma sonuçlarına ilişkin geri bildirimler öğrencilerin ve öğrenci velilerinin etkilenmesine karşılık gelmeyecek şekilde iletilmelidir.

Çalışma uygulanmadan önce okul müdürlükleri ile istişarede bulunulup ne zaman uygulanacağı birlikte saptanmalı, **EK1 bölümünde yer alan katılımcı adı, soyadı ve imzasının çalışmadan çıkarılması ve yukarıda belirtilen hususların yerine getirilmesi koşulu ile uygun görülmüştür.** Çalışma uygulandıktan sonra da sonuçların Talim ve Terbiye Dairesi Müdürlüğü'ne iletilmesinin yasa gereği olduğunu bildirir, gereğini saygı ile rica ederim.

 e-izimlidir  
İlksen VAROĞLU ATİK  
Müdür

Not: 93/2007 sayılı Elektronik İmza Yasası'nın 6.maddesi gereği bu belge elektronik imza ile imzalanmıştır.

Evrak Doğrulama Kodu : L1CBRDH10LJYZWXAHXV Evrak Takip Adresi: <http://dogrulama-ebys.gov.ct.tr>  
Şhi. Mehmet Hasan Tuna Sokak. No.5 Yenişehir 99010 LEFKOŞA Bilgi için:Funda BİSTAN  
Sekreter  
Tel: 2286893

**Ek 4. Etik İlkeler Uyumluk Beyanı****03.01.2019****BİLİMSEL ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU**

Sayın Gözde Biçer

Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu'na yapmış olduğunuz YDÜ/EB/2018/259 proje numaralı ve **“Özel Eğitim Öğretmenlerinin Derslerde Oyun Kullanımı Hakkında Görüşlerinin Değerlendirilmesi: KKTC Örneği”** başlıklı proje önerisi kurulumuzca değerlendirilmiş olup, etik olarak uygun bulunmuştur. Bu yazı ile birlikte, başvuru formunuzda belirttiğiniz bilgilerin dışına çıkmamak suretiyle araştırmaya başlayabilirsiniz.

Doçent Doktor Direnç Kanol

Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu Raportörü



**Not:** Eğer bir kuruma resmi bir kabul yazısı sunmak istiyorsanız, Yakın Doğu Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu'na bu yazı ile başvurup, kurulun başkanının imzasını taşıyan resmi bir yazı temin edebilirsiniz.



# gözde tez

## ORIJINALLIK RAPORU

% **14**  
BENZERLIK ENDEKSI

% **12**  
İNTERNET  
KAYNAKLARI

% **2**  
YAYINLAR

% **3**  
ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

## BIRINCIL KAYNAKLAR

**1** [megep.meb.gov.tr](http://megep.meb.gov.tr) % **6**  
İnternet Kaynağı

**2** [docs.neu.edu.tr](http://docs.neu.edu.tr) % **3**  
İnternet Kaynağı

**3** [acikerisim.deu.edu.tr](http://acikerisim.deu.edu.tr) % **3**  
İnternet Kaynağı

**4** YIKMIŞ, Ahmet, TERZİOĞLU, Nesime Kübra, KOT, Mehtap and AKTAŞ, Burcu. "ÖZEL EĞİTİM ÖĞRETMENLERİNİN DERSLERDE OYUN VE ", Abant İzzet Baysal Üniversitesi, 2017. % **2**  
Yayın

Alıntıları çıkart

Kapat

Eşleşmeleri çıkar

< 370 words

Bibliyografyayı Çıkart

Kapat