



**YEDİNCİ SINIF TÜRKÇE DERSİNDE ERDEMLER
TEMASININ GELENEKSEL OYUNLARLA
ÖĞRETİMİNİN BAŞARIYA VE KALICILIĞA
ETKİSİ**

Deniz YILDIZ

Yüksek Lisans Tezi

Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı

2019

(Her hakkı saklıdır)

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
TÜRKÇE EĞİTİMİ BİLİM DALI

**YEDİNCİ SINIF TÜRKÇE DERSİNDE ERDEMLER TEMASININ GELENEKSEL
OYUNLARLA ÖĞRETİMİNİN BAŞARIYA VE KALICILIĞA ETKİSİ**

(The Effect of Teaching the Topic of Moralities with Traditional Games in the 7th
Grade Turkish Course on Academic Achievement and Retention of Knowledge)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Deniz YILDIZ

Danışman: Prof. Dr. Lokman TURAN

Erzurum

Haziran, 2019

KABUL VE ONAY TUTANAĞI

Deniz Yıldız tarafından hazırlanan “Yedinci Sınıf Türkçe Dersinde Erdemler Temasının Geleneksel Oyunlarla Öğretiminin Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi” başlıklı çalışması 12/06/2019 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı, Türkçe Eğitimi Bilim Dalı’nda yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Başkanı: Doç. Dr. Tazegül DEMİR ATALAY

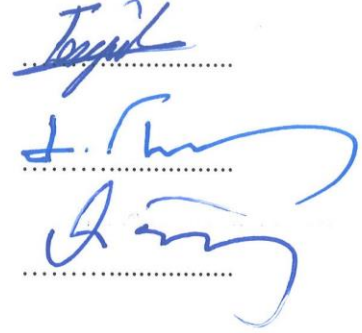
Kafkas Üniversitesi

Danışman: Prof. Dr. Lokman TURAN

Atatürk Üniversitesi

Jüri Üyesi: Doç. Dr. Oğuzhan SEVİM

Atatürk Üniversitesi



Bu tezin Atatürk Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliği’nin ilgili maddelerinde belirtilen şartları yerine getirdiğini onaylarım.

27 Haziran 2019



Prof. Dr. Mustafa SÖZBİLİR

Enstitü Müdürü

ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Yedinci Sınıf Türkçe Dersinde Erdemler Temasının Geleneksel Oyunlarla Öğretiminin Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi” başlıklı çalışmanın tarafımdan bilimsel etik ilkelere uyularak yazıldığını ve yararlandığım eserleri kaynakçada gösterdiğimi beyan ederim.

12 / 06 / 2019

Deniz YILDIZ

☐ Tezle ilgili patent başvurusu yapılması / patent alma sürecinin devam etmesi sebebiyle Enstitü Yönetim Kurulunun/.../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 2 (iki) yıl süreyle engellenmiştir.

☐ Enstitü Yönetim Kurulunun/.../.... tarih ve sayılı kararı ile teze erişim 6 (altı) ay süreyle engellenmiştir.

TEŐEKKÖR

Tez alıřmamın her ařamasında benden yardımlarını esirgemeyen tez danıřmanım kıymetli hocam Sn. Prof. Dr. Lokman TURAN'a tez alıřmam boyunca fikir ve önerilerini esirgemeyen deęerli yorumları ve yönlendirmelerinden ötürü saygıdeęer hocam Sn. Do. Dr. Oęuzhan SEVİM'e teőekkörü bir bor bilirim.

Oyunların uygulamasında bana her türlü kolaylıęı saęlayan Ecz. İlhan Hazinedar Ortaokulu yönetimine, özellikle kendisiyle alıřmaktan onur duyduğum Türke öęretmeni Derya ERİ'ye, arařtırmama canı gönülden destek veren tüm öęrencilerime teőekkür ederim.

Hayatım boyunca her zaman yanımda olan benden maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen yaptığı fedakârlık ve emeklerin asla karşılıęını ödeyemeyeceğim aileme sonsuz teőekkürlerimi sunarım.

Deniz YILDIZ

ÖZ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

YEDİNCİ SINIF TÜRKÇE DERSİNDE ERDEMLER TEMASININ GELENEKSEL OYUNLARLA ÖĞRETİMİNİN BAŞARIYA VE KALICILIĞA ETKİSİ

Deniz YILDIZ

Haziran 2019, 84 Sayfa

Amaç: Araştırmanın amacı yedinci sınıf Türkçe dersinde erdemler temasının geleneksel oyunlarla öğretimin başarıya ve kalıcılığı etkisini incelemektir.

Yöntem: Araştırmanın evrenini Ordu ili Fatsa ilçesindeki 7. sınıf öğrencileri oluştururken örneklemi Eczacı İlhan Hazinesar Ortaokulu'nda öğrenim gören 7/C ve 7/E sınıflarında yer alan 69 öğrenci oluşturmaktadır. Bu araştırma nicel araştırma yönteminden yarı deneysel desenin ön test-son test kontrol gruplu modeli göz önüne alınarak yapılmıştır. Buna göre araştırmada yansız atama yapılarak bir deney bir de kontrol grubu oluşturulmuştur. Öğrencilerin araştırma öncesindeki başarılarını saptamak amacıyla hem deney hem de kontrol grubuna ön test olarak başarı testi uygulanmıştır. Araştırma öncesinde ön test olarak kullanılan başarı testi uygulama sonrasında bu defa gruplar arasındaki farkı ortaya koymak için son test olarak kullanılmıştır. Araştırma sorularına cevap aramak amacıyla deney ve kontrol gruplarına araştırmacı tarafından geliştirilen Erdemler Teması Başarı Testi uygulanmış ve nicel veriler elde edilmiştir.

Bulgular: Deney grubu ön test, son test, kalıcılık testi puanları arasında anlamlı fark bulunmuştur. Anlamlı farkın ön test-son test ve ön test-kalıcılık testi arasında olduğu belirlenmiştir. Bu bağlamda son test ve kalıcılık testi puanlarının ön test puanlarından yüksek olduğu belirlenmiştir. Kontrol grubunun ön test başarı puan ortalaması ve deney grubunun ön test başarı puan ortalaması arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin ön test puanlarına göre düzeltilmiş son test puan ortalamaları arasında anlamlı farklılık bulunmuştur. Deney grubunun kalıcılık testi ortalama puanı kontrol grubuna göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Sonuç: Yedinci sınıf Türkçe dersinde erdemler temasının geleneksel oyunlarla öğretimin başarıya ve kalıcılığı etkisinin olduğu ve bu etkinin olumlu olduğu söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: 7. Sınıf Türkçe dersi, erdemler temasının öğretimi, geleneksel oyun uygulamaları

ABSTRACT

MASTER'S THESIS

THE EFFECT OF TEACHING THE TOPIC OF VIRTUE THEME OF TRADITIONAL GAMES IN THE 7TH GRADE TURKISH COURSE ON ACADEMIC ACHIEVEMENT AND RETENTION OF KNOWLEDGE

Deniz YILDIZ

June 2019, 84 Pages

Purpose: The aim of this research is to examine the effect of teaching the topic of virtue theme of traditional games in the 7th grade Turkish course on academic achievement and retention of knowledge.

Method: While the study group consists of 7th grade students in Fatsa province, Ordu, the experimental group consists of the students in 7C and 7E classes of Eczacı İlhan Hazinedar Secondary School. This research was carried out by considering the pre-test, post-test control group model of quasi-experimental design of quantitative research method. Accordingly, an experimental and control group were objectively formed in the research. In order to determine the success of the students before the research, both the experimental and the control groups were given a success test as a pre-test. The success test used as a pre-test before the study was used as the last test to reveal the difference between the groups. In order to find answers to the research questions, Virtues Theme Success Test developed by the researcher was applied to the experimental and control groups, and quantitative data were obtained.

Findings: A significant difference was observed between the pre-test, post-test, retention test scores of the experimental group. This significant difference was determined among pre-test, post-test and pre-test-retention test. In this context, post-test and retention test scores were found to be higher than the pre-test scores. No significant difference was found between the pre-test success score of the control group and the pre-test success score of the experimental group. A significant difference was found between the post-test average scores of the students in the experimental and control groups according to their pre-test scores. The average of retention test of the experimental group was higher than the control group.

Result: It can be stated that the teaching of theme of virtues with the help of traditional games has a positive effect on success and retention in 7th grade Turkish classes.

Keywords: 7th class Turkish lesson, teaching of virtue theme, applications of traditional games

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY TUTANAĞI.....	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI.....	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
TEŞEKKÜR	i
ÖZ.....	ii
ABSTRACT	iii
İÇİNDEKİLER.....	iv
TABLolar DİZİNİ.....	vi
ŞEKİLLER DİZİNİ	vii
BİRİNCİ BÖLÜM.....	1
Giriş	1
Araştırmanın Amacı	2
Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi	3
Araştırmanın Sınırlılıkları	4
Varsayımlar	5
Araştırmadaki Tanımlar.....	5
İKİNCİ BÖLÜM	7
Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar	7
Türkçe Dersi Öğretim Programı Zorunlu Temalar	7
Erdemler.....	10
Millî kültürümüz.	10
Millî Mücadele ve Atatürk.	10
Geleneksel Oyunların Öğretimde Başarıya ve Kalıcılığa Olan Etkisi	11
Oyun ve eğitim.	12
Geleneksel oyunlar ve eğitim ve öğretim.	14
Oyunların yararları ve sınırlılıkları.	14
Oyunların derse uyarlanmasında öğretmenin rolü.	15
Oyunların derste uygulanma biçimi.	16
Konu ile İlgili Yapılmış Araştırmalar.....	17
Temalar ile ilgili yapılmış araştırmalar.	17
Geleneksel oyunlar ve eğitim ile ilgili yapılmış araştırmalar.	17
Türkçe öğretiminde oyunların kullanılmasıyla ilgili örnek çalışmalar.	18
Yabancı dil öğretiminde oyunların kullanılmasıyla ilgili örnek çalışmalar.	18
Fen alanında oyunların kullanılmasıyla ilgili örnek çalışmalar.	18

Sosyal bilgiler alanında oyunların kullanılmasıyla ilgili örnek çalışmalar.....	18
Yurt dışında oyunlarla ilgili yapılan örnek çalışmalar.....	19
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	20
Araştırmanın Yöntemi.....	20
Araştırmanın Modeli.....	20
Çalışma Grubu.....	22
Veri Toplama Araçları.....	24
Erdemler teması başarı testi.....	24
Erdemler temasının öğretiminde kullanılan geleneksel oyun uygulamaları.....	26
Süreç.....	33
Çarpışan fındık oyununun uygulama süreci.....	36
Tokuç oyununun uygulama süreci.....	36
Oturan körebe oyununun uygulama süreci.....	36
Tokil oyununun uygulama süreci.....	37
Verilerin Analizi.....	37
Araştırmacının Rolü.....	38
Geçerlik ve Güvenirlik.....	39
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....	40
Bulgular.....	40
Araştırma Soruları.....	40
BEŞİNCİ BÖLÜM.....	47
Tartışma, Sonuç ve Öneriler.....	47
KAYNAKÇA.....	51
EKLER.....	56
EK 1. İzin Belgesi.....	56
EK 2. Erdemler Teması Başarı Testi.....	57
EK 3. Dinleme Metinleri.....	62
EK 4. Çarpışan Fındık Oyunu için Hazırlanan Oyun Kartları Örneği.....	64
EK 5. Tokuç Oyunu için Hazırlanan Bilgi Kartları Örneği.....	65
EK 6. Oturan Körebe Oyununa Ait Bilgi Kartları.....	67
EK 7. Tokil Oyununa Ait Bilgi Kartları.....	69
ÖZGEÇMİŞ.....	73

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1. 7. Sınıf Düzeyine Göre Metin Türlerinin Dağılımı.....	9
Tablo 2. Ön Test- Son Test Kontrol Gruplu Yarı Deneysel Desen.....	20
Tablo 3. Araştırma Modeli	22
Tablo 4. Öğrenci Sayıları.....	23
Tablo 5. Deney/Kontrol Grubu Başarı Testi Yıl Sonu Puanlarına Ait İlişkisiz T- Testi	23
Tablo 6. Erdemler Teması Başarı Testi Pilot Çalışması Madde-Toplam Puan Korelasyonu Sonuçları	25
Tablo 7. Erdemler Teması Başarı Testi' Nin Temel Dil Becerileriyle Dil Bilgisi Öğrenme Alanına Göre Madde Dağılımı.....	26
Tablo 8. Erdemler Temasının Okuma, Dinleme/İzleme, Yazma, Dil Becerileri ve Dil Bilgisi Öğrenme Alanına İlişkin Kazanımları	27
Tablo 9. Uygulama Süreç Planı.....	35
Tablo 10. Geleneksel Oyunlarla Türkçe Öğretimi Yapılan Derslerde İlgili Kazanımlar ve Kullanılan Geleneksel Oyunlar	35
Tablo 11. Verilerin Dağılımının Normallğine İlişkin Test Sonuçları	38
Tablo 12. Geleneksel Oyunlarla Öğretim Yapılan Grubun Erdemler Teması Başarı Tesiti Uygulama Öncesi-Sonrası, Kalıcılık Puanları Betimsel Analizleri	40
Tablo 13. Geleneksel Oyun Uygulamalarıyla Öğretim Yapılan Grubun Başarı Testi Uygulama Öncesi-Sonrası, Kalıcılık Puanlarının Kıyaslanmasına Yönelik Tekrar Eden Ölçümler ANOVA Testi	41
Tablo 14. Mevcut Programı Uygulayan Grubun Erdemler Teması Başarı Testi Uygulama Öncesi-Sonrası, Kalıcılık Puanları Betimsel Analizleri.....	42
Tablo 15. Kontrol Grubu Başarı Testi Uygulama Öncesi-Sonrası, Kalıcılık Puanlarının Kıyaslanmasına Yönelik Tekrar Eden Ölçümler ANOVA Testi.....	43
Tablo 16. Çalışma Grupları Başarı Testi Uygulama Öncesi Puanlarına Ait İlişkisiz T- Testi.....	44
Tablo 17. Türkçe Dersi Öğretiminin Geleneksel Oyunlarla Uygulamasının Başarı Üzerine Etkisini Belirlemeye Yönelik Yapılan ANCOVA Analizi Sonucu	45
Tablo 18. Deney/Kontrol Grubu Başarı Testi Kalıcılık Puanlarına Ait İlişkisiz T- Testi.....	46

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 1. Çarpışan fındık oyunu bilgi kartı örneği.	29
Şekil 2. Tokuç oyunu bilgi kartı örneği.	30
Şekil 3. Oturan körebe oyununa ilişkin bilgi kartı.....	32
Şekil 4. Tokil oyunu kartı örneği.....	33
Şekil 5. Deney grubu erdemler teması başarı testi uygulama öncesi-sonrası ve kalıcılık puan grafiği.	41
Şekil 6. Mevcut programı uygulayan grubun erdemler teması başarı testi uygulama öncesi-sonrası, kalıcılık puanları grafiği.	43
Şekil 7. Çalışma gruplarının ön test başarı testi grafiği.....	44
Şekil 8. Kontrol grubu ve deney grubu son test başarı testi grafiği	45
Şekil 9. Kontrol grubu ve deney grubu öğrencilerinin kalıcılık başarı testi grafiği.	46

BİRİNCİ BÖLÜM

Giriş

İnsanoğlu yaşama gözünü açtığından itibaren devamlı olarak öğrenmiş ve öğrendiklerini tekrarlayarak pekiştirmiştir. Pekiştirilmiş olan bilgiler kalıcı hale gelir ve bilinenlerin üzerine yenileri eklenerek daha fazla bilgiye ulaşılmış olur.

İnsanların doğasında öğrenmek vardır aynı zamanda öğretmek de yine insanın doğasında bulunmaktadır. Bilgi paylaşıldıkça çoğalır atasözünden yola çıkarak bilgi paylaşımının önemi ve aynı zamanda insanların birbirlerinden öğrenme ile birbirlerine öğretme çabalarının bulunduğu söylenebilir. Öğrenme ve öğretme ancak dil ile sağlanabilmektedir. Dili ve o dilin kurallarını öğrenebilmek için öğrenilenlerin benimsenmesi gerekmektedir. Yani sadece öğrenilmesi gerekenlerin ezberlenmesi öğrenme için yeterli değildir. Bu durumu B. Franklin'in "Anlatılanı unuturum, öğretileni hatırlarım, süreç içine dâhil edildiğimde ise öğrenirim." ifadeleri ile desteklemek mümkündür.

Modern eğitimciler, yaparak yaşayarak öğrenmenin eğitimde olan önemini vurgulamışlar, öğrenme yaşantılarının ve ortamlarının öğrencilere göre uyarlanması önemi konusuna dikkat çekmişlerdir. Bu konu ile ilgili, "öğrencilerinizi incelemekle işe başlayın" diyen Rousseau, konuya ilk değinen eğitimci olmuştur. Ardından öğretim yöntemlerinin öğrencilere uygun hale getirilmesi gerektiğini Pestalozzi savunmuştur. Yaparak yaşayarak öğrenmenin önemine inananlardan biri olan Dewey, okul ortamında yaşamsal etkinliklerin esas alındığını ve "eğitimin yaşamak hazırlık değil, yaşamın ta kendisi" olduğunu ifade etmiştir (Aykaç, 2005, ss.181-184). Hayatla ilişkilendirilmemiş yalnızca teoride kalan eğitim öğrencilerde öğrenme isteği uyandırmayacak ve öğrencilerin istek ve ilgileri göz önünde bulundurulmadan gerçekleştirilen etkinlikler başarı ile sonuçlanmayacaktır.

2018 senesinde hazırlanmış olan yeni Türkçe Öğretim Programı'nda eğitim sisteminin temel hedefi; "Yetkinliklerle ve değerlerimiz ile bütünleşmiş olan davranış, bilgi ve becerilere sahip olan kişiler yetiştirmektir. Davranış, bilgi ve beceri öğretim programları ile kazandırılmaya çalışılırken yetkinlikler ve değerlerimiz bu davranış, bilgi ve becerilerin arasındaki bütünlüğü kuran ufuk ve bağlantı işlevi görmektedir. Değerlerimiz toplumumuzun manevi ve millî kaynaklarından damıtılarak geçmişten bugüne ulaşmış ve geleceğe aktaracağımız öz mirasımızı oluşturmaktadır. Yetkinlikler ise söz konusu mirasın yaşama ve insanlığa katılmasını ve katkıda bulunmasını sağlayan eylemsel bütünlüklerimizdir. Eğitim

sistemimiz yetkinliklerle bütünleşmiş olan davranış, bilgi ve becerilere sahip kişilikte bireyler yetiştirmeyi hedefler" biçiminde belirtilmiştir (MEB, 2018).

Öğrencilerin ulusal ve uluslararası seviyede; bireysel, akademik, sosyal ve iş yaşamlarında gereksinim duyacakları beceri yelpazeleri olan yetkinlikler Türkiye Yeterlilikler Çerçevesinde (TYÇ) ifade edilmiştir. Türkçe Dersi Öğretim Programı, öğrencilerin hayatları boyunca uygulayıp, kullanabilecekleri konuşma, dinleme/izleme, yazma ve okuma ile alakalı zihinsel ve dil becerilerini kazanmaları, bahsi geçen becerileri kullanarak kendilerini sosyal ve kişisel açıdan geliştirmeleri, etkili iletişim kurmaları, Türkçe sevgisiyle, kendi diline istek duyarak yazma ve okuma alışkanlığı kazanmalarını sağlayacak biçimde değer, beceri ve bilgileri kapsayan bir bütünlük içinde hazırlanmıştır. Söz konusu öğretim programında da ifade edildiği gibi öğrencilere Türkçe sevgisini kazandırmak, onlara istekli bir şekilde yazma ve okuma alışkanlığı edindirmek, bilgi ve becerileri ezberleyerek değil içselleştirerek kazanmalarını sağlamak hedeflenmiştir. Burada dil öğretiminin özellikle istek duyarak kazandırılması vurgusu yapılmıştır. Bunun için de oyunlar önemli bir etkiye sahiptir. İlköğretim Türkçe Dersi Öğretim Program'ında belirtilen temalar, geleneksel oyunların uygulanması bakımından oldukça elverişlidir. Temalarda yer alan içerikleri hem oyun ile hem de kültür ve geleneklerimizin öğrenimini ve devamını sağlayacak biçimde uygulayarak, Türkçe derslerinde öğrenci tutum, beceri ve başarısının olumlu açıdan gelişmesi sağlanmış olacaktır. Oyunlar ile öğrencilerin motivasyonlarının, derse olan ilgilerinin ve başarılarının arttığı yapılan alan yazın taraması sonucu belirlenmiştir (Altınbulak, Emir & Avcı, 2006; Aydın, 2014; Batdı, 2012; Bayat, Kılıçarslan, & Şentürk, 2014; Bekdaş, 2017; Butler, 2013; Charlton, Williams & McLaughlin, 2005; Çavuş & Balçın, 2017; Çavuş, Kulak, Berk, & Öztuna Kaplan, 2011; Deveci & Ay, 2009; Er, 2008; Fırat, 2007; Gander & Gardiner, 1998; Gömleksiz, 2005; Hong, Hwang, Wang, Hsu, Chen & Chan, 2011; Kaya & Elgün, 2015; Korucu & Kurtlu, 2016; Mackey, Hill, Stone & Bunge, 2011; Mayer, 2013; Nabie, 2015; Noemi & Maximo, 2014; Özbay & Çeçen, 2012; Savaş & Gülüm, 2014; Yeşilkaya, 2013; Zapalska, Brozik & Rudd, 2012) fakat gerçekleştirilen bu çalışmalarda Türkçe dersinde geleneksel oyunlarla öğretimin başarıya ve kalıcılığa olan etkisinin belirlenmesine yönelik bir çalışma bulunmadığı dikkat çekmektedir. Bu kapsamda çalışmada yedinci sınıf Türkçe dersinde erdemler temasının geleneksel oyunlarla öğretimin başarıya ve kalıcılığa etkisi olup olmadığının belirlenmesi hedeflenmektedir.

Araştırmanın Amacı

Araştırmanın amacı yedinci sınıf Türkçe dersinde erdemler temasının geleneksel oyunlarla öğretimin başarıya ve kalıcılığa etkisini incelemektir.

Yedinci sınıf Türkçe dersi Erdemler Temasında birçok soyut kavram bir arada verilmeye çalışılmaktadır. Bu durum kavramların hem öğrenilmesi hem de öğretilmesi anlamında sorunlara neden olabilmektedir. Millî Eğitim Bakanlığı tarafından hazırlanan Türkçe ders kitabı incelendiğinde bu temada görsellerin yoğun olduğu konunun etkinliklerle anlatılmaya çalışıldığı görülmüştür. Yine de konu öğrencinin yeterince ilgisini çekmemekte bu durum yüzeysel ve ezberlenerek öğrenmeye sebep olmaktadır. Bu durumdan hareketle bu temanın ezberlenerek değil kalıcı öğrenmenin de gerçekleşeceği bir yaklaşımla verilmesi gerekmektedir ki bu da oyunla yapılan öğretimle gerçekleşebilir. Erdemler temasının işlenişinde oyunlara yer verilmemiştir. Çocukların oyunu sevmesi zamanlarının çoğunu da oyunla geçirdikleri göz önüne alınarak konunun oyunla verilmesi öğrencilerin ilgilerini artırıp onları motive edecek ve kalıcı öğrenmenin gerçekleşmesini sağlayacaktır.

Bu çerçevede araştırmada “Yedinci sınıf Türkçe dersi erdemler temasının geleneksel oyunlarla öğretiminin öğrencilerin başarılarına ve kalıcılıklarına etkisi nedir?” sorusuna cevap aranacaktır.

Araştırmanın alt problemleri ise aşağıda sıralanmıştır:

1. Yedinci sınıf Türkçe dersinde geleneksel oyunlarla öğretimin öğrencilerin başarılarına ve kalıcılığa etkisi var mıdır?
2. Yedinci sınıf Türkçe dersinde geleneksel oyunlarla öğretimin öğrencilerin başarılarına etkisi var mıdır?
3. Yedinci sınıf Türkçe dersinde geleneksel oyunlarla öğretimin kalıcılığa etkisi var mıdır?

Araştırmanın Önemi ve Gerekçesi

Araştırmanın gerekçesini oyunlarla Türkçe öğretimine dikkat çekmek ve oyunla öğretimin etkililiğini vurgulamak oluşturmaktadır. Bununla beraber Türkçe derslerinde oyun etkinlikleriyle öğretimin, başarıyı artıracak ve öğrenilenlerin kalıcı olacağı ön görülmüş, Türkçe derslerinde oyun etkinliklerine mutlaka yer verilmesi gerektiği vurgulanmıştır.

Günümüzde çocuklar, farklılaşan dünya koşulları sebebiyle eskiden oynanan oyunlardan uzaklaşmış ve kendi kültürel değerlerine yabancılaşmış durumdadırlar. Bu da çocukların farkına varmadan oyunun yararlarından yoksun büyümelerine neden olur. Çocuğun en önemli ihtiyaçlarından biri olan oyunlar, bugün yerini bilgisayar oyunlarına bırakmıştır.

Oyunlar ve kültür arasında büyük bir bağ olduğu görülür. Günümüzde çocuk oyunlarının yerine geçen sanal oyunlar, onların aile ortamından, arkadaş çevresinden ve

özellikle de cemiyetin kültürel değerlerinden uzaklaşmasına sebep olmaktadır (Tören, 2011). Oysaki MEB Öğretim Programı bilgiyi üretme yeteneğine sahip, üretmiş olduğu bilgiyi yaşamında işlevsel olarak kullanabilen, sorun çözme yeteneğine sahip, kararlı, eleştirel düşünme becerisine sahip, girişimci, iletişim yetenekleri bulunan, empati duygusu gelişmiş kısacası başta kendine sonra kültürüne ve topluma katkısı bulunan özelliklere sahip olabilen bireylerin yetişmesini arzu etmektedir. Bunun için geleneksel oyunlarla öğretim hem millî hem de manevi değerlerin çocuklar aracılığıyla taşınmasını sağlayacaktır.

Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın Özel Amaçları'nda da öğrencilerin yaşamları boyunca kullanabilecekleri yazma, okuma, dinleme/izleme ve konuşma ile alakalı zihinsel ve dil becerilerini kazanmaları, bu zihinsel ve dil becerilerini kullanmak suretiyle kendilerini birçok açıdan geliştirmeleri, etkin iletişim sağlamaları, Türkçe sevgisi duygusunu yaşayarak, diline arzu duyarak yazma ve okuma alışkanlığı kazanmalarını sağlayacak biçimde değer, beceri ve bilgiyi kapsayan bir bütün olarak düzenlenmiştir. Geleneksel oyunlarla öğretim tüm bu amaçlara bireylerin seyerek, isteyerek, özel ilgi duyarak kavuşmalarına destek olacaktır.

Oyunlar; çocuklara oyun kurallarına uyarken aslında toplumsal kurallara da uymayı, hoşgörüyü, yardımseverliği, merhameti, sabrı, paylaşmayı, dayanışma, saygıyı, azmi, vicdanlı olmayı, dürüstlüğü, sevgiyi, dostluğu, güveni, kardeşliği, sadakati de öğretmektedir. Tüm bu sayılan kavramlar erdemler temasının konu önerileri arasında bulunmaktadır. Geleneksel oyunlar da tıpkı diğer oyunlar gibi öğrencilerde hedeflenen erdemlerin kazanılmasını sağlamaktadır denilebilir. Geleneksel oyunların toplumsal gelenekleri, görenekleri içermesi erdemlerin kazandırılmasını kolaylaştıracağı düşünülmektedir. Bu bağlamda araştırmanın önemi ortaya çıkmaktadır. Ayrıca yazın alan değerlendirilmiş ancak erdemler temasının geleneksel oyunlarla öğretiminin etkilerinin araştırılıp değerlendirildiği bir çalışmaya rastlanmamıştır. Dolayısıyla araştırmanın yazın alana yapacağı katkı oldukça önemlidir. 2018 yılı Türkçe Dersi Öğretim Programı'nın güncel olması da araştırmanın önemini arttırmaktadır.

Araştırmanın Sınırlılıkları

Geleneksel oyunlar tüm okul türlerinde uygulanabilecekken, oyunların oynanması sırasında ihtiyaç duyulan açık ve kapalı oyun alanlarının varlığı düşünülerek araştırmacının da zorlanmadan araştırmanın her safhasında başında bulunabileceği ve görev yaptığı bir ortaokul olan Eczacı İlhan Hazinedar Ortaokulu ile sınırlanmıştır.

Çalışmada geleneksel oyun geçmişten günümüze kalan, kültüre ait unsurları içinde barındıran, belli kuralları olan ve kurallara uyulduğunda tüm gruba katkı sağlayıp kurallara

uyulmadığında tüm grubu olumsuz etkileyebilen bireyi bedenlen, zihnen çok yönlü geliştirebilen eylem olarak tanımlanmış ve söz konusu tanımdan hareketle araştırma oyunların oynanış biçimleri ve derse uyarlanma imkânları düşünülerek Ordu yöresinde oynanan “ Tokuç, tokil, oturan körebe, çarpışan fındık” yöresel oyunları ile sınırlanmıştır.

Varsayımlar

Bu araştırma, aşağıdaki varsayımlara dayandırılarak gerçekleştirilmiştir:

- 1) Belirlenmiş olan deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin eğitim ortamları açısından denk ortamlarda olduğu varsayılmaktadır.
- 2) Araştırmaya katılan öğrencilerin veri toplama araçlarına ve yöneltilecek sorulara samimi bir şekilde cevap verdikleri varsayılmaktadır.
- 3) Uygulama için belirlenmiş grubunun birbirinden etkilenmediği varsayılmaktadır.

Araştırmadaki Tanımlar

Mevcut Öğretim Programı MEB tarafından 2018 senesinde yayımlanmış olan Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Türkçe dersi (6, 7, 8. sınıflar) Öğretim Programı’dır.

Türk Dil Kurumu(TDK) oyunu “Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence” şeklinde tanımlamaktadır.

Oyun, pedagojiden antropolojiye, iletişimden psikoloji bilimine kadar pek çok disiplinin alanına girmektedir. Oyunlar; saklambaç, körebe, yakan top, dalya gibi geleneksel çocuk oyunlarından tavla, dama, satranç gibi masa oyunlarına; tetris, mayın tarlası gibi bilgisayar oyunlarından; kitlesel çevrim içi oyunlara dek çeşitlilik gösterdiği için oyuna ilişkin tanımlar da oldukça çeşitlidir (Akbulut, Binark, Bayraktutan, Fidaner, Barmanbek & Kaplan, 2009, s.25).

Bazı bilim insanlarına göre oyun, enerjinin fazla olanının atılması; bazılarına göre ise benzetmece içgüdüsünü karşılamak; bazılarına göre de boşalma gereksinmesini karşılamaktır. Oyun; genç varlıkları (hayvan ya da insan) gelecekte hayatın zorunlu kıldığı ciddi ve sıkıcı iş ya da uğraşlara hazırlamak, yetiştirmek için kullanılan bir yöntemdir. Bir yaklaşıma göre oyunda doğuştan bir beceriyi geliştirme dürtüsü veya yarışma arzusu ve üstün gelme isteği, kaybedilmiş enerjiyi tek taraflı eylemle, canlılıkla tamir etme, onarma gibi dürtüler bulunmaktadır (And, 2007, s.28).

Çocukların ve büyüklerin, günlük yaşamdaki işlerinden fırsat bulabildikleri zamanlarında hiçbir hizmet ve üretim kaybı olmadan, zorunlu olmayan, dinlenmelerine ve

eğlenmelerine neden olan eyleme oyun denilmektedir (Boratav,1994, s.232). Yani oyun her yaş kesiminden insana da hitap eder.

Froebel çocuk oyunlarını yaşamın merkezi olarak ifade etmektedir. Tüm bireyler söz konusu merkezde büyümesini, gelişimini ve olgunlaşmasını gerçekleştirmektedir. Yine Froebel' e göre bireylerin pozitif becerileri bu merkezde gelişmektedir (Bayrak, 1998, s.14).

Sevinç (2004) ise oyunu; çocukların sevincini, taklit etme becerisini, hayal kurma yeteneğini, karar verme yetisini, yaratıcılığını, aktif katılımını, öz güvenini, diğer bireylerle kurduğu iletişimini, kendinin farkında olmasını, hoş görülmesi olmayı, kabullenme, tevazu, kurallara uymayı, problem çözme becerisini, paylaşmayı, cinsiyeti ile özdeşim kurmayı, toplumsal rolleri benimsemeyi, risk almayı, kişisel becerilerini geliştirmeyi, karar verebilmeyi ve verdiği kararların neticelerine katlanmayı, belirli disiplin içerisinde düşünebilmeyi, ritim duygusunu geliştirmeyi gibi çok sayıda fiziksel ve zihinsel bazı yeteneklerini çok yönlü geliştirmeye yarayan eylem olarak tanımlamaktadır (Sevinç, 2004, ss.28-32).

Yardımcı ve Tuncer (2002) de oyunun, çocukların yaşamlarının bir bölümü olduğunu savunmaktadır. Çocuk her yerde oyun oynar. Çocuğun oyun oynamasını hiçbir şey inanç ve çevre koşulları da dâhil buna engel olamaz. Oyun çocuklarda; kendini ifade edebilme ve anlatma becerisinin gelişmesini destekleyen eylemdir. Çocuğun oyun oynadığı ortam onun kendini en özgür hissettiği ortamdır. Söz konusu özgür ortam çocukların zihinsel gelişimine katkı sağlamaktadır (Yardımcı & Tuncer, 2002, s.150).

İKİNCİ BÖLÜM

Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar

Türkçe Dersi Öğretim Programı Zorunlu Temalar

Bireylere verilecek eğitim- öğretim etkinlikleri içinde kültürel benlik oluşturmak ve millî kimlik kazandırmak için Türkçe dersi oldukça önemli bir yere sahiptir. Türkçe dersinin amacı; öğrencinin yaşamının tüm alanlarında kullanımına gereksinim duyacağı okuma- yazma yetenekleri, konuşma, dinleme, anlama ve anlatma yetenekleri dil bilgisi kuralları çerçevesinde kazandırılmaya çalışılmasıdır. Türkçe dersi ile hedeflenen kazanımlar öğrencilere yaşayarak öğrenme ilkesi ve becerilerin birbirleri ile ilişkili halde sunulması ile sağlanmalıdır denilebilir. Türkçe derslerinin süreci öğretim programları tarafından düzenlenmektedir.

Türkiye’de cumhuriyetin ilanı ile beraber çok sayıda öğretim programı uygulanmıştır. Son yıllarda yaşamın hemen hemen her alanında teknolojinin gelişmesine paralel olarak değişim yaşanmaktadır. Teknolojinin hayatın içinde sıradanlaşması, internet erişiminin kolaylaşması çok sayıda avantaj sağlarken çeşitli dezavantajları da yanında getirmektedir. Bu dezavantajlardan biri belki de en önemlisi toplumsal hassasiyetlerin zedelenmesidir. Sosyal medya yolu ile içerikleri olumsuz paylaşımların olması ve söz konusu bu paylaşımlara her yaş grubundan bireyin kolaylıkla ulaşabilmesi sosyal açıdan olumsuzluklara sebep olmaktadır. Bu olumsuzluklardan toplumun temelini teşkil eden aile yapısı ve bireylerin sosyal ilişkileri etkilenmektedir. Toplumun sosyal hayatında gerçekleşen değişimler, eğitim politikaları başta olmak üzere hayatın birçok alanında değişimi zaruri kılmaktadır.

İstendik bir toplum oluşturabilmek amacıyla öğretim program ve stratejilerinde değişikliğe gidilmesi zorunlu hâle gelmiştir. İlk olarak 2005- 2006 Eğitim- Öğretim Dönemi’nde bu kapsamda gerçekleştirilen değişiklik yapılmıştır. Toplumsal değerlerin manevi ve millî olmak üzere içselleştirilmesi ve güçlü bir toplum yapısı oluşturma hedefi ile 2005 Öğretim Programı’nda “Değerler Eğitimi” üzerinde diğer programlara kıyasla çok daha fazla durulduğu görülmektedir (MEB, 2006).

2006 senesinde, 2015 senesinde ve 2017 senesinde yürürlüğe giren öğretim programlarının tamamı; öğretmenin rehber şeklinde süreci başlatan durumda olduğu, öğrenci merkezli, öğrencilerin gelişimsel özelliklerini göz ardı etmeyen, öğrencinin edindiği birikim, tecrübe ve bilgiye dayalı, temelini etkinliklerin oluşturduğu bir yapıdadır. Tüm bu öğretim

programları hazırlanırken tematik yaklaşım esas alınmıştır. Tematik yaklaşım öğretim programlarında kullanılması doğru olan bir yaklaşımdır. Tematik yaklaşım; bilimin alanlarının birbiri ile ilişkili olduğunu, dolayısıyla derslerin birbirlerinden bağımsız düşünülmeceğini ve derslerin birbirleri arasında doğrudan ya da ara disiplinlerle ilişkili olduğunu savunmaktadır. Yeni düzenlenmiş olan öğretim programlarında yapılandırmacılık ve yapılandırmacılığa uygun olarak tematik yaklaşımın benimsenerek, derslerde ünitelerin yerine çok daha içerikli öğrenme alanlarını kapsayan temaların yerleştirilmesiyle ara disiplinler ile disiplinler arası bağ kurulmaktadır (Gömleksiz & Kan, 2007, s.62).

Saban (2002, s.73) ise; öğretimde tematik yaklaşımın uygulanması ile öğrencilerin herhangi bir alanda öğrendiklerini farklı alanlarla ilişki kurarak bütüncül bir görüşe ulaşacaklarını ifade etmektedir. Tema sayesinde birden fazla disiplin arasında geleneksel sınırlar kaldırılmış, farklı disiplinlere dair hayatta beraber bulunan tüm beceri ve bilgiler ilişkilendirilmiş ve bu ilişkiyi kuran öğrenciler bilgi ve becerilerini günlük hayatlarında kullanılabileme şansına sahip olmaktadır demek mümkündür.

Tematik yaklaşımın önemi vurgulandıktan sonra oldukça güncel olan 2017- 2018 Eğitim- Öğretim Dönemi’ nde yürürlüğe giren Türkçe Dersi Öğretim Programı bu kapsamda değerlendirilmiştir. 2015 Türkçe Dersi Öğretim Programı’ nda sekiz tema bulunurken, tema sayısı 2018 senesinde on altıya çıkarılmıştır. Ayrıca iki program kazanımlar açısından da kıyaslandığında sınıf düzeylerinin tamamında kazanım sayılarının arttığı görülmektedir. Yeni program incelendiğinde; temel beceriler, kazanımlar ve temalar bakımından önceki senelere göre çeşitli değişikliklere gidildiği görülmektedir. Türkçe Dersi Öğretim Programı’nın uygulanması sürecinde her sınıf seviyesinde 8 tema işlenmesi öngörülmektedir. Bu temalardan; “Erdemler”, “Millî Kültürümüz”, “Millî Mücadele ve Atatürk” temalarının her sınıf seviyesinde işlenmesi zorunlu olarak belirtilmektedir. Temalar her sınıf düzeyine göre belirlenmiştir. Bu üç zorunlu tema hariç verilecek olan seçmeli temaların kitap yazarları tarafından belirlenmesine karar verilmiştir. Öğretim materyallerinde yer verilmesi ve öğrenme öğretme sürecinde işlenmesi öngörülen temalar şunlardır (MEB, 2018, s.16);

- Birey ve Toplum
- Okuma Kültürü
- İletişim
- Hak ve Özgürlükler
- Kişisel Gelişim
- Bilim ve Teknoloji
- Sağlık ve Spor

- Zaman ve Mekân
- Duygular
- Doğa ve Evren
- Sanat
- Vatandaşlık
- Çocuk Dünyası.

Her sınıf seviyesinde sekiz tema ve bu sekiz temada dört metin kullanılacağı belirtilmektedir. Söz konusu temaların her birinde üç okuma bir dinleme ve bir dinleme/izleme metni, buna ilave olarak her temada bir serbest okuma metni bulunması gerektiği ifade edilmektedir. Dolayısıyla kitabın tamamında toplam otuz iki okuma ve dinleme/izleme metni kullanılacağı bildirilmektedir. Ayrıca temalara ve sınıf seviyelerine uygun olacak biçimde sekiz serbest okuma metnine yer verilmesi gerektiği belirtilerek toplamda tüm sınıf seviyelerinde kırk metin bulunması gerektiği ifade edilmektedir (MEB, 2018, s.16).

Tablo 1’ de; bilgilendirici metinler, hikâye edici metinler ve şiir olmak üzere üç biçim ve bu biçimlere ait türler verilmektedir. Söz konusu türlerin kazanımlar doğrultusunda ders kitabında kullanılacağı belirtilmektedir (MEB, 2018).

Tablo 1. 7. Sınıf Düzeyine Göre Metin Türlerinin Dağılımı

TÜRLER	7. Sınıf
BİLGİLENDİRİCİ METİNLER	
Anı	+
Biyografi, Otobiyografi	+
Blog	+
Dilekçe	+
Efemera ve Broşür (liste, diyagram, tablo, grafik, kroki, harita, afiş vb. karma içerikli metinler)	+
e-posta	+
Günlük	+
Haber Metni, Reklam	+
Kartpostal	+
Kılavuzlar (kullanım kılavuzları, tarifname, talimatnameler vb.)	+
Gezi Yazısı	+
Makale / Fıkra / Söyleşi /Deneme	+
Mektup	+
Özlü Sözler (atasözü, deyim, duvar yazıları, döviz vb.)	+
Özlü Sözler (vecize, atasözü, deyim, aforizma, duvar yazıları, motto, döviz vb.)	+
Sosyal Medya Mesajları	+

Tablo 1. (Devamı)

HİKÂYE EDİCİ METİNLER	
Çizgi Roman	+
Fabl	+
Hikâye	+
Karikatür	+
Masal / Efsane / Destan	+
Mizahi Fıkra	+
Roman	+
Tiyatro	+
ŞİİR	
Mani / Ninni	
Şarkı / Türkü	+
Şiir	+
Tekerleme / Sayısmaca / Bilmece	+

Erdemler.

2018 Türkçe Dersi Öğretim Programı’ nda zorunlu olarak yerleştirilmesi gereken temalardan biri “Erdemler” dir. Öğretim programında erdemler teması ile ilgili konu önerileri verilmektedir (MEB, 2018, s.16).

Bunlar; yardımlaşma, merhamet, sabır, ahlak, iyilikseverlik, paylaşma, alçak gönüllülük, dayanışma, saygı, azim, vicdanlı olmak, dürüstlük, sevgi, sılayı rahim, cömertlik, dostluk, güven, kardeşlik, sadakat, vefa gibi konu önerileridir.

Millî kültürümüz.

2018 Türkçe Dersi Öğretim Programı’ nda zorunlu olarak yer verilmesi gereken bir diğer tema ise “Millî Kültürümüz” dür. Millî kültürümüz teması ile ilgili konu önerileri öğretim programında verilmektedir (MEB, 2018, s.16).

Bunlar; Türkçe, vatan, gelenekler, aile, tarihi eserlerimiz, kültürel miras, tarihi şahsiyetler, tarihi mekânlar, vakıf kültürü, yurdumuz, şehirlerimiz, insan ilişkileri, millî bayramlar, tarihî eserlerimiz, bayrak, dinî bayramlar, büyüklerimiz, geleneksel sporlar, mekânlar, sıra gibi konu önerileridir.

Millî mücadele ve Atatürk.

2018 Türkçe Dersi Öğretim Programı’ nda zorunlu olarak yer verilmesi gereken bir diğer tema “Millî Mücadele ve Atatürk” tür. Millî Mücadele ve Atatürk teması ile ilgili konu önerileri öğretim programında verilmektedir (MEB, 2018, s.16).

Bunlar; 15 Temmuz, Atatürk, Çanakkale, cesaret, cumhuriyet, fedakârlık, gazilik, İstiklâl Marşı, kahramanlık, Kut'ü'l-Amare, millî egemenlik, millî irade, millî kimlik, millî mücadele, Sarıkamış Harekâtı, şehitlik, vatanseverlik gibi konu önerileridir.

Geleneksel Oyunların Öğretiminin Başarıya ve Kalıcılığa Olan Etkisi

Oyunların, bireylerin üzerindeki etkilerinin araştırılması ve eğitim alanında aktif olarak kullanılması eski tarihlere dayanmaktadır. Oyunlar; bireylerin gerek zihinsel gerekse fiziksel becerilerini arttırıp, öğrenme eylemini zevkli kılan, sanatsal ve estetik bakış açılarını geliştiren etkinliklerdir. Piaget, Sutton, Ford, Kogan ve Smilansky gibi büyük bilim adamları, çocukluk döneminde oyun oynayarak yetişen çocukların, oynamadan yetişen çocuklara oranla kendilerini ifade etmede zengin dil becerileri, yaratıcı yeteneklerinin yüksek oluşu ve fiziksel aktivitelerinin daha fazla olduğunu bilimsel anlamda ispatlamışlardır (Karabacak, 1996). Piaget'e göre mantıklı düşünme becerisinin çocukluk döneminde yalnızca nesneler aracılığıyla oynamaları değil, diğer çocuklarla oyun oynamaları ile gelişmekte olduğunu ifade etmektedir. Çocuklar görev olarak verilenlere karşı isteksizlik gösterirken, oyun olarak verilenleri samimi bir çaba göstererek yapar. Çocuğun içinde aktif olarak var olduğu oyunlar, yaparak ve yaşayarak öğrenmenin önünü açarak somut bir öğrenme sürecini sağlar.

Derse olan ilgiyi arttırmanın en önemli araçlarından biri de oyundur. Şayet öğrenciler oyun oynayarak öğrenme şansı bulabilirlerse, hem eğlenecek hem de hayatın içinde karşılaşabileceği çok sayıda kavramı, kapsamlı bir şekilde öğrenebilecektir. Oyun öğrencinin hem eğlenmesini hem de bu sırada öğrenmesini sağlayan bir araçtır. Oyun oynarken öğrencilerin eğlenmesi aynı zamanda motivasyonlarının da yüksek seviyeye çıkmasına sebep olarak öğrenmeyi pozitif yönde etkilemektedir (Ogelman, 2016, ss.153- 155).

Oyun bireylerin birbirleri ve çevreleri ile etkileşimini sağlamaktadır. Dolayısıyla birey oyun oynarken iletişim kurmak durumunda kalacak ve oyun içinde bulunan farklı ortam ve kültürlerden olan diğerlerine karşı hoşgörülü ve anlayışlı olmak, onlarla iyi ilişkiler de bulunmak durumunda kalacaktır (Gül, 2012, s.36). İyi ilişkilerin kurulmasında ve geliştirilmesinde en önemli unsur zorunlu temalardan olan erdemler temasının çocuklara özümsetilmesi ile mümkün olabilecektir. Erdemler temasının içinde barındırdığı değerler ortadan kalktığında öğrenci oyunu yalnızca bir çeşit eğlenme aracı şeklinde görür ve oyunlarda hedeflenen öğretim aşamasına geçilemez. Çocuk oyunları yapıları sebebiyle öğretici roller de taşımaktadır.

Geleneksel oyunlar ise uygulanan kurallarını hatta kullanılacak kıyafetlerini bile geleneklerden, törelerden, değerlerden ve inançlardan alan içinde bulunduğu toplumun

hasletlerini, göreneklerini ve geleneklerini canlı ve uygulamalı bir biçimde ortaya koyan, kuşaklardan kuşaklara aktarılacak suretiyle günümüze kadar getirilen folklorik ve sportif değerlerdir. Geleneksel olan oyunlar, halkın kültürünün içerisinde kendine has bir yere oturmuş, daha çok eğlence ve arz olasılığının düşük olduğu zamanlarda toplu halde oynanan, hareket yeteneği, zekâ ve hiciv gibi nitelikleri içerisinde bulunduran faaliyetlerdir (İşler, 1997, s.37). Geleneksel oyunlar kişilerarası iletişimi temel alan, yaratıcılığa ve fizikselliğe dayanan oyunlardır (Yeğin, 2010, s.106). Geleneksel oyunların hedefi diğer oyunlarda olduğu gibi hem çocuğun eğlenmesini sağlamak hem de içinde bulunduğu toplumun değerlerinin ve kültürünün aktarımını sağlamaktır. Zira eğitimin asıl hedeflerinden bir tanesi de toplumun değer yargılarının sonraki nesillere aktarılmasını sağlamaktır (Tahiroğlu, Yıldırım & Çetin, 2010, s.33). Toplumun sahip olduğu değerlerin yeni nesillere aktarılmasında eğitim oldukça önemli bir yere sahiptir. Ancak eğitimle toplumsal değerlerin aktarılması konusunun etkin olarak uygulanabilmesi için geleneksel oyunlar oldukça kullanılabilir araçlardır. Çocuk veya öğrenci oyun oynarken çok sayıda ortamın içerisinde aynı anda bulunabilmekte ve bazen hayal dünyasında oyunun bazı anlarında gerçek dünya ile karşılaşabilmektedir. Bu durum çocuklara veya öğrencilere yaşantı zenginlikleri sunarak daha kalıcı öğrenme imkânı sağlamaktadır.

Oyun ve eğitim.

Oyun, eğitim bilimi için oldukça önemli bir kavramdır. Oyun önceleri; çocukların yaramazlık yapmalarına engel olan, fazla enerjilerini harcayabildikleri ve taklit etme gereksinimlerini karşılayan bir yol şeklinde değerlendirilirken, günümüzde çok sayıda uzman oyunu öğrenme sanatı biçiminde okumaktadır (Biriktir, 2008, s.56).

Oyun eğitim bilimi için gerçek anlamda bir eğitim aracı biçiminde görülmekte ve hem okul öncesi dönemde hem de okulda geçen senelerde kazanılan bilgilerin kuşaktan kuşağa iletilmesini sağlamaktadır. Oyun sayesinde kazanılan olumlu özellikler pekiştirilip geliştirilmektedir. Oyun kullanılarak gerçekleştirilen eğitime, yaşayarak öğrenme ya da aktif öğrenme de denilmektedir (Aral, 2000, s.15). Çocukların gelişim potansiyelleri ve yaşları değerlendirildiğinde eğitim amaçları için çocuğun öğrenmesine ve öğrendiklerini davranışa dönüştürmesine en uygun olan yöntemin oyunla öğretim olduğu görülecektir. Eğitim biliminden elde edilen veriler de aktif öğrenmenin davranış kazandırmayı ve öğrenmeyi kolaylaştırdığını göstermektedir (Maden, 2007, s.6).

Oyun yöntemi kullanılarak eğitim; çocuklar için, içinde yaşadığı toplumun geleneklerini öğrenme, eğitimciler için ise oyun ile çocukların tanınmasına imkân sağlaması ve yerel malzemenin değerlendirilmesini sağladığından oyunlar önemli bir konu biçiminde

eğitim alanında yerini almaktadır (Sağlam, 1997). Oyun kişilerin hayal gücünü geliştirir ve kişiye özgürlük sağlar (Gönen & Dalkılıç, 1998).

Oyun çocuk için değerlendirildiğinde öğreticiliği konusunda şüphe duyulmayan bir kavram olarak nitelendirilmektedir. Çocuklar oyunu öğrenme aracı olarak kullanmamaktadır. Yani çocuklar öğrenmeyi gerçekleştirmek için oyun oynamamaktadır. Ancak oyun oynarken öğrenme gerçekleşmektedir. Çocuklar aynı zamanda bu durumu hayatı deneyimleyerek gerçekleştirmektedir (Yavaşoğlu, 2005).

Her dönemde oyun materyallerinin varlığı, bize oyunun yüzyıllar boyunca yaşamımızın vazgeçilmez bir ögesi olduğunu göstermektedir. Oyunların, çocuğun gelişiminde, hayata hazırlanmasında ve bilgi düzeyini arttırmasındaki rolü 20. yüzyılda araştırmacıların ve bilim insanlarının oyuna olan ilgisini arttırmıştır. Modern kuramcılar oyunun amacına farklı kuramlar geliştirmişlerdir (Poyraz, 2006, s.15):

Erikson: Öz güven için gerekli becerileri kazanma ve istekleri dış dünyaya yansıtma

Piaget: Yeni bilgi ve becerilerin çeşitlendirilmiş oyun türleri ile kazanılması

Sutton-Smith: Bakış açısını genişletme ve yaratıcılığın kazanılması

Vygotsky: Sembolik oyunla, düşünceyi yönetmek

Ünlü Psikolog Lev Vygotsky'nin bilişsel gelişim yaklaşımının temelini, "çocuğun tek başına sorun çözme olarak belirlenen gerçek gelişim seviyesi" ile "daha becerikli olan yaşlıları veya yetişkin eşliğinde işbirliği kurarak sorun çözme olarak belirlenen gelişim seviyesi" arasındaki fark olarak tanımlamıştır. Vygotsky, toplumsal çevrenin çocuğun gelişimine önderlik etmesi ve bu gelişimi yönlendirmesi sürecini açıklamaya çalışmaktadır. Bu süreçte toplum rolü, ebeveynlere ve öğretmenlere yüklemektedir. Somut bilgileri de içeren kültürel kaynaklar çocuklara sistemli bir yol ile aktarılmaktadır (Isenberg & Jalongo 2001; Saracho & Spodek 1995).

Oyunların öğrenme üzerine olan pozitif etkisi bilimsel olarak araştırıldursun, hem teknolojik hem de kültürel anlamda hızla gelişen dünyamız, değişen dünya algımıza ve yeniden tanımlanan sosyal değerlere neden olmaktadır. Tüm bu değişimler eğitimi de amaç ve fonksiyon yönünden değişmeye zorlamakta ve beklentilerin artmasına neden olmaktadır. Geleneksel eğitimin ezbere dayalı metotları yerini bireyin gelişimini hedef alan ve onun yararına işleyen bir eğitim sistemine dönüştürmektedir (Yeşilyaprak, 2003, s.25).

Bu nedenle eğitim, istenilen amaçlara göre öğrenci davranışlarının plan ve ilkeler doğrultusunda geliştirilmesi ve değiştirilmesi için çağa ve çocuk psikolojisine uygun çeşitli teknikleri geliştirmektedir.

Okullarda öğrenilen bilgilerin pratikte tekrar edilip pekiştirilmesine imkân sağlayan eğitsel oyunlar, eğitim sisteminin birer parçası haline gelmektedir. Bu oyunlar diğer oyunlardan farklı olarak belli bir hedefe hizmet eder ve belirlenen eğitim programlarıyla paralel ve uyumlu yürütülürler. Doğru seçilmiş oyunlar sayesinde öğrencilerin dikkatlerini hedefe yönelterek eğitsel oyunun etkililiği sağlanır (Demirel, 1999, s.67).

Geleneksel oyunlar ve eğitim ve öğretim.

Artık neredeyse unutulmaya yüz tutmuş geleneksel çocuk oyunlarının yeniden yaşatılması, eğitimde uygulanabilirliğinin olması hem eğitimin kalıcılığı hem de öğrencilerin gelişimleri bakımından oldukça önemlidir. Bu konunun önemi günümüz çocuklarının yaşadıkları ortamın eskisi kıyaslandığında oldukça farklı olmasından kaynaklanmaktadır. Teknoloji alanında oldukça hızlı meydana gelen değişim ve gelişmeler ile özellikle bilgisayarların oldukça yoğun kullanıldığı bir zaman diliminde büyüyor olmaları günümüz çocuklarının sosyal alanlar kapsamında şanssızlığı olarak ifade edilebilir. Bundan çok daha önemlisi bugünün öğrencileri, internetin, bilgisayarın, cep telefonlarının, bilgisayar oyunlarının olmadığı bir hayatı tanımamaktalar. Sek sek oynamanın, kör ebenin, ip atlamanın kendilerine yaşatacağı hazzı bilmeden büyümekte ve geleneksel oyunların getirdiği sosyallikten mahrum ve uzak kalmaktadırlar (Prensky, 2001). Geleneksel öğretim yöntemleri bahsi geçen özelliklere sahip yeni neslin gereksinimlerini yeteri kadar karşılayamamaktadır. Bu yüzden eğitim kurumları, yeni neslin gereksinimlerini daha iyi giderme anlamında kendilerini bu yönde geliştirmeli ve donatmalıdır (Çankaya & Karamete, 2008, s.118).

Oyunların yararları ve sınırlılıkları.

Jean Piaget oyunu uyarıları özümleme ve uyum sistemine yerleştirme biçiminde ifade etmektedir. Fransız düşünür Michael Montaigne tarafından, çocukların en gerçek uğraşları oyun olarak belirtilmektedir (Baykoç, 1992). Elbette ki çocuğun bu en gerçek uğraşının öğrenmeye katkıları büyüktür ve faydaları aşağıda sıralanmıştır (Sevinç, 2014, s. 33):

1. Somut öğrenmenin önünü açar.
2. İmgeleme yeteneği gelişir.
3. Çocuğun kendini tanımasını ve keşfetmesini sağlar.
4. Kişiler arası iletişimi güçlendirir.
5. Problem çözme becerisini geliştirir.
6. Konsantrasyon becerisini artırır ve derse güdülenmelerini sağlar.
7. Birden fazla duyu öğrenme sürecine katılır.

8. Düşüncelerini ifade etmenin yollarını keşfetme imkânı sağlar ve dil zenginliğini artırır.
9. Oyun içinde gelişen yeni durumlara uyum becerisini geliştirir.
10. Kurallar çerçevesinde davranma, başkalarına karşı saygılı olma, davranışlarını kontrol etme ve farklı fikirlere hoşgörülü olma gibi özelliklerini geliştirirler. Bu nedenle de eğitici oyunlar değerler eğitimi için kullanılan önemli bir yöntemdir.
11. Oyun sadece kavrama değil hissetme imkânı da sağlar.

Eğitici oyunların sınırlılıkları da yok değildir. Öncelikle her hedefe uygun oyun bulmak gerekir. Oyun etkinliğine tüm öğrencilerin katılımını sağlamak ve sadece yetenekli öğrencilerin tekelinde oyunun yönlendirilmemesini sağlamak önemlidir. Öğretmenin de en az öğrenciler kadar oyundan zevk alması ve oyun sonrası amaca ulaşmış ulaşmadığını kontrol ve takip etmesi gerekmektedir.

Oyunların derse uyarlanmasında öğretmenin rolü.

Carrier (1985, s.6), oyunların öğrencileri içinde bulundukları resmi olan sınıf ortamından uzaklaştırıp öğrencilerin yeteneklerini sergilemelerine imkân sunduğu için öğretmenlerin sınıf ortamında rahatça uygulayabilecekleri bir yöntem olması bakımından değeri ölçülemeyecek kadar fazla olan etkinlikler olduğunu ifade etmektedir.

Oyunların seçiminde öğretmenin rolü büyüktür. Öğretmen, hedeflediği başarıya ulaşabilmek için oyun öncesinde özenli ve titiz bir hazırlık yapmalıdır. Uygulanacak olan oyunlar, sınıfın bütünü göz önüne alınıp seçilmelidir. Oyunlar seçilirken öğrencilerin anlama seviyesi tespit edilip oyunlar anlaşılır şekilde düzenlenip, ilgi çekici ve bütünün etkin katılımını sağlayacak düzeyde basit olmasına da dikkat edilmelidir. Öğretmen oyuna olan ilgisini kaybetmemeli ve sürekli kontrol etmelidir. Özgür bir atmosfer yaratılmalı, öğretmen tüm öğrencilere ve düşüncelere eşit mesafede durmalıdır. Karışıklığa fırsat vermemek için oyun düzeni iyi kurulmalı, gerekli noktalarda öğretmen de oyunun içine dâhil olmalıdır. Grubu oyuna karşı motive etmek ve heyecanlandırmak da yine öğretmenin görevidir (Bilen, 2002).

Oyunu süreç boyunca öğrencinin yararına sürdürmeli, araştırma ve keşfetmeye yöneltici yaratıcılıkta olmalı ve farklı bakış açıları geliştirmeleri için öğrencilere sorular sormalıdır.

Ezber metoduyla bilgi depolamaya neden olacak oyunlara değil, öğrencilerin bizzat içinde bulunup, yaşayarak öğrenmesine imkân verecek uygulamalara yönelmelidirler.

Böylece olumlu bir tutum geliştirip bilgilerin kalıcılığı sağlanabilir(Saracaloğlu & Aldan Karademir, 2009).

Öğretmen tarafından belirlenen gerçekçi hedef ve uygulayacağı öğrenmeyi anlamaya dayandıran metotlar ile eğitsel oyunların başarısı artırılıp etkili bir eğitim ve öğretim sağlanabilir.

Oyuna ayrılacak süre öğretmen tarafından belirlenmeli ve dersin belli bir süresi eğitici oyunlara ayrılmalıdır. Genellikle ders sonlarında verilen oyun sürelerinin daha etkili olduğu gözlenmiştir. Önemli noktalardan bir tanesi de oyun oynarken öğrenciler tarafından yapılan hatalar üzerinde fazla durulmaması, oyun dışına çıkarılmaması, böylece bütünün oyuna katılımı ile öğrenme sürecinin sürdürülmesidir (Bilen, 2002).

Etkinlik sonrasındaki sürecin takibi ve başarısı yine öğretmen tarafından gözlenmelidir.

Oyunların derste uygulanma biçimi.

Eğitsel oyun öğrenimi birkaç aşamada gerçekleşmektedir. Bunlar içinde en önemlileri imaj şekillendirme ve uygulama evreleridir. İmaj şekillendirme aşamasında öğrenci oynayacağı oyunun ne olduğunu ve kurallarını, verilen bilgilere göre şekillendirir. Sonra kendine bir faaliyet planı oluşturur. Uygulama evresinde öğrenci öğretmenden sözel olarak aldığı bilgiye göre ilk uygulamalara geçer. Bu evre oyunun oynanma şekli, kuralları ve uygulamaların düzgün öğrenimi için çok önemlidir. Aksi takdirde oyunun uygulanmasındaki akıcılık aksayacağından, tüm öğrencilerin oyunu anladıklarından emin olmak gerekir. Oyunun anlaşılıp anlaşılmadığı sorusu mutlaka sorulmalı, hatalı ve yanlış anlaşılımlar ortadan kaldırılmalıdır. Uygulama hem sözel hem de görsel olarak öğrenciye sunulmalıdır. Eğitsel oyunlar öğretmenden öğrenciye ve öğrenciden öğretmene iki yönlü bir iletişimin olduğu ve öğrencinin merkeze alınıp aktif olarak, yaşayarak öğrenmesini sağlayan bir tutumla yönetilmelidir. Bunun için gerekli olan öğrenme ortamı ve ders materyalleri oyun öncesi organize edilmelidir (Hazar & Altun, 2018, s.15).

Eğitsel oyun tekniği dört aşamalı olarak uygulanabilir:

1. Oyunun Tanıtılması
2. Oyunun Kurallarının Belirlenmesi
3. Oyunun Uygulama Aşaması
4. Oyunun Değerlendirme Aşaması

Konu ile İlgili Yapılmış Araştırmalar

Temalar ile ilgili yapılmış araştırmalar.

Alan yazın temalarla ilgili daha önce ya da güncel yapılmış araştırmalar kapsamında değerlendirilmiş ancak sadece iki araştırmaya rastlanılmıştır (Deveci & Ay, 2009; Özbay & Çeçen, 2012). Gerçekleştirilen araştırmalarda; ilköğretim 6-8. sınıf Türkçe ders kitaplarında bulunan metinler tür ve tema bakımından incelenmiş kitaplar hem tema hem de tür çeşitliliği açısından zengin bulunmuştur (Özbay & Çeçen, 2012). Bir diğer araştırmada ise, ilköğretim öğrencilerinin günlük yaşamlarında değerlerin yer alma durumunu belirlenmiştir. Buna göre on üç temaya ulaşılmıştır. Bunlar; insan ilişkileri, sorumluluk, hoşgörü, dürüstlük, paylaşma, onurlu olma, çalışkanlık, ulusal değerler, temizlik, nezaket, merhamet, tutarlılık ve özdenetimdir. Araştırmada ulaşılan diğer sonuç ise; öğrencilerin günlük hayatlarında değerlerin sık kullandıkları bir tema olduğudur (Deveci & Ay, 2009).

Görüldüğü üzere alan yazında tema ile ilgili araştırma sayısı oldukça azdır. Özellikle temaların öğretimi konusunda özel bir araştırma yapılmamıştır. Bu durum çalışmanın önemini artırırken yazın alana da zenginlik kazandırmaktadır. Yalnızca yedinci sınıf Türkçe derslerinde değil tüm sınıf düzeylerinde ve diğer dersler kapsamında, tema öğretiminde uygulanabilir öğretim yöntemlerinin tartışılması öğretmenlere yöntem seçiminde fayda sağlamaktadır.

Geleneksel oyunlar ve eğitim ile ilgili yapılmış araştırmalar.

Alan yazın geleneksel oyunlar ve eğitim ile ilgili yapılan araştırmalar kapsamında incelenmiştir. Ancak konu ile ilgili yalnızca bir araştırmaya rastlanılmıştır (Savaş & Gülüm, 2014). Geleneksel oyunlar ve eğitim ile ilgili yapılan araştırmaların kısıtlı olması çalışmanın önemini arttırmaktadır. Yazın alana yapacağı katkı kuşkusuzdur denilebilir. Söz konusu yapılmış araştırmada geleneksel çocuk oyunlarının sosyal bilgiler dersinde kullanılmasının başarı kalıcılık ve motivasyon üzerindeki etkisinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırma; 2012-2013 öğretim yılında Bursa Mustafakemalpaşa Ortaokulunun 6. sınıflarında yürütülerek, deneysel bir çalışma yapılmıştır. Kontrol ve deney sınıfları belirlenerek bir gruba oyunla öğretim yöntemi diğer gruba ise konu anlatımı yöntemi uygulanmıştır. Araştırmanın sonucunda gerçekleştirilen kalıcılık testleri ile oyunla öğretim yöntemi klasik yöntemle göre daha üstün bulunmuştur. Ayrıca oyunla öğretim yönteminin uygulandığı grup diğer gruba kıyasla daha eğlenmiş ve grubun daha yüksek motivasyon sergilediği ifade edilmektedir. Buradan hareketle 7. sınıf Türkçe dersinde erdemler temasının geleneksel oyunlarla

öğretiminin başarıya ve kalıcılığa etkisinin olumlu olacağı düşünülerek hipotez kurulmuştur. Çalışma sonuçları yine tüm sınıf düzeylerinde ve diğer tüm derslere örnek teşkil etmektedir.

Türkçe öğretiminde oyunların kullanılmasıyla ilgili örnek çalışmalar.

Türkçe öğretiminde oyun ve oyuncak kullanımına yönelik önerileri ve görüşleri belirlemeye yönelik yazın alan taramasında tek bir araştırmaya rastlanmıştır (Korucu & Kurtlu, 2016). Ancak bu araştırmada Türkçe dersinde oyuncak ve oyunların eğitim materyali biçiminde kullanılmasının dil bilgisi öğrenme alanıyla sınırlı olduğu görsel okuma, yazma, okuma, konuşma ve dinleme öğrenme alanlarında ise oyuncak ve oyunların çok kullanılmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç erdemler temasının öğretiminde geleneksel oyunların kullanılmasının başarıya olumlu etkisinin olmadığını düşündürmektedir.

Yabancı dil öğretiminde oyunların kullanılmasıyla ilgili örnek çalışmalar.

Alan yazın taraması sonucu özellikle oyunların yabancı dil eğitiminde kullanılması ile ilgili çok sayıda araştırmaya rastlanmıştır (Aydın, 2014; Batdı, 2012; Bekdaş, 2017; Er, 2008; Fırat, 2007; Gömleksiz, 2005). Yapılan tüm bu araştırmaların sonuçları birbirlerini desteklemektedir. Oyun ile öğrenci öğretim sürecine aktif olarak katılmakta hatta bazen öğrenci sınıf ortamında bulunduğu bile farkına varmamaktadır. Bahsi geçen bu öğrencinin rahatlığı dersin benimsenmesi ve öğrencinin başarılı olmasını sağlamaktadır. Ayrıca oyun ile dil öğretimi, öğrencilerin daha başarılı ve etkin olmasını sağlamaktadır.

Fen alanında oyunların kullanılmasıyla ilgili örnek çalışmalar.

Gerçekleştirilen alan yazın taraması sonucu fen alanında oyun etkinliklerinin kullanımının; sosyal, duyuşsal ve bilişsel özellikleri kazandırdığı, söz konusu özellikleri geliştirmelerinde etkin bulunduğu, derste öğrencilerin etkinliklere katılımlarında artış olduğu ve öğrencilere yarar sağladığı sonucuna varmış çok sayıda araştırmaya rastlanmıştır (Bayat vd., 2014; Çavuş & Balçın, 2017; Çavuş vd., 2011; Kaya & Elgün, 2015).

Sosyal bilgiler alanında oyunların kullanılmasıyla ilgili örnek çalışmalar.

Sosyal Bilgiler alanında oyunların kullanılması ile ilgili yapılmış olan çalışmalar (Altınbulak vd., 2006; Sarıkaya, 2013) alan yazında oldukça sınırlıdır. Ulaşılan iki araştırmanın da sonuçları birbirlerini desteklemektedir. Araştırma sonuçları; sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun yöntemi kullanılarak öğrencilerin derse olan tutumları ve başarı seviyeleri olumlu yönde değiştirerek, motivasyonlarını arttırdığı, ayrıca eğitsel oyun yöntemi ile öğrenilenlerin daha kalıcı hale geldiğini belirtmektedir.

Yurt dışında oyunlarla ilgili yapılan örnek çalışmalar.

Oyun sayesinde çocuklarda; kavramların, toplumsal farkındalığın ve toplumsal davranışların geliştiğini (Gander & Gardiner, 1998), öğrenme gücünü bulunan çocuklarda okuma edinimini hızlandırıcı etkisinin olduğu (Charlton vd., 2005) yapılmış olan çalışmalarla ortaya konmuştur. Ayrıca oyunlarla öğrencilerin kendilerini keşfettikleri, ahlaki ve kendilerine uygun değerleri geliştirdikleri yapılan araştırma ile tespit edilmiştir (Butler, 2013; Hong vd., 2011).

Oyunlarla ilgili yapılan araştırmalar, oyun yönteminin akıl yürütme, tartışma yeteneği oluşturma, aktif öğrenmeyi olumlu yönde etkileme, öğrenmeyi motive edici, interaktif ve dinamik bir biçimde pekiştiren bir mekanizma olduğunu göstermektedir (Mackey vd., 2011; Mayer, 2013, Noemi & Maximo, 2014; Zapalska vd., 2012).

Yapılan bir çalışma ise; oyunlara yalnızca okulda değil aile içinde, toplum içinde yani yaşamın her alanında rastlanabildiği için öğrencilerin oyunları diğer yaşam alanlarında da kullanımının mümkün olduğu, çocuğun oyun oynarken öğrendiği belirtilmektedir (Nabie, 2015).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

Araştırmanın Yöntemi

Çalışmanın bu bölümünde problemin çözümüne ilişkin izlenen yöntem ele alınarak araştırma modeli, çalışma grubu, verilerin toplanması ve çözümlenmesi ile ilgili bilgiler sunulmuştur.

Araştırmanın Modeli

Deneysel araştırmalar temel olarak gerçek deneysel ve yarı deneysel araştırmalar olmak üzere iki başlık altında incelenebilir. Yarı deneysel desenlerde, hazır gruplar üzerinde ancak grup eşleştirmenin olduğu, seçkisiz atamanın olmadığı desenlerdir. Eşleştirilmiş karşılaştırmalı grup desenler ile zaman serileri örnek verilebilir (Can, 2014).

Yedinci sınıf Türkçe dersi erdemler temasının öğretiminde geleneksel oyun uygulamalarının kullanıldığı deney grubu ile mevcut öğretim programının uygulandığı kontrol grubu arasında başarı ve kalıcılık durumları açısından nasıl bir farklılığın olduğunu ortaya koymayı hedef edinen bu çalışma nicel araştırma yönteminden yarı deneysel desenin ön test-son test kontrol gruplu modeli göz önüne alınarak yapılmıştır. Buna göre araştırmada yansız atama yapılarak bir deney bir de kontrol grubu oluşturulmuştur. Öğrencilerin araştırma öncesindeki başarılarını saptamak amacıyla hem deney hem de kontrol grubuna ön test olarak başarı testi uygulanmıştır. Araştırma öncesinde ön test olarak kullanılan başarı testi uygulama sonrasında bu defa gruplar arasındaki farkı ortaya koymak için son test olarak kullanılmıştır.

Ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen, Tablo 2'deki gibi sembolize edilmektedir.

Tablo 2. Ön Test- Son Test Kontrol Gruplu Yarı Deneysel Desen

		Ön test		Son test
G _D	R	Q ₁	X	Q ₃
G _K	R	Q ₂		Q ₄

Tablo 2'deki sembollerin anlamları şu şekildedir:

GD deney grubunu, GK kontrol grubunu; R, deneklerin gruplara yansız atandığını; Q1 ve Q3, deney grubunun ön test ve son test ölçümlerini; Q2 ve Q4, kontrol grubunun ön test ve son test ölçümlerini; x deney grubundaki deneklere uygulanan bağımsız değişkeni (Geleneksel oyun uygulamalarını) göstermektedir (Büyüköztürk, 2007, s.21).

Deneysel model arařtırmacının kontrolü altında deęiřkenler arasındaki neden-sonu ilişkilerini keřfetmek iin gzlenmek istenen ilkelerin retildięi arařtırma alanıdır (Bykztrk, 2007; Karasar, 2016). Bu alıřmada da geleneksel oyun uygulamalarıyla gerekleřtirilen ğretimin deney grubu zerindeki etkileri kontrol altına alınmaya alıřılmıřtır. Arařtırmada deney ve kontrol grubuna n test bařarı testi uygulanıp deneysel iřlemden sonra son test bařarı testi uygulanmıřtır.

Arařtırmacı tarafından uygulama sırasında kullanılmak zere drt adet geleneksel ocuk oyunu belirlenmiřtir. Bu oyunlar “arpıřan Fındık, Toku, Oturan Krebe, Tokil” dir. Bu oyunlar belirlenirken uzman grřleri alınmıř ve oyunların geleneksel oyunlar olmasına zellikle dikkat edilmiřtir. Ayrıca erdemler temasının kazanımları arařtırmacı tarafından incelenmiř ve temada yer alan drt konu arařtırmaya dhil edilmiřtir. Bu konular “ Fiilde anlam zellięi, metin trleri, anlatım biimleri ve kipler” dir. Bu drt konu geleneksel oyunların iine yerleřtirilmiř ve uzman grřleri de alınarak konulara ait kazanımlarla yoęunlařtırılmıřtır. Ardından ğretim dzeni iin “Uygulama Sre Planı” hazırlanmıř ve bu planda ders saatleri uygulanacak geleneksel oyun ve oyunun hedef kazanımları yer almıřtır.

Arařtırma 2018-2019 eęitim ğretim yılı birinci dnemi Ordu ili Fatsa ilesinde bulunan Eczacı İlhan Hazinesdar Ortaokulu yedinci sınıflarında gerekleřtirilmiřtir. Adı geen okulda yedinci sınıflar A, B, C, D, E ve F řubelerinden oluřmaktadır.

Arařtırma desenine gre deneklerin seimi nemli bir sorundur (Bykztrk, 2007, s. 22). Arařtırmada yer alacak grupların sekisiz olarak deney ve kontrol grubu olarak atanması gerekir. Uygulama yapılacak okulda altı yedinci sınıf bulunduęundan ve arařtırmada ikisinin deney ve kontrol grubu olarak atanacaęından tm ęrencilerin altıncı sınıf yılsonu bařarı puanlarına ulařılmıř ve not ortalamaları birbiriyle karřılařtırılarak birbirine en yakın not ortalamasına sahip 7/C ve 7/E sınıfları deney ve kontrol gurubu olarak belirlenmiřtir. Deney ve kontrol gruplarının eřleřtirilmesinde Erdemler Teması Bařarı Testi’nden de faydalanılmıřtır. Erdemler Teması Bařarı testi gruplara n test olarak uygulanmıř ve alınan sonulara gre deney ve kontrol grubunun bařarı durumlarına bakıldıęında puan farkının bir puan dahi olmadığı buradan hareketle grupların benzer olduęu grlmřtr. Bu da yapılan eřleřtirimin doęruluęunu kanıtlar niteliktedir.

Arařtırmada kontrol grubunda mevcut ğretim programı uygulanırken, deney grubunda baęımsız deęiřken olarak geleneksel oyunlarla ğretim uygulaması ile sre gerekleřtirilmiřtir. Deney ve kontrol grubu ęrencilerine iinde bulundukları grubun zellikleriyle ilgili herhangi bir aıklama yapılmamıřtır.

Kontrol grubunda konular MEB'in yedinci sınıf Türkçe ders kitabındaki içerik doğrultusunda etkinlik temelli bir şekilde yürütülmüştür. Araştırmacı kontrol grubundaki derslere gözlemci olarak katılmıştır. Deney grubunda ise öğrenme içerikleri hazırlanan geleneksel oyun uygulamaları ile öğrencilere sunulmuştur. Araştırmacı deney grubundaki derslere rehber olarak katılmıştır.

2018 yılı eylül ayının son haftasında Erdemler Teması Başarı Testi kontrol ve deney grubuna ön test olarak uygulanmış ve 01.10.2018 tarihinden itibaren erdemler teması derslerde işlenmeye başlamıştır. Erdemler temasının işlenmesi ve tema sonu etkinliklerinin de bitmesi dört hafta sürmüştür. Dördüncü haftanın sonunda deney ve kontrol grubuna 26.10.2018 tarihinde Erdemler Teması Başarı Testi son test olarak uygulanmıştır. Son testten altı hafta sonra yani 07.12.2018 tarihinde Erdemler Teması Başarı Testi aynı gruplara tekrar uygulanarak araştırma tamamlanmıştır. Tüm bu uygulama sürecini anlatan tablo aşağıdaki gibidir:

Tablo 3. *Araştırma Modeli*

Gruplar	Ön Test	Uygulanan Yöntem	Son Test	Kalıcılık Testi
GD	T	GOYÖ	T	T
GK	T	MPUGÖ	T	T

Yukarıdaki tabloda gösterilen sembollerin anlamları şu şekildedir:

GD: Deney Grubu

GK: Kontrol Grubu

GOÖ: Geleneksel Oyunlarla Yapılan Öğretim

MPUGÖ: Mevcut Programın Uygun Gördüğü Öğretim

T: Erdemler Teması Başarı Testi

Araştırmanın uygulama bölümü dört hafta olmakla birlikte testlerin uygulama süreleri ile birlikte araştırma toplam altı hafta sürmüştür.

Testlerden elde edilen veriler SPSS 24.0 paket programına girilip uygun görülen istatistiksel işlemler yapılarak veriler analiz edilmiştir.

Çalışma Grubu

Geleneksel oyun uygulamalarının gerçekleştirilmesi için ihtiyaçları karşılayabilecek bir öğrenme alanının olması ve öğrencinin gerçekten bunu ihtiyaç olarak görmesi gerekir. Bu sebeple oyunların uygulanacağı eğitim kurumu veya kurumları eğitim olanakları açısından değerlendirilmiştir ve Ordu ili Fatsa ilçesinde bulunan Eczacı İlhan Hazinedar Ortaokulu okul

yönetimi ve öğretmenlerin çalışmaya tutumları da göz önünde bulundurularak uygulama okulu olarak belirlenmiştir.

Araştırma 2018-2019 eğitim öğretim yılının birinci döneminde gerekli izinler alınarak (Ek 1) Ordu ili Fatsa ilçesinde bulunan Eczacı İlhan Hazinedar Ortaokulu yedinci sınıflarında gerçekleştirilmiştir. Eczacı İlhan Hazinedar Ortaokulunda yedinci sınıflar A, B, C, D, E, F ve G şubelerinden oluşmaktadır. Çalışmaya konu olacak olan deneklerin seçkisiz olarak iki gruba ayrılıp birinin deney diğerinin kontrol grubu olarak atanması gerekmektedir. Çalışmada yer alan gruplar 7/C ve 7/E yansız atama yöntemi ile deney grubu ve kontrol grubu olarak atanmışlardır.

Deney ve kontrol grubu olarak atanacak sınıflarda yer alan öğrenci sayıları Tablo 4’de verilmiştir.

Tablo 4. Öğrenci Sayıları

Gruplar	Sınıf	Uygulanan Teknik	N	%
Deneklerin Dağılımı				
Kontrol Grubu	7/E	Müfredatın Uygun Gördüğü Öğretim	35	51
Deney Grubu	7/C	Geleneksel Oyunla Öğretim	34	49
Toplam			69	100

Çalışmaya, Tablo 4’de görüldüğü üzere 35 öğrenci kontrol grubunu, 34 öğrenci deney grubunu oluşturmak üzere toplam 69 öğrenci dâhil edilmiştir.

Deney grubunda dersler geleneksel oyunla öğretim yöntemiyle kontrol grubundaki dersler ise mevcut programın uygun gördüğü öğretim yöntemi doğrultusunda yürütülmüştür. Grupların eşleştirilmesinde 2017-2018 eğitim öğretim yılı yılsonu başarı puanlarının yanı sıra Erdemler Teması Başarı Testi’nden de ön test olarak faydalanılmıştır.

Uygulama öncesi çalışma gruplarının yılsonu puanlarına ait ilişkisiz t testi analizi sonuçları Tablo 5’de yer verilmiştir.

Tablo 5. Deney/Kontrol Grubu Başarı Testi Yıl Sonu Puanlarına Ait İlişkisiz T- Testi

Grup	N	X	SS	sd	t	p
Kontrol Grubu	35	78.8	13.56	67	-.530	0.59
Deney Grubu	34	80.41	10.24			

Tabloya göre 2017-2018 eğitim öğretim yılına ait yılsonu başarı puanlarının aritmetik ortalamaları arasında şubeye göre anlamlı bir farklılığın olmadığı ($t(67) = -0,530$, $p > 0.05$), öğrencilerin başarı bakımından birbirine denk olduğu söylenebilir. Ayrıca uygulama öncesi

kontrol ve deney grubuna uygulanan Erdemler Teması Başarı Testi'yle de grupların denk olduğu doğrulanmıştır.

Veri Toplama Araçları

Araştırma sorularına cevap aramak amacıyla deney ve kontrol grubuna araştırmacı tarafından geliştirilen Erdemler Teması Başarı Testi uygulanmış ve nicel veriler elde edilmiştir.

Erdemler teması başarı testi.

2018 Türkçe Dersi Öğretim Programı öğrencilerin hayat boyu kullanabilecekleri dinleme/izleme, konuşma, okuma ve yazma ile ilgili dil becerilerini kazanmayı amaçlamıştır. Bu dil becerilerini kazanmayı da diğer tüm alanlarda öğrenme, kişisel ve sosyal gelişme ile mesleki becerileri edinmenin ön şartı olarak kabul etmektedir(MEB,2018). Hazırlanan başarı testi de bu beceriler ve öğrenme alanı dikkate alınarak hazırlanmıştır. Bu sebeple hazırlanan testte okuma, yazma, dinleme dil becerileri ile dil bilgisi öğrenme alanına ilişkin sorular yer almaktadır.

Deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin okuma, yazma, dinleme/izleme dil becerileri ve dil bilgisi öğrenme alanına ilişkin becerileri kazanıp kazanamadıklarını belirlemek amacıyla hazırlanan Erdemler Teması Başarı Testi oluşturulurken göz önünde bulundurulmuş ilkeler ve yapılan işlemler şu şekildedir:

1.Oluşturulacak başarı testinin erdemler teması ile ilgili konuları kapsayıcı nitelikte maddelere sahip olması için bir soru havuzu oluşturulmuş ve soru havuzunda da MEB'in yayınlamış olduğu Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Yedinci Sınıf Türkçe Ders Kitabı'nda yer alan “Arıların İlhamı, Munise, Dostluk, Kardeşim” metinleri ve bu metinlere ilişkin “Fiillerin anlam özelliği, metin türleri, fiil çekim ekleri(kip ve kişi ekleri), düşünceyi geliştirme yolları, sözcükte, cümlede ve paragrafta anlam” konuları dikkate alınarak hazırlanmıştır.

2.Erdemler Teması Başarı Testi için soru seçiminde geçmiş yıllarda yapılan Seviye Belirleme Sınavı(SBS), MEB'in yayınladığı kazanım kavrama testleri, Devlet Parasız ve Yatılılık Sınavı(DPYS), Temel Eğitimden Ortaöğretime Geçiş Sınavı(TEOG), Liseye Geçiş Sınavı(LGS) gibi sınavlarda çıkmış sorular incelenmiş, gerekli düzenlemeler yapıldıktan sonra konu başlıkları da göz önüne alınarak 30 sorudan oluşan bir başarı testi hazırlanmıştır. Başarı testinin kapsam geçerliliği için uzman görüşleri ve Türkçe dersi branş öğretmenlerinin de görüşleri alınarak 10 sorunun ölçülmek istenen kazanımı tam olarak kapsamadığı ve çalışma grubu öğrencilerinin soruyu çözebilmesi için bir ders saatinin yetersiz olacağı düşünüldüğünden soru sayısı 20'ye düşürülmüştür. Erdemler Teması Başarı Testi'ndeki her

bir soru 1 puan olarak değerlendirilmiştir. Testten alınabilecek en yüksek puan da 20 olmuştur. 20 soruluk Erdemler Teması Başarı Testi Ek 2’ de yer almaktadır.

3.Merkezi sınavlar, MEB’in yayınladığı kazanım kavrama testleri, Erdemler Teması kazanımları ve alan öğretmenleri ve uzman görüşleri doğrultusunda hazırlanan Erdemler Teması Başarı Testi’nin pilot uygulaması Ordu ili Fatsa ilçesinde bulunan dört farklı okulda öğrenim gören 132 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Ardından her bir öğrencinin cevapları SPSS 24.0 programında analiz edilmiş, Erdemler Teması Başarı Testinden aldıkları toplam puanlar tespit edilmiştir.

Her bir maddenin madde-toplam puan korelasyonları hesaplanarak testte yer alan her bir maddenin ayırt edicilik katsayısı belirlenmiştir. Maddelerin korelasyon değerleri Tablo 6’da verilmiştir:

Tablo 6. *Erdemler Teması Başarı Testi Pilot Çalışması Madde-Toplam Puan Korelasyon Sonuçları*

Madde No	Madde Toplam Korelasyonu
S.1	0.714
S.2	0.657
S.3	0.710
S.4	0.768
S.5	0.644
S.6	0.790
S.7	0.620
S.8	0.544
S.9	0.602
S.10	0.380
S.11	0.261
S.12	0.311
S.13	0.652
S.14	0.712
S.15	0.679
S.16	0.586
S.17	0.451
S.18	-0.080
S.19	0.267
S.20	0.354

Madde-toplam korelasyon katsayısının negatif olmaması gerekir. Çünkü bu durum ölçeğin toplanabilirlik özelliğini bozar. Madde-toplam korelasyon katsayısının en az 0,20

olması hatta 0,25'ten az olmaması beklenir (Tavşancıl, 2006, s.33). Tablo incelendiğinde 18. soru hariç tüm verilerin 0,79-0,26 aralığında olduğu görülmüştür. Bu hususta uzman görüşleri alınmış ve 18. soru testten tamamen çıkarılmıştır. Böylece 19 sorudan oluşan testin deney ve kontrol gruplarına öntest, sontest ve kalıcılık testi olarak uygulanabileceği görülmüştür.

Testi oluşturan maddelerin ölçülmek istenen davranışı ölçmede yeterli olup olmadığının anlaşılabilmesi için kapsam geçerliğine bakılır (Büyüköztürk, 2007, s.168).

Başarı testinin kapsam geçerliğinin anlaşılabilmesi amacıyla uzman görüşüne başvurulmuştur. Türkçe eğitim alanında uzman iki akademisyenin ve altı Türkçe öğretmenin görüşleri alınmış ve soruların anlaşılabilirliği, ölçülmek istenen davranışı kapsamı açısından yeterli görülmüştür. Erdemler Teması Başarı Testi' nin temel dil becerileriyle dil bilgisi öğrenme alanına göre madde dağılımı şu şekildedir:

Tablo 7. *Erdemler Teması Başarı Testi'nin Temel Dil Becerileriyle Dil Bilgisi Öğrenme Alanına Göre Madde Dağılımı*

Maddeler	Öğrenme alanları
1-7. sorular	Okuma-Anlama
8-12. sorular	Yazma
13-16. sorular	Dil bilgisi
17-19. sorular	Dinleme/İzleme

Erdemler Teması Başarı Testi'nin kapsam geçerliğinin sağlanmasından sonra öğrencilerin test maddelerine verdikleri cevaplar arasındaki tutarlılığı ifade eden güvenilirliğe de bakılmıştır (Can, 2014). Hazırlanan testin güvenilirliğinin hesaplanmasında Cronbach alpha katsayısına bakılmış ve 0,89 olarak tespit edilmiştir. Cronbach's Alpha Katsayısının değerlendirilmesinde kullanılan değerlendirme kriteri (Özdamar, 2004);

$0,00 \leq \alpha < 0,40$ ise ölçek güvenilir değildir.

$0,40 \leq \alpha < 0,60$ ise ölçek düşük güvenilirliktedir.

$0,60 \leq \alpha < 0,80$ ise ölçek oldukça güvenilirdir.

$0,80 \leq \alpha < 1,00$ ise ölçek yüksek derecede güvenilir bir ölçektir.

Elde edilen bu katsayıyla Erdemler Teması Başarı Testi'nin güvenilirlik açısından yeterli olduğu sonucuna varılmıştır.

Erdemler temasının öğretiminde kullanılan geleneksel oyun uygulamaları.

Erdemler teması için uyarlanacak olan geleneksel oyunların niçin, nerede, nasıl ve kimlere uygulanacağıyla ilgili sorulara cevap alabilmek için uygun uyarlamaları yapmak öğrenme sürecinde hangi hedeflerin gerçekleştirilmeye çalışıldığı ve öğrenme ortamının temel özellikleri gibi öğrenme başarısı üzerinde etkili olan unsurlar üzerinde durulmuştur.

21. yüzyıl teknoloji çocuklarını teknoloji bağımlılığından kurtarması, kültür aktarımının eğlenceli bir parçası olması, hemen her yerde oynanabilme olanağı olması ve her yaş grubunu rahatlıkla içine alabilen bir yapıya sahip olması fikriyle doğan bu çalışmanın yedinci sınıf Türkçe dersi Erdemler Teması'na uyarlanmasına karar verilmiştir.

Hedef kitlenin yedinci sınıf olmasında yedinci sınıfın sekizinci sınıfa hazırlığı içermesi ve yedinci sınıf konuları içinde bulunan “Kipler” konusunun fazlaca ayrıntısının olması ve yeterli sürenin de bulunmaması etkili olmuştur.

Erdemler Teması'nın seçilmesinde ise hem “Kipler” konusunu barındırması hem de Erdemler Teması'nda yer alan “Fiilde anlam özelliği” konusunun soyut kavramları içermesiyle anlaşılmakta zorlanılması etken olmuştur. Ayrıca Erdemler Teması uygulama çalışma takvimi için de dönemin ikinci haftasında başlaması sebebiyle en uygun temadır.

Hazırlanan oyunların hedef kitlenin ilgisini çekmesi, derste sıkılmalarına sebep olan etkenlerin ortadan kaldırılması hem de yöreye uygun oyunlar olmasına ve öğrenci merkezli yürütülebilir olmasına özellikle dikkat edilmiştir. Oyunların derse uyarlanma aşamasında ise hedef kitlenin öğrenme içeriği etkili olmuştur. Bu sebeple MEB'in yayımlamış olduğu Ortaokul ve İmam Hatip Ortaokulu Yedinci Sınıf Türkçe Ders kitabında yer alan Erdemler Teması'nın temel dil becerileri ve dil bilgisi öğrenme alanı kazanımları incelenmiştir. Yapılan araştırma sonrasında okuma, dinleme/izleme ve yazma temel dil becerileri ve dil bilgisi kazanımlarının şu şekilde dağılım gösterdiği tespit edilmiştir:

Tablo 8. *Erdemler Temasının Okuma, Dinleme/İzleme, Yazma, Dil Becerileri ve Dil Bilgisi Öğrenme Alanına İlişkin Kazanımları*

Okuma	Noktalama işaretlerine dikkat ederek okur.
	Metnin bağlamından hareketle kelime ve kelime gruplarının anlamlarını çıkarır.
	Deyimlerin metne katkısını belirler.
	Metnin konusunu belirler.
	Metnin ana fikrini/ana duygusunu ve yardımcı fikirlerini belirler.
	Metinle ilgili sorulara cevap verir.
	Metnin içeriğine uygun başlık belirler.
	Metindeki ipuçlarından hareketle metne yönelik tahminlerde bulunur.
	Metin türünü ayırt eder.
Dinleme/İzleme	Öznel nesnel yargıları ayırt eder.
	Dinleme/izleme yöntem ve tekniklerini kullanır.
Dinleme/İzleme	Dinlediği metinden hareketle anlamını bilmediği kelime ve kelime gruplarını tespit eder.

Tablo 8. (Devamı)

Dinleme/İzleme	Dinlediklerine/izlediklerine ilişkin sorulara cevap verir.
	Dinlediklerinin/izlediklerinin başlığı/adı ile içeriği arasındaki ilişkiyi ortaya koyar.
	Görsel/işitsel unsurlarla dinledikleri/izledikleri arasında ilgi kurar.
	Dinlediklerinde/izlediklerinde geçen kelime, deyim ve atasözlerini cümle içinde kullanır.
	Dinlediklerinin/izlediklerinin başlığı/adı ile içeriği arasındaki ilişkiyi ortaya koyar.
Yazma	Dinlediklerini/izlediklerini içerik yönünden değerlendirir.
	Yazma yöntem ve tekniklerini kullanır. (Not alma, özet çıkarma, görselden hareketle yazma, kavram havuzundan seçerek yazma...)
	Yazım kurallarını kavrayarak uygular.
	Yazım kılavuzunu kullanarak yeni öğrendiği kelimeleri kullanmaya teşvik edilir.
	Hikâye edici metin yazar.
	Yazdığı metinlerde düşüncüyü geliştirme yollarını kullanır.
	Yazdıklarının içeriğine uygun başlık belirler.
	Yazdıklarında Türkçe kurallarına uygun ifadeler kullanır.
Dil Bilgisi	Şiir yazar.
	Fiillerin anlam özelliğini fark eder.
	Çekim eklerinin işlevini kavrar.
	Fiil çekim eklerini (kip ve kişi eklerini) bilir.
	Fiil çekim eklerinin işlevlerini ayırt eder.

Tablo 8’de ifade edilen kazanımlar uyarlanacak olan oyunların amacını ve içeriğini bize sunmuştur. Yani uyarlanan her bir oyun ile tema hedefleri arasında sıkı bir ilişki olmalıdır. Ayrıca öğrenmenin kalıcı ve etkili olması için öğrencinin öğrenme etkinliklerine bizzat katılması, süreçte aktif olması, onu düşünmeye yönlendiren uygulamalarla karşılaşması gerekmektedir (Tural, 2005). Buradan hareketle oyunlar da doğru cevap verdiğinde çocuğun gruba katkısını veya yanlış cevap verdiğinde grubuna zararını görebileceği şekilde uyarlanmıştır. Çalışmaya katılacak öğrenciler hedeflerden haberdar edilmiş ve uyarlanan geleneksel oyun tema hedeflerine ve öğrenmenin kalıcı ve etkili olmasına yönelik şu şekilde hazırlanmıştır:

Çarpışan Fındık Oyunu:

Çarpışan fındık oyunu temaya ait konuları rahatlıkla öğretebilir. 12-13 yaş arasındaki öğrencilerin ilgisini çekebilecek bir oyundur. Çarpışan Fındık oyununun düzenlenmiş son hali şöyledir:

Kazanım: Fiillerin anlam özelliğini fark eder. Konuşmacının sözünü kesmeden sabır ve saygıyla dinler. Tekerleme, sayısmaca, bilmece ve yanıltmacaları ezberler ve kullanır.

Oyunda Kullanılan Materyal: Oyuncu sayısının iki katından on fazla olacak şekilde fındık ve hazırlanan bilgi kartları

Oyuncu Sayısı: En az dört

Oyun Alanı: Açık alan veya kapalı geniş bir alan

Oyunun Süresi: Bir ders saati(40 dakika)

Oyunun Hazırlık Aşaması

1. On fındık düz bir zemine yan yana gelecek şekilde yerleştirilir.
2. Kalan fındıklardan her öğrenciye ikişer tane gelecek biçimde dağıtılır.
3. Öğrenciler derste öğrendikleri bir tekerleme ile iki gruba ayrılır.

(“Âdem madene gitmiş, Âdem madende badem yemiş, madem Âdem madende badem yemiş, niye bize getirmemiş?” tekerlemesi her bir kelimesi bir öğrenciye gelecek şekilde söylenir. “Âdem” kelimesini kullananlar bir tarafa “maden” kelimesini kullananlar diğer tarafa ayrılır.) 4. Ayrılan gruplar yere dizilen fındıklardan dört adım uzaklaşır.

5. Oyuncuların her birine önceden hazırlanan bilgi kartları verilir.(Bilgi kartında bir fiilin anlam özelliği ve o anlam özelliğine uygun fiil cümlesi yazılıdır.)

<u>Anlam Özelliğim</u>	<u>Örneğim</u>	(İş fiili için hazırlanmıştır)
Hareket anlatan bir fiilim.	Şu resmi sen çiz.	
Ben kimim?		

Şekil 1. Çarpışan fındık oyunu bilgi kartı örneği.

6. Oyuna hangi grubun başlayacağını belirlemek için ister bir sayısmaca ister bir bilmece kullanılabilir.

Bilmece Örneği: **Sayısmaca Örneği:**

Sarı sarı yazılmış, Al çık,
Sıra sıra dizilmiş, Bal çık,
Tarladan atlamış, Sana dedim:

Tüfek gibi patlamış. (Cevap: Mısır) Sen çık!

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyuna başlayacak olan gruptan biri elindeki fındıkla yerdeki fındıkları vurmaya çalışır. Herhangi birini vurursa vurduğu fındığı alabilmesi için karşı gruptan birinin bilgi kartındaki soruya doğru cevap vermesi gerekir. Bunun için bilgi kartını okuyacak kişiyi seçer. Bilgi kartına verdiği cevap doğru ise yerdeki vurduğu fındığı alır, sıra yine kendi grubundadır; yanlış ise yerdeki vurduğu fındığı alamaz, sıra karşı gruptan birine geçer. Oyun yerdeki fındıklar bitene değin devam eder. Oyunun sonunda aynı anlam özelliğini oluşturan oyuncular bir daire oluşturur. Temsil ettikleri anlam türüne ait özellikleri tek tek söylerler ve bunlara uygun örnek fiil cümleleri verirler. Oyunun sonunda kendini en iyi tanıtan, elinde en fazla fındığı bulunduran grup alkışlanır ve diğer grupların fındıkları yeme hakkını elde eder.

Tokuç Oyunu:

Tokuç oyunu temaya ait konuları rahatlıkla öğretebilir. 12-13 yaş arasındaki öğrencilerin ilgisini çekebilecek bir oyundur. Tokuç oyununun düzenlenmiş son hali şöyledir:

Kazanım: Kip ve çekimli fiili kavrar. Bildirme kiplerinin kullanım özelliklerini kavrar. Bildirme kipleriyle dilek kiplerini ayırt eder. Tekerleme, sayısmaca, bilmece ve yanıltmacaları ezberler ve kullanır.

Okuduğum cümledeki çekimli fiili bulup master haline getirir misin?

Hatırladıkça dertlerinden uzaklaştı.

Cevap: dertlerinden uzaklaşmak

Şekil 2. Tokuç oyunu bilgi kartı örneği.

Oyunda Kullanılan Materyal: Kırık kiremit parçaları veya üst üste konulabilecek şekilde düz taşlar, çaputlardan(kumaş parçaları) yapılmış top veya plastik top ve hazırlanan bilgi kartları

Oyuncu Sayısı: En az 10 kişi

Oyun Alanı: Açık alan

Oyunun Süresi: Bir ders saati(40 dakika)

Oyunun Hazırlık Aşaması:

1. İstenilen kadar kiremit parçası veya taş üst üste dizilir.
2. Bütün öğrenciler kiremit parçalarından beş adım uzaklaşır ve bir daire oluşturulur.
3. Öğrenciler derste öğrendikleri bir sayısmaca ile bir ebe belirler.

4. Seçilen ebe kiremitlerin başına geçer.

5. Oyuncuların her birine önceden hazırlanan bilgi kartları verilir.(Bilgi kartında çekimli fiil ve mastarı ayırt edebilecekleri, bildirme ve dilek kiplerini ayırt ettirici örnekler ve bilgiler yer alır.)

Oyunun Oynanma Şekli:

Sayısmaca ile belirlenen ebe kiremitleri başındadır. Oyuncular ellerindeki topla sırayla kiremitleri devirmeye çalışırlar. İlk oyuncu deviremezse ebe topu alıp diğer oyunculardan birini vurmaya çalışır. Kimi vurursa vurduğu kişi elindeki bilgi kartını okur ve yöneltilen soruyu ebenin bilmesini ister. Ebe bilirse ebelikten kurtulur ve vurduğu kişi ebe olur; bilemezse ebeliğe devam eder ve topu başka bir oyuncuya kiremitlere atması için verir. Bu defa atan oyuncu kiremitleri devirirse kiremitlerin yanına gelir ve topu alıp uzağa fırlatır. Ebe topu alana kadar diğer oyuncular kiremitleri yerine dizmeye çalışırlar. Ebe topu alana kadar taşlar düzeltilmiş olursa ebe “TOKUÇ” olur ve tekrar taşların başına geçer. Oyuncular ebe topu yakalayınca kadar taşları dizemezse ebe aldığı topla birini vurur ve vurduğu kişi ebe olur.

Oyunun sonunda bildirme kipleri ve dilek kipleri özelliği taşıyan oyuncular birer daire oluştururlar. Master ve çekimli fiili temsil eden öğrenciler de ayrı bir daire oluştururlar. Temsil ettikleri kipe ait özellikleri tek tek söylerler ve bunlara ait özelliklere uygun örnek fiiller verirler. Böylelikle öğrencilerin master ve çekimli fiili; bildirme kipleri ve dilek kiplerini ayırt etmeleri sağlanır.

Oturan Körebe Oyunu:

Oturan Körebe oyunu temaya ait konuları rahatlıkla öğretebilir. 12-13 yaş arasındaki öğrencilerin ilgisini çekebilecek bir oyundur. Oturan Körebe oyununun düzenlenmiş son hali şöyledir:

Kazanım: Metin türleriyle ilgili özellikleri kavrar. Metin türlerini kavrar. Öznel ve nesnel yargıları ayırt eder. Tekerleme, sayısmaca, bilmece ve yanıltmacaları ezberler ve kullanır.

Oyunda Kullanılan Materyal: Gözü kapatmak için bir kumaş ve bir tabure veya sandalye

Oyuncu Sayısı: En az beş kişi

Oyun Alanı: Açık alan

Oyunun Süresi: Bir ders saati(40 dakika)

Oyunun Hazırlık Aşaması:

1. Sayışmaca ile bir ebe seçilir.
2. Ebe tabureye veya sandalyeye oturtulur.
3. Ebenin gözü kumaş parçasıyla kapatılır.
4. Kalan kişilerin ebenin etrafında dair oluşturmaları ve ebeye eşit uzaklıkta olmaları istenir.
5. Bütün oyunculara bilgi kartları dağıtılır.

Oturan Körebe Oyununa İlişkin Bilgi Kartı Örneği Doğruluğu ya da yanlışlığı kişiden kişiye değişmeyen, deney ve gözleme dayalı tarafsız yargıları. Örneğim: Doğu Anadolu bölgemizde her yıl kuraklık yaşanmaktadır. Ben kimim? Cevap: Nesnel Yargı

Şekil 3. Oturan körebe oyununa ilişkin bilgi kartı.

Oyunun Oynanma Şekli:

Ebenin dışındaki oyunculardan ebenin ismini söylediği üç kişi koşabildikleri en uzak noktaya ulaşırlar. Ebe durun, dediğinde herkes olduğu noktada kalır ve ebeye doğru koşmaya başlarlar onlardan ebeye son dokunan kişiye ebenin bilgi kartı okunur. Oyuncu bilgi kartındaki soruya yanlış cevap verirse kendisi ebe olur, doğru cevap verirse ebeye ikinci dokunan ebe olur. Oyun, bilgi kartları en az bir kez okunana dek devam eder.

Oyunun sonunda her bir metin türü özelliği taşıyan öğrenciler kendi metnine ait özelliği taşıyanlarla el ele tutuşur, daire oluşturur ve türünün özelliklerini söyler. Nesnel ve öznel yargılarsa hangi türe uygunlarsa o dairenin içinde yerini alır. Oyunun sonunda tüm sınıf alkışlanır.

Tokil Oyunu.

Tokil oyunu temaya ait konuları rahatlıkla öğretebilir. 12-13 yaş arasındaki öğrencilerin ilgisini çekebilecek bir oyundur. Tokil oyununun düzenlenmiş son hali şöyledir:

Kazanım: Düşünceyi geliştirme yollarının işlevlerini açıklar. Tekerleme, sayışmaca, bilmece ve yanıltmacaları ezberler ve kullanır.

Oyunda Kullanılan Materyal: Üç taş parçası ve çizgi çizmek için tebeşir veya kiremit parçası

Oyuncu Sayısı: En az on kişi

Oyun Alanı: Açık alan veya kapalı geniş bir alan

Oyunun Süresi: Bir ders saati(40 dakika)

Oyunun Hazırlık Aşaması:

1. Toprak zemine bir adım çapında bir daire çizilir. Çizilen dairenin ortasına yuvarlak bir taş konur.
2. Bu dairenin sağ ve soluna beş adım uzaklıkta birer çizgi çizilir.
3. Sınıf daha önceden öğrendiği bir sayısmaca ile iki gruba ayrılır. Gruplar bulunacakları çizgilere geçerler.
4. Her birine birer bilgi kartı verilir.
5. Bir bilmece sorularak oyuna hangi grup üyesinin başlayacağına karar verilir.

Bilgi Kartı Örneği “Bu nedir?” sorusuna cevap veririm. Ben kimim? Cevap: Tanımlama

Şekil 4. Tokil oyunu bilgi kartı örneği.

Oyunun Oynanma Şekli:

Oyuna başlayacak olan gruptan biri elindeki taşı daireye doğru atarak dairenin içindeki taşı dışına çıkarmaya çalışır. İlk atışta taşı dışarı çıkarırsa dairenin dışındaki taş eski yerine konur ve sıra kendi grubundan başka bir arkadaşına geçer, taşı çıkaramazsa oyun sırasının kendi grubunda devam edebilmesi için karşı grubun kendi içinden seçtiği birinin bilgi kartındaki soruya doğru cevap vermesi gerekir. Doğru cevap veremezse oyun sırası diğer gruba geçer. Oyun bir grubun tüm üyeleri bittiğinde sona erer ve kazanan tüm grup üyeleri önce biten taraf olur.

Oyunun sonunda aynı düşüncüyü geliştirme yolunu oluşturan oyuncular bir daire oluşturur. Temsil ettikleri anlatım yoluna ait özellikleri tek tek söylerler. Oyunun sonunda kazanan grup alkışlanır.

Süreç

Deney ve kontrol gruplarındaki öğrencilerin okuma, yazma, dinleme/izleme dil becerileri ve dil bilgisi öğrenme alanına ilişkin becerileri kazanıp kazanamadıklarını belirlemek amacıyla hazırlanan Erdemler Teması Başarı Testi, son şeklini almadan önce Ordu ili Fatsa ilçesinde bulunan ve rastgele seçilen dört ortaokulda pilot uygulama olarak gerekli izinler alındıktan sonra, erdemler temasının konu olarak başlanmasından iki hafta önce 19.09.2018 tarihinde uygulanmıştır. Pilot uygulama dört okulda aynı gün Türkçe dersi branş öğretmenleri tarafından yapılmış ve bir ders saati sürmüştür. Pilot uygulama 120 öğrenci

olarak planlanmasına rağmen dönem başında öğrenci sayılarında yaşanan değişiklik nedeniyle 132'ye çıkarılmış ve hiçbir öğrenci testten çıkarılmadan pilot uygulama analizi yapılmıştır. Pilot uygulamadan sonra alanında uzman iki akademisyenin görüşleri alınarak Erdemler Teması Başarı testindeki 18. soru teste katkısı bulunmadığından çıkarılmıştır.

Hazırlanan başarı testinin ve uyarlanan geleneksel oyunların uygulanması için çalışma öncesinde okulların teknolojik imkânları göz önüne alınmış ve okul olarak Fatih Eğitim Projesi kapsamında henüz akıllı tahtaları kurulmamış bir okul olan Eczacı İlhan Hazinesdar Ortaokulu çalışma okulu olarak seçilmiştir. Bu okulun seçilmesinde yağışlı havada açık alanda oynanamayacak oyunlar için kurumun geniş bir konferans salonunun ve beden eğitimi dersinde kullanılabilmesi için hazırlanmış salonunun bulunması da etkili olmuştur.

Araştırmacı uygulama okulunda aynı zamanda öğretmenlik yapmaktadır. Bu nedenle gerekli izinler alındıktan sonra okul yönetimi uygulama sürecinden dört hafta önce bilgilendirilmiştir.

Erdemler Teması Başarı Testi'nin son şekli verilmiş hali ile bahsedilen eğitim öğretim döneminin eylül ayının son haftasında 28.09.2018 tarihinde Erdemler Teması Başarı Testi kontrol ve deney grubuna ön test olarak uygulanmış ve 01.10.2018 tarihinden itibaren erdemler teması derslerde işlenmeye başlamıştır.

Ön test, geleneksel oyun uygulamalarından hemen önce deney ve kontrol gruplarına uygulanmıştır. Ön test uygulaması esnasında testin not vermek amacıyla değil bilgilerini ölçmek amacıyla yapıldığı bilgisi verilmiştir. Ön testin uygulaması sırasında testin güvenilirliği düşürebilecek etkiler(Testin yapılma şartları, testin süresi, testin açıklanması...) kontrol altına alınmaya çalışılmıştır.

Dışsal değişkenlerin etkisini ortadan kaldırmak için araştırmacı deney grubunda dersleri rehber olarak devam ettirmiş geleneksel oyunlar oynanmadan önce mevcut müfredatta yer alan metinleri işlemiş ve konuyu oyun öncesi özetlemiştir. Ayrıca oyunlara da bizzat rehberlik etmiştir. Kontrol grubunda ise rehber öğretmenin yanında yalnızca gözetmen olarak yer almıştır.

Deney grubunda önce kazanımlarla ilgili konular özetlenmiş ardından konuya ilişkin uyarlanan geleneksel oyun sınıfla oynanmıştır. Her kazanım için uyarlanan oyunlardan önce konu araştırmacı tarafından özetlenmiş ve oyunlar oynanmıştır. Uygulama süreç planı şu şekilde hazırlanmıştır:

Tablo 9. Uygulama Süreç Planı

HAFTA	SAAT	KAZANIMLAR/UYGULAMALAR
Uygulama Öncesi	1 ders	Erdemler Teması Başarı Testinin ön test uygulaması.
	1 ders	Fiillerin anlam özelliklerini kavrar. Konuşmacının sözünü kesmeden sabır ve saygıyla dinler. Tekerleme, sayısmaca, bilmece ve yanıltmacaları ezberler ve kullanır.
	1 ders	Fiillerin anlam özelliklerini kavrar. Konuşmacının sözünü kesmeden sabır ve saygıyla dinler. Tekerleme, sayısmaca, bilmece ve yanıltmacaları ezberler ve kullanır.
	1 ders	Metin türlerini kavrar. Tekerleme, sayısmaca, bilmece ve yanıltmacaları ezberler ve kullanır.
1	1 ders	Öznel ve nesnel yargıları ayırt eder.
	1 ders	Kip ve çekimli fiili kavrar Tekerleme, sayısmaca, bilmece ve yanıltmacaları ezberler ve kullanır.
	1 ders	Metin türlerini kavrar. Öznel ve nesnel yargıları ayırt eder. Tekerleme, sayısmaca, bilmece ve yanıltmacaları ezberler ve kullanır.
2	1 ders	Bildirme kipleriyle dilek kiplerini ayırt eder. Tekerleme, sayısmaca, bilmece ve yanıltmacaları ezberler ve kullanır.
	2 ders	Bildirme kiplerinin kullanım özelliklerini kavrar. Tekerleme, sayısmaca, bilmece ve yanıltmacaları ezberler ve kullanır.
3	1 ders	Metinde yararlanılan düşünceyi geliştirme yollarının işlevini açıklar. Tekerleme, sayısmaca, bilmece ve yanıltmacaları ezberler ve kullanır.
	1 ders	Metin türlerini kavrar. Öznel ve nesnel yargıları ayırt eder. Tekerleme, sayısmaca, bilmece ve yanıltmacaları ezberler ve kullanır.
	1 ders	Erdemler Teması Başarı Testinin son test uygulaması.
4	1 ders	Erdemler Teması Başarı Testinin son test uygulaması.
6 hafta Sonra	1 ders	Erdemler Teması Başarı Testinin kalıcılık testi uygulaması.

Tablo 9’da geleneksel oyunlarla Türkçe öğretimi yapılan derslere yönelik ilgili kazanımlar ve kullanılan geleneksel oyunlar şu şekilde ifade edilmiştir:

Tablo 10. Geleneksel Oyunlarla Türkçe Öğretimi Yapılan Derslerde İlgili Kazanımlar ve Kullanılan Geleneksel Oyunlar

Kazanım	Oyunun Adı	Süre
Fiillerin anlam özelliğini kavrar.	Çarpışan Fındık Oyunu	2 ders saati
Kip ve çekimli fiili kavrar	Tokuç	3 ders saati
Bildirme kipleriyle dilek kiplerini ayırt eder.		
Bildirme kiplerinin kullanım özelliklerini kavrar.		
Metin türüyle ilgili özellikleri kavrar. Öznel ve nesnel yargıları ayırt eder.	Oturan Körebe	3 ders saati
Metinde yararlanılan düşünceyi geliştirme yollarının işlevini açıklar.	Tokil	2 ders saati

Çarpışan fındık oyununun uygulama süreci.

Çalışmada Ordu yöresinde oynanan “Çarpışan Fındık” oyunu erdemler temasındaki kazanımlar doğrultusunda uyarlanmıştır. Araştırmacı, uygulama öncesinde oyunun nasıl oynanacağını öğrencilere açıklamış ve deney grubunda yer alan 34 öğrenciye de bilgi kartları dağıtılmıştır. Oyun sırasında sınıfta bulunan bütün öğrencilerin oyuna katılımı ve birbirlerini dinlemeleri sağlanmıştır. Oyunun oynanış şekli itibarıyla sınıf tekerleme ile iki gruba ayrılmış ve bir bilmece yardımıyla da hangi grubun başlanılacağına karar verilmiştir. Fındıkları vuranların vurdukları fındığı kazanmalarına şart olarak karşı tarafın bilgi kartına doğru cevap vermeleri istenmiştir. Bilgi kartının okunmasıyla ve oyun süresince tekrarlanmasıyla kazanımın kavranması sağlanmış ve ders saati boyunca oyun tekrarlanmıştır.

Tokuç oyununun uygulama süreci.

Çalışmada Ordu yöresinde oynanan “Tokuç” oyunu erdemler temasındaki kazanımlar doğrultusunda uyarlanmıştır. Araştırmacı, uygulama öncesinde oyunun nasıl oynanacağını öğrencilere açıklamıştır. Deney grubunda yer alan 34 öğrenciye de bilgi kartları dağıtılmış, ve oyun sırasında sınıfta bulunan bütün öğrencilerin oyuna katılımı ve birbirlerini dinlemeleri sağlanmıştır. Oyunun oynanış şekli itibarıyla sınıf sayısmacayla ebe belirlemiş, dizilen kiremitlerin başında ebe beklemiştir. Oyunculardan biri elindeki topla kiremitleri devirmeye çalışmış, deviremediğinde ebe topu alıp birini vurmuş ve vurduğu kişi elindeki bilgi kartını ebeye okumuştur. Ebe sorulan soruyu bilirse ebelikten kurtulmuş ve kiremiti vuramayan kişi ebe olmuştur; sorulan soruyu bilemezse ebe olmaya devam etmiştir. Atıcı oyuncu kiremitleri devirirse koşarak topu almış ve kiremitlerden en uzak alana atmıştır. Ebe topu yakalamadan kiremitler diğer oyuncuların da yardımıyla dizilmeye çalışılmıştır. Ebe topu yakaladığında kiremitler eski halini almışsa ebe “Tokuç” olmuş ve yine ebe olmaya devam etmiştir; kiremitler eski halini almamışsa ebe topla istediği bir oyuncuyu vurmuş ve vurduğu kişi ebe olmamak için elindeki bilgi kartını okumuş ve ebe nin cevap vermesini istemiştir. Ebe doğru cevap verirse ebelikten kurtulmuş, veremezse ebe olmaya devam etmiştir. Oyun bir ders saati sürdürülmüştür. Bu oyunda ebelikten kurtulma şartlarından biri olarak karşı tarafın bilgi kartına doğru cevap vermeleri istenmiştir. Bilgi kartının okunmasıyla ilgili kazanımın kavranması sağlanmış ve ders saati boyunca oyun tekrarlanmıştır.

Oturan körebe oyununun uygulama süreci.

Çalışmada Ordu yöresinde oynanan “Oturan Körebe” oyunu erdemler temasındaki kazanımlar doğrultusunda uyarlanmıştır. Araştırmacı, uygulama öncesinde oyunun nasıl oynanacağını öğrencilere açıklamıştır. Deney grubunda yer alan 34 öğrenciye de bilgi kartları

dağıtılmıştır. Oyun sırasında sınıfta bulunan bütün öğrencilerin oyuna katılımı ve birbirlerini dinlemeleri sağlanmıştır. Oyunun oynanış şekli itibarıyla sınıf sayışmacalarla bir ebe seçmiş ve ebe tabureye gözleri bağlı olarak oturtulmuştur. Ebenin ismini söylediği üç kişi ebe durun, deyinceye dek ebeden en uzak noktaya kaçmışlardır. Ardından ebeye doğru koşup ebeye dokunmaya çalışılmıştır. Ebeye son dokunana ebe bilgi kartındaki soruyu yöneltmiş kişi bilirse ikinci dokunan ebe olmuştur; soruyu bilemezse kendisi ebe olmuştur. Ebe olmamak için ebenin bilgi kartındaki sorulara doğru cevap vermek veya hızlı koşma şartı aranır. Bilgi kartlarının okunmasıyla kazanımların kavranması sağlanmış ve ders saati boyunca oyun tekrarlanmıştır.

Tokil oyununun uygulama süreci.

Çalışmada Ordu yöresinde oynanan “Tokil” oyunu erdemler temasındaki kazanımlar doğrultusunda uyarlanmıştır. Araştırmacı, uygulama öncesinde oyunun nasıl oynanacağını öğrencilere açıklamıştır. Deney grubunda yer alan 34 öğrenciye de bilgi kartları dağıtılmıştır. Oyun sırasında sınıfta bulunan bütün öğrencilerin oyuna katılımı ve birbirlerini dinlemeleri sağlanmıştır. Oyunun oynanış şekli itibarıyla sınıf sayışmaca ile iki gruba ayrılmış bir bilmece yardımıyla da hangi grubun başlanılacağına karar verilmiş, attıkları taşla dairenin içindeki taşı çıkaramayanlar için sıranın yine kendi grubunda kalmasını sağlamak amacıyla karşı tarafın bilgi kartındaki bilginin hangi anlatım yoluna ait olduğunu bilmesi istenmiştir. Bilgi kartının okunmasıyla kazanımın kavranması sağlanmış ve ders saati boyunca oyun tekrarlanmıştır.

Erdemler temasının işlenmesi, oyun uygulamalarının bitmesi ve tema sonu etkinliklerinin de sona eresi dört hafta sürmüştür. Dördüncü haftanın sonunda deney ve kontrol grubuna 26.10.2018 tarihinde Erdemler Teması Başarı Testi son test olarak uygulanmıştır. Son testten altı hafta sonra yani 07.12.2018 tarihinde Erdemler Teması Başarı Testi aynı gruplara tekrar uygulanarak araştırma tamamlanmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırma kapsamında ölçme araçları ile elde edilen veriler, amaçlara uygun istatistiksel tekniklerle analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda elde edilen veriler kodlanarak bilgisayara yüklenmiştir. Elde edilen verilerin çözümlenmesinde SPSS 24.0 (Statistical Package for Social Sciences) istatistik programı kullanılmıştır. Araştırma verilerinin çözümlenmesinde seçilecek analiz yöntemi için veriler üzerinde varyans analizleri yapılmıştır. Her bir analiz için varyans analizi sonuçları 0,05 anlamlılık değerinden büyük olduğu için varyansların homojen dağıldığı ve verilerin normal dağılım gösterdiği saptanmıştır. Bir veri setinin normal dağılım göstermesi için aşağıdaki varsayımları karşılaması gerekmektedir.

Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilks testi analiz sonuçlarında $p>0,05$ olmasını gerekmektedir. Örneklem büyüklüğü 50'nin altında olduğu durumlarda Shapiro-Wilk, 50 ve üzerinde olduğu durumlarda da Kolmogorov-Smirnov önerilmektedir (Can, 2014). Tablo 11'de Shapiro-Wilk analizi sonuçları yer almaktadır.

Tablo 11. Verilerin Dağılımının Normalliğine İlişkin Test Sonuçları

Grup	Başarı Testleri	Shapiro-Wilk		
		Değer	Sd	p
Kontrol Grubu	Ön Test	0.97	35	0.40
	Son Test	0.96	35	0.18
	Kalıcılık Testi	0.97	35	0.39
Deney Grubu	Ön Test	0.96	34	0.27
	Son Test	0.96	34	0.29
	Kalıcılık Testi	0.95	34	0.15

Bu bağlamda yapılan analizler sonucunda veriler normal dağılım göstermekte ve analiz yöntemleri olarak parametrik istatistiksel yöntemler seçilmiştir.

Kontrol ve deney gruplarının uygulama öncesi ve kalıcılık ortalama başarı puanları arasındaki anlamlı fark ilişkisiz t-testi ile analiz edilmiştir. İlişkisiz t-testi, iki ilişkisiz örneklemden elde edilen puanların birbirlerinden anlamlı bir şekilde farklılık gösterip göstermediğini test eder (Can, 2014).

Kontrol ve deney gruplarının uygulama sonrası ortalama başarı puanları arasındaki anlamlı fark ancova analizi ile analiz edilmiştir. Kovaryans analizi, iki ya da daha çok grubu içeren bir bağımsız değişkenin bir bağımlı değişken üzerindeki etkisi incelenirken bağımlı değişkeni etkileyen başka bir bağımlı değişkenin (covariate-ortak değişken) etkisinin kontrol edildiği bir istatistik test yöntemidir (Can, 2014).

Kontrol ve deney gruplarına ait ön test-son test ve kalıcılık testi ortalama başarı puanları arasında anlamlı farklılığı belirlemek amacıyla tekrarlı ölçümler için anova analizi yapılmıştır. Tekrarlı ölçümler anova analiz bir gruba ait uygulamaların ikiden fazla ölçüm ile yapıldığı durumlarda kullanılmaktadır (Can, 2014).

Araştırmacının Rolü

Araştırmacı pilot uygulamalar sırasında yalnızca bulunduğu kurumda uygulamaya katılmıştır. Diğer üç okulda Erdemler Teması Başarı Testi Türkçe dersi öğretmenleri tarafından yapılmıştır.

Arařtırmacı deney ve kontrol grubuna uygulanan ön test sırasında deney grubuna bizzat rehberlik etmiş kontrol grubunda ise gözetmen olarak yer almıştır.

Arařtırmacı oyun uygulamaları sırasında dört hafta boyunca yine deney grubuna rehberlik etmiştir.

Arařtırmacı son test ve kalıcılık testinin uygulanması sırasına deney grubuna bizzat rehberlik etmiş kontrol grubunda ise gözetmen olarak yer almıştır.

Geçerlik ve Güvenirlik

Bu araştırmanın amacı, yedinci sınıf Türkçe dersi erdemler temasının öğretiminde geleneksel oyun uygulamalarının kullanıldığı deney grubu ile mevcut öğretim programının uygulandığı kontrol grubu arasında başarı ve kalıcılık durumları açısından değerlendirmektir. Bu bağlamda geliştirilen başarı testinin kapsam geçerliliği için uzman görüşü alınmış, pilot uygulama yapılmış ve spss programı ile analiz edilerek başarı testinin Cronbach alfa ve madde toplam korelasyon değerleri verilmiştir.

Erdemler Teması Başarı Testi' nin kapsam geçerliğinin sağlanmasından sonra öğrencilerin test maddelerine verdikleri cevaplar arasındaki tutarlılığı ifade eden güvenirlğe de bakılmıştır (Can, 2014). Hazırlanan testin güvenirlğinin hesaplanmasında Cronbach alpha katsayısına bakılmış ve 0,89 olarak tespit edilmiştir. Elde edilen bu katsayıyla Erdemler Teması Başarı Testi'nin güvenirlık açısından yeterli olduğu sonucuna varılmıştır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Bulgular

Bu kısımda yöntem bölümünde ifade edilen erdemler teması başarı testi ile toplanan verilerin belirli istatistiksel yöntemlerle analiz edilmesiyle ulaşılan bulgular yer almaktadır.

Çalışmanın veri toplama kısmında nicel veri toplama teknikleri yer almaktadır.

Çalışma bulgularını elde etmek için uygulama öncesi, sonrası ve hatırlanmaya yönelik test verilerine ilişkin anlamlı kabul edilebilecek bir farkın var olup olmadığını görmek için SPSS 24.0 programından yararlanılmıştır.

Araştırma Soruları

Araştırmanın bulgular bölümü olan üçüncü bölümünde araştırma soruları kapsamında bulgular değerlendirilmektedir.

1. Deney grubuna ait uygulama öncesi-sonrası ve kalıcılık testi erdemler teması başarı ortalama puanlarına ilişkin anlamlı bir fark var mıdır? sorusunun cevabına ulaşabilmek amacı ile aşağıdaki analizler gerçekleştirilmiştir:

Erdemler temasına ilişkin konularla deney grubu bireylerinin yazma, okuma/anlama, dil bilgisi ve dinleme/izleme öğrenme alanına ilişkin başarılarını değerlendirmek; hazır bulunuşluk durumlarını ölçmek ve geleneksel oyun uygulamalarıyla bireylerin başarı durumlarının değişip değişmediğini saptamak için erdemler teması uygulanmadan önce ve uygulandıktan sonra başarı durumlarına bakılmıştır.

Türkçe dersinde geleneksel oyunlarla öğretim yapılan bireylerin ön testi, son testi, kalıcılık testi betimsel analizleri Tablo 12’de yer almaktadır.

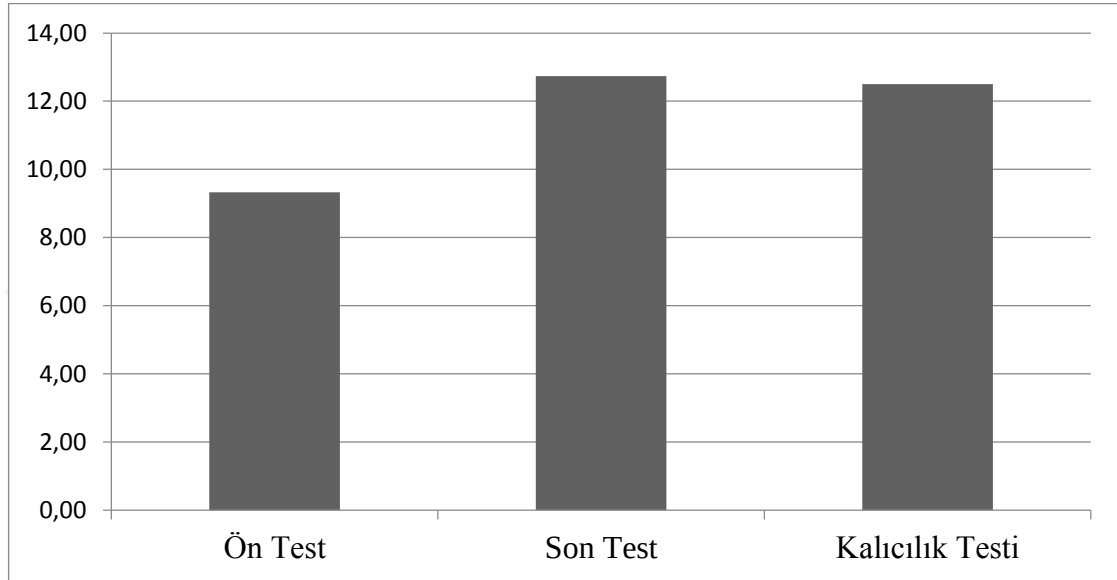
Tablo 12. *Geleneksel Oyunlarla Öğretim Yapılan Grubun Erdemler Teması Başarı Tesiti Uygulama Öncesi-Sonrası, Kalıcılık Puanları Betimsel Analizleri*

Deney Grubu	N	X	SS
Ön Test	34	9.32	2.61
Son Test	34	12.74	3.39
Kalıcılık Testi	34	12.50	2.70

Tablo 12’de bulunan verilere göre 7/C sınıfı bireylerinin hazır bulunuşluk düzeylerini ölçen uygulamadan önce başarı puan ortalaması 9,32, oyun uygulamalarıyla öğretim yapıldıktan sonraki test başarı puan ortalaması 12,74 ve kalıcılık testi başarı puan ortalaması

12,50 olarak tespit edilmiştir. Görüldüğü üzere geleneksel oyun uygulamalarıyla öğretim yapılan 7/C sınıfının uygulama öncesi-sonrasında tespit edilen erdemler teması başarı testi puan ortalamaları arasında fark bulunmaktadır. Fakat bu ortalamalar arasındaki farklılığın anlamlı olup olmadığını belirlemek üzere tekrar edilen ölçümler için anova analizi gerçekleştirilmiştir.

Şekil 5’de ortalamalara ilişkin grafik yer almaktadır.



Şekil 5. Deney grubu erdemler teması başarı testi uygulama öncesi-sonrası ve kalıcılık puan grafiği.

Bu bağlamda tekrar eden ölçümler için anova analizinden elde edilen bulgular Tablo 13’de yer almaktadır.

Tablo 13. *Geleneksel Oyun Uygulamalarıyla Öğretim Yapılan Grubun Başarı Testi Uygulama Öncesi-Sonrası, Kalıcılık Puanlarının Kıyaslanmasına Yönelik Tekrar Eden Ölçümler ANOVA Testi*

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	f	p	Anlamlı Fark
Ölçüm	246.902	2	123.451	35.054	.000	1-2.1-3
Hata	232.431	66	3.522			

1:Öntest 2:Sontest 3:Kalıcılık testi

Tablo 13’de bulunan analizler bağlamında, geleneksel oyun uygulamalarıyla öğretim yapılan grubun uygulama öncesi-sonrası ve hatırlanmaya yönelik erdemler teması başarı testi kalıcılık puanları arasında bulunan farkın anlamlı olduğu tespit edilmiştir ($F_{(2-66)} = 35,054$, $p < 0.05$). Anlamlı farklılık 7/C sınıfı öğrencilerine uygulanan onların hazır bulunuşluk düzeylerini ölçen öntest ve geleneksel oyun uygulamalarının ardından yapılan sontest arasında, ön test ve hatırlama oranlarını ölçen kalıcılık testi arasında olduğu belirlenmiştir. Bu

durum uygulanan yöntemin anlamlı ve olumlu farklılık yarattığını ve kalıcılığı olumlu yönde etkilediğini göstermektedir denilebilir.

2. Kontrol grubuna ait erdemler teması başarı testi uygulama öncesi-sonrası ve hatırlamaya yönelik kalıcılık puanı ortalama başarı durumları arasında anlamlı bir fark var mıdır? sorusunun cevabına ulaşabilmek amacı ile aşağıdaki analizler gerçekleştirilmiştir:

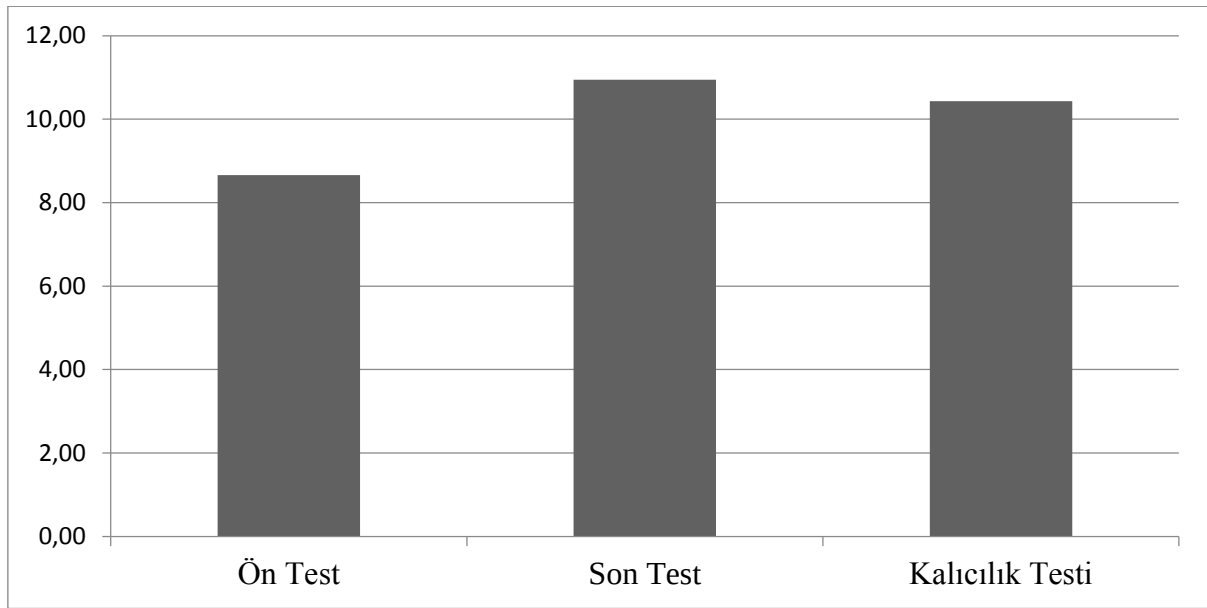
Erdemler temasına ilişkin konularla mevcut programı uygulayan bireylerin yazma, okuma/anlama, dilbilgisi ve dinleme/izleme öğrenme alanına ilişkin başarılarını değerlendirmek; hazır bulunuşluk durumlarını ölçmek ve mevcut programın uygulamalarıyla başarı durumlarının değişip değişmediğini saptamak için erdemler teması uygulanmadan önce ve uygulandıktan sonra başarı durumlarına bakılmıştır.

Mevcut programdaki uygulamalarla öğretimin yapıldığı kontrol grubu erdemler teması başarı testi uygulama öncesi-sonrası, kalıcılık puanlarının betimsel analizleri Tablo 14'te bulunmaktadır.

Tablo 14. Mevcut Programı Uygulayan Grubun Erdemler Teması Başarı Testi Uygulama Öncesi-Sonrası, Kalıcılık Puanları Betimsel Analizleri

Kontrol Grubu	N	X	SS
Ön Test	35	8.66	3.96
Son Test	35	10.94	4.41
Kalıcılık Testi	35	10.43	3.75

Tablo 14'te yer alan verilere göre mevcut öğretim yönteminin uygulandığı kontrol grubunun ön test akademik başarı puan ortalaması 8,66, uygulama sonrası puan ortalaması 10,94 ve kalıcılık testi başarı puan ortalaması 10,43 olarak bulunmuştur. Bu ortalamalar arasında anlamlı olan fark olup olmadığını belirlemek üzere tekrar eden ölçümler için anova analizi gerçekleştirilmiştir. Şekil 6'da ortalamalara ilişkin grafik yer almaktadır.



Şekil 6. Mevcut programı uygulayan grubun erdemler teması başarı testi uygulama öncesi-sonrası, kalıcılık puanları grafiği.

Öğrenci grupları ortalamaları arasında anlamlı farklılık bulunup bulunmadığını bulmak üzere tekrar eden ölçümler için kullanılan anova analizi sonuçları Tablo 15’de bulunmaktadır.

Tablo 15. Kontrol Grubu Başarı Testi Uygulama Öncesi-Sonrası, Kalıcılık Puanlarının Kıyaslanmasına Yönelik Tekrar Eden Ölçümler ANOVA Testi

Varyansın Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	f	p	Anlamlı Fark
Ölçüm	100.648	2	50.324	14.139	0.00	1-2.1-3
Hata	242.019	68	3.559			

1:Öntest 2:Son test 3:Kalıcılık testi

Tablo15’de mevcut öğretim programının tatbik edildiği kontrol grubuna uygulanan başarı testi uygulama öncesi-sonrası, kalıcılık puanlarının kıyaslanmasına yönelik tekrar eden ölçümler ANOVA testi gerçekleştirilmiştir. Grubun uygulama öncesi-sonrası, kalıcılık başarı değerleri arasında anlamlı olan bir fark ortaya çıkmıştır ($F_{(2-68)} = 14,139$, $p < 0.05$). Anlamlı farklılık uygulama öncesi-sonrası ve uygulama öncesi-kalıcılık testi arasında olduğu belirlenmiştir. Bu kapsamda uygulama sonrası ve kalıcılık testi puanlarının uygulama öncesi puanlarından yüksek olduğu bulunmuştur. Söz konusu durum deney grubu öğrencilerinde de aynı şekilde belirlenmiştir.

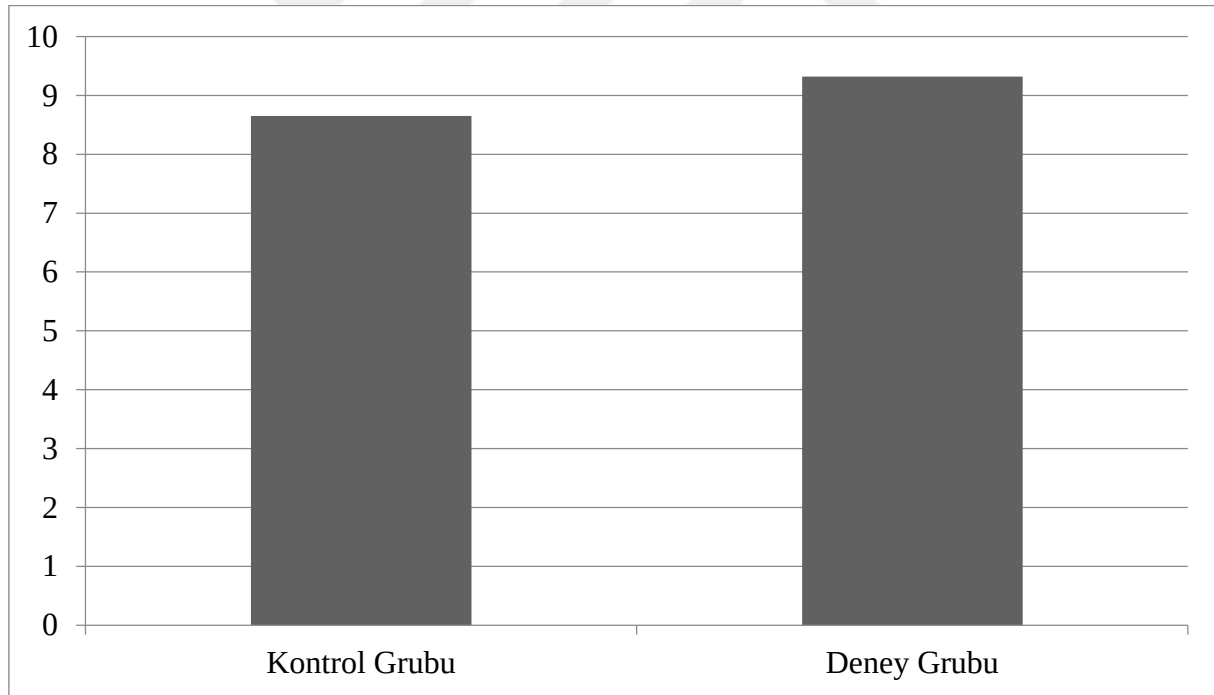
3. Çalışma gruplarına ait uygulama öncesi ortalama başarı değerleri arasında anlamlı olan bir fark var mıdır? sorusunun cevabına ulaşabilmek amacı ile aşağıdaki analizler gerçekleştirilmiştir.

Çalışma gruplarına ait ön test ortalama başarı puanlarında anlamlı olan fark bulunup bulunmadığını ortaya çıkarmak üzere yapılan ilişkisiz t-testi çözümleme sonuçları Tablo 16'da bulunmaktadır.

Tablo 16. Çalışma Grupları Başarı Testi Uygulama Öncesi Puanlarına Ait İlişkisiz T- Testi

Grup	N	X	SS	sd	t	p
Kontrol Grubu	35	8.65	3.95	67	-.823	0.41
Deney Grubu	34	9.32	2.61			

Tablo 16'da yer alan analiz bulgularına göre kontrol grubunun mevcut öğretim yöntemi uygulanmadan önceki başarı puan ortalaması 8,65 ve geleneksel oyun uygulamalarının yapıldığı grubun ön test başarı puan ortalaması 9,62 olarak belirlenmiştir. Puan ortalamaları arasında bulunan anlamlı farklılığı bulmak üzere gerçekleştirilen ilişkisiz t testi analizi neticesinde, gruplar arasında anlamlı bir farklılığa rastlanmasına rağmen ortalamalar arasındaki farka bakıldığında bir puan dahi olmadığı buradan hareketle grupların benzer olduğu söylenebilir . Şekil 7'de ortalamalara ilişkin grafik bulunmaktadır.



Şekil 7. Çalışma Gruplarının Ön Test Başarı Testi Grafiği

Şekil 7'de görüldüğü üzere çalışma grupları ön test başarı puanı ortalamaları anlamlı farklılık göstermemiştir. Bu durum araştırmanın geçerliliğine destek olabilecek bir sonuç olarak kabul edilebilir. Gruplar arası ön test başarı puan ortalamalarında farklılığın bulunmaması uygulanacak olan yöntemin sonuçlarının değerlendirilmesinde daha doğru sonuçlara ulaşılmasını sağlayabilmektedir.

Çalışma grupları olan 7/C ve 7/E sınıfları arasında uygulamaların yapılabilmesi için herhangi bir anlamlı farkın olmadığı yapılan testlerde tespit edilmiştir.

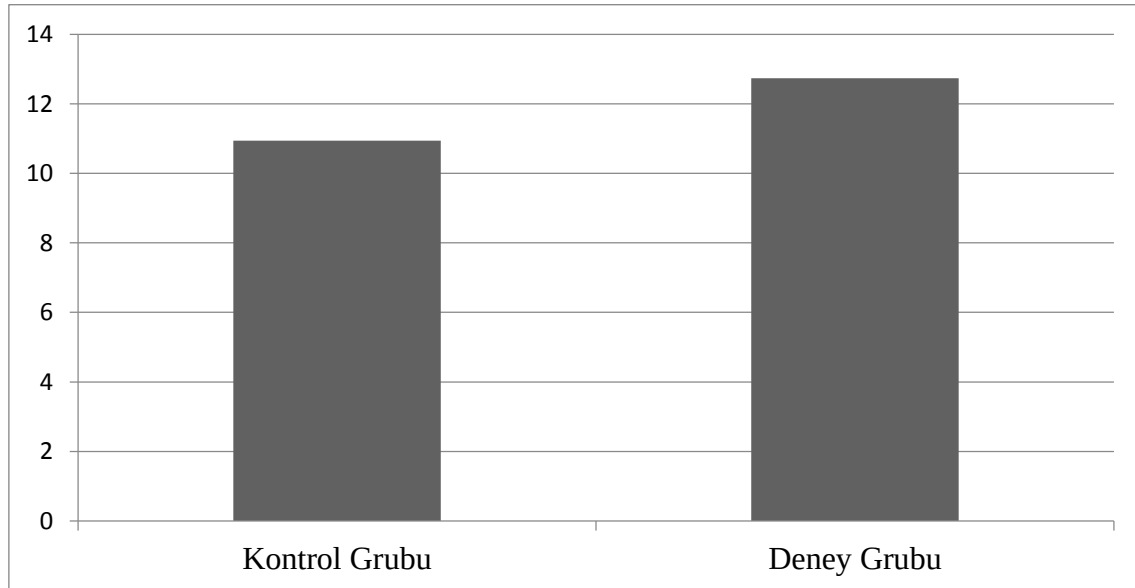
4. Çalışma gruplarına ilişkin uygulama sonrası ortalama erdemler teması başarı testi puanlarına ilişkin anlamlı bir fark var mıdır? sorusunun yanıtına ulaşabilmek amacı ile aşağıdaki analizler gerçekleştirilmiştir.

Çalışma gruplarına ilişkin yapılan uygulamalar sonrasında akademik başarı açısından fark olup olmadığını tespit etmek amacı ile yapılan kovaryans (ANCOVA) analizinden elde edilen sonuçlar Tablo 17’de bulunmaktadır.

Tablo 17. *Türkçe Dersi Öğretiminin Geleneksel Oyunlarla Uygulamasının Başarı Üzerine Etkisini Belirlemeye Yönelik Yapılan ANCOVA Analizi Sonucu*

Kaynak	Sd	Kareler Ortalaması	F	p	Kısmi Kare	Eta
Başarı-ön	1	87.986	91.81	.003	.081	
Grup	1	149.784	18.290	.000	.214	
Hata	67	8.189				
Toplam	69					

Tablo 17’de yer alan bulgulara göre, deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin ön test puanlarına göre düzeltilmiş son test puan ortalamaları arasında anlamlı farklılık vardır ($F(1,67)=18,290$, $p<0,05$). Bu sonucun doğrultusunda; deney grubunda uygulanan öğretim yönteminin diğer grubuna uygulanan öğretim yöntemine göre daha etkili olduğu söylenebilir.



Şekil 8. Kontrol Grubu ve Deney Grubu Son Test Başarı Testi Grafiği

Şekil 4’de de görüldüğü üzere gruplar arasında son test başarı testi grafiğinde deney grubu öğrencileri kontrol grubundan yüksek başarı puanına sahiptir.

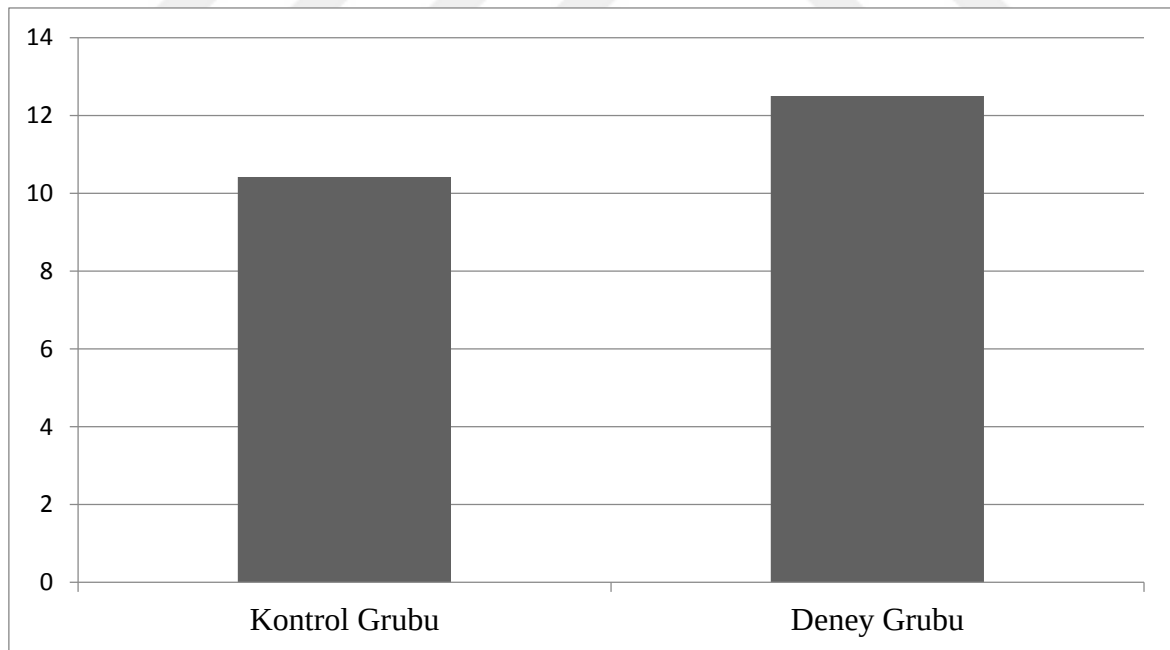
5. Deney ve kontrol gruplarına ait kalıcılık testi ortalama başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır? sorusunun cevabına ulaşabilmek amacı ile aşağıdaki analizler gerçekleştirilmiştir:

Deney ve kontrol gruplarına ait kalıcılık testi ortalama başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek amacıyla yapılan ilişkisiz t-testi analiz sonuçları Tablo 18’de yer almaktadır.

Tablo 18. *Deney/Kontrol Grubu Başarı Testi Kalıcılık Puanlarına Ait İlişkisiz T- Testi*

Grup	N	X	SS	sd	t	p
Kontrol Grubu	35	10.42	3.75	67	-2.626	0.01
Deney Grubu	34	12.50	2.69			

Tablo 18’de yer alan analiz bulgularına göre kontrol grubunun kalıcılık testi başarı puan ortalaması 10,42 ve deney grubunun kalıcılık testi başarı puan ortalaması 12,50 olarak bulunmuştur. Ortalamalar arasındaki anlamlı farklılığı belirlemek amacıyla yapılan ilişkisiz t testi analizi sonucunda, gruplar arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($t(67) = -2,626$, $p < 0.05$). Bu sonuçlara göre deney grubunun kalıcılık testi ortalama puanı kontrol grubuna göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Şekil 9’da ortalamalara ilişkin grafik yer almaktadır.



Şekil 9. Kontrol grubu ve deney grubu öğrencilerinin kalıcılık başarı testi grafiği.

Şekil 9’da ise deney grubu öğrencilerinin kalıcılık başarı testi puanının kontrol grubu öğrencilerinden daha yüksek olduğu görülmektedir. Bu sonuçta deney grubuna uygulanan öğretim yönteminin kalıcılığa olan olumlu etkisini göstermektedir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Eğitim ve öğretimde başarı ve kalıcılık oldukça önemli ve ulaşılması beklenen bir sonuçtur. Başarıya ve kalıcılığa ulaşabilmek ve bunları arttırabilmek için eğitim- öğretimin her alanında yeni yöntem ve teknikler geliştirilmelidir. Geleneksel oyunlarla öğretim de bu yöntemlerden biridir. Özellikle soyut kavramların öğretiminde başarı ve kalıcılığı arttırmak için kullanılabilecek bir yöntem olan geleneksel oyunlarla öğretim bu çalışma ile sonuçları gözlenebilir bir yöntem olarak sunulmaktadır. Dolayısıyla amacı yedinci sınıf Türkçe dersinde erdemler temasının geleneksel oyunlarla öğretimin başarıya ve kalıcılığa etkisini incelemek olan araştırmada gerçekleştirilen analizler neticesinde ulaşılan bulgular araştırma soruları kapsamında değerlendirilmiştir.

Çalışmanın birinci araştırma problemi olan “Deney grubuna ait ön test-son test ve kalıcılık testi ortalama başarı puanları arasında anlamlı fark var mıdır?” sorusu ile ilgili ulaşılan sonuçlar şu şekildedir:

Deney grubuna ait ön test-son test ve kalıcılık testi ortalama başarı puanları arasında anlamlı fark bulunmuştur. Anlamlı farklılık ön test-son test ve ön test-kalıcılık testi arasında olduğu belirlenmiştir. Bu bağlamda son test ve kalıcılık testi puanları ön test puanlarından yüksek olduğu belirlenmiştir. Savaş ve Gülüm’ ün (2014) gerçekleştirmiş oldukları çalışma bu bulguları desteklemektedir. Aynı zamanda Altınbulak vd., (2006) ile Sarıkaya’ nın (2013) ulaştığı sonuçlara göre de eğitsel oyun yöntemi ile öğrenilenlerin kalıcılığının arttığı görülmektedir.

Çalışmanın ikinci araştırma problemi olan “Kontrol grubu öğrencilerinin ön test, son test, kalıcılık başarı testi betimsel analizleri sonucu ön test, son test, kalıcılık testi puanları arasında anlamlı fark var mıdır?” sorusu ile ilgili ulaşılan sonuçlar şu şekildedir:

Kontrol grubu öğrencilerinin ön test, son test, kalıcılık başarı testi betimsel analizleri sonucu ön test, son test, kalıcılık testi puanları arasında anlamlı fark bulunmuştur. Anlamlı farklılık ön test-son test ve ön test-kalıcılık testi arasında olduğu belirlenmiştir.

Çalışmanın üçüncü araştırma problemi olan “Deney ve kontrol gruplarına ait ön test ortalama başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?” sorusu ile ilgili ulaşılan sonuçlar şu şekildedir:

Deney ve kontrol gruplarına ait ön test ortalama başarı puanları arasında bir puan dahi olmadığı tespit edilmiş bu da çalışma gruplarının eşleştirilmesinde herhangi bir aleyhte durum olmadığını göstermiştir.

Çalışmanın dördüncü araştırma problemi olan ”Deney ve kontrol gruplarına ait son test ortalama başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?” sorusu ile ilgili ulaşılan sonuçlar şu şekildedir:

Deney ve kontrol grupları arasında akademik başarı açısından fark bulunup bulunmadığını belirlemek amacı ile gerçekleştirilen analizi sonucunda deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin ön test puanlarına göre düzeltilmiş son test puan ortalamaları arasında anlamlı farklılık olduğu ortaya çıkmıştır. Bu sonucun doğrultusunda deney grubunda uygulanan öğretim yönteminin diğer gruba uygulanan öğretim yöntemine göre daha etkili olduğu söylenebilir. Oyunla eğitimin sonuçlarının değerlendirildiği araştırmalar da elde edilen sonucu destekler durumdadır (Aydın, 2014; Batdı, 2012; Bayat vd., 2014; Bekdaş, 2017; Çavuş & Balçın, 2017; Çavuş vd., 2011; Er, 2008; Fırat, 2007; Gömleksiz, 2005; Kaya & Elgün, 2015; Korucu & Kurtlu, 2016; Mayer, 2013; Nabie, 2015; Noemi & Maximo, 2014; Savaş & Gülüm, 2014; Zapalska vd., 2012).

Çalışmanın beşinci araştırma problemi olan “Deney ve kontrol gruplarının kalıcılık testi ortalama başarı puanları arasında anlamlı bir fark var mıdır?” sorusu ile ilgili ulaşılan sonuçlar şu şekildedir:

Deney ve kontrol gruplarının kalıcılık testi ortalama başarı puanları arasında anlamlı bir fark olup olmadığını ortaya çıkarmak hedefiyle gerçekleştirilen analiz sonuçları doğrultusunda gruplar arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Ulaşılan sonuçlara göre deney grubunun kalıcılık testi ortalama puanı kontrol grubuna göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Yine yazın alan ulaşılan sonucu destekler durumdadır (Altınbulak vd., 2006; Sarıkaya, 2013; Savaş & Gülüm, 2014).

Yapılan alan yazın taraması sonucu geleneksel oyunlar ve eğitim ile ilgili yapılan araştırmaların kısıtlı olması çalışmanın önemini arttırmaktadır. Alan yazında geleneksel oyunlarla eğitim konusunda yalnızca tek bir çalışmaya (Savaş & Gülüm, 2014) ulaşılması bu durumu desteklemektedir. Savaş ve Gülüm’ ün yapmış oldukları araştırmada geleneksel çocuk oyunlarla öğretimin sosyal bilgiler dersinde uygulanmasının motivasyon, kalıcılık ve başarı kavramları üzerindeki etkisinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırma deneysel bir araştırma biçiminde yapılmıştır. Kontrol ve deney sınıfları belirlenerek bir gruba oyunla öğretim yöntemi diğer gruba ise konu anlatımı yöntemi uygulanmıştır. Araştırmanın sonucunda gerçekleştirilen kalıcılık testleri ile oyunla öğretim yöntemi klasik yöntemle göre

daha üstün bulunmuştur. Ayrıca oyunla öğretim yönteminin uygulandığı grup diğer gruba kıyasla daha eğlenmiş ve daha yüksek motivasyon sergilediği ifade edilmektedir. Buradan hareketle 7. sınıf Türkçe dersinde erdemler temasının geleneksel oyunlarla öğretiminin başarıya ve kalıcılığa etkisinin olumlu olacağı düşünülmüş ve hipotez kurulmuştur. Çalışma sonuçları yine tüm sınıf düzeylerinde ve diğer tüm derslere örnek teşkil etmektedir. Ayrıca Türkçe dersi eğitimi özelinde yapılan çalışmaların kısıtlı olması aynı şekilde sadece tek bir çalışmaya (Korucu & Kurtlu, 2016) rastlanması çalışmanın önemini ve yazın alana yapacağı katkıyı arttırmaktadır. Ancak bu çalışmada Türkçe dersinde oyuncak ve oyunların eğitim materyali biçiminde uygulanmasının dil bilgisi öğrenme alanıyla kısıtlı olduğu; görsel okuma, yazma, okuma, konuşma ve dinleme öğrenme alanlarında ise oyuncak ve oyunların çok kullanılmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç erdemler temasının öğretiminde geleneksel oyunların kullanılmasının başarıya olumlu etkisinin olmadığını düşündürmektedir. Yapılan incelemelerde alan yazında tema ile ilgili araştırma sayısının azlığı dikkat çekmektedir. Alan yazın temalarla ilgili daha önce ya da güncel yapılmış araştırmalar kapsamında değerlendirilmiş ancak sadece iki çalışmaya rastlanılmıştır. Deveci ve Ay'ın (2009) ilköğretim öğrencilerinin günlüklerine göre günlük hayatta değerler isimli çalışmalarında öğrencilerin günlük hayatlarında değerlerin yer alma durumunu belirlenmiştir. Buna göre on üç temaya ulaşılmıştır. Bunlar; insan ilişkileri, sorumluluk, hoşgörü, dürüstlük, paylaşma, onurlu olma, çalışkanlık, ulusal değerler, temizlik, nezaket, merhamet, tutarlılık ve özdenetimdir. Araştırmada ulaşılan diğer sonuç ise öğrencilerin günlük hayatlarında değerlerin sık kullandıkları bir tema olduğudur. Özbay ve Çeçen (2012) ise altıncı ve sekizinci sınıflar Türkçe Ders Kitaplarında bulunan metinlerin tema ve tür bakımından değerlendirmesini hedefleyen bir araştırma yapmışlardır. Bu araştırmanın sonucuna göre kitaplar hem tema hem de tür çeşitliliği açısından zengin bulunmuştur.

Oyunla öğretim ile ilgili yapılmış olan çalışmalar araştırmayı destekler durumdadır. Oyun sayesinde çocuklarda; kavramların, toplumsal farkındalığın ve toplumsal davranışların geliştiğini (Gander & Gardiner, 1998), öğrenme güçlüğü bulunan çocuklarda okuma edinimini hızlandırıcı etkisinin olduğu (Charlton vd., 2005) yapılmış olan çalışmalarla ortaya konmuştur. Ayrıca oyunlarla öğrencilerin kendilerini keşfettikleri, ahlaki ve kendilerine uygun değerleri geliştirdikleri yapılan araştırma ile tespit edilmiştir (Butler, 2013; Hong vd., 2011). Yapılan bu araştırma değerler eğitiminde oyunun başarıya ve kalıcılığa olan olumlu etkisini destekler durumdadır. Oyunlarla ilgili yapılan araştırmalar, oyun yönteminin akıl yürütme, tartışma yeteneği oluşturma, aktif öğrenmeyi olumlu yönde etkileme, öğrenmeyi motive edici, interaktif ve dinamik bir biçimde pekiştiren bir mekanizma olduğunu göstermektedir (Mackey vd., 2011; Mayer, 2013; Noemi & Maximo, 2014; Zapalska vd.,

2012). Nabie' nin (2015) yaptığı çalışmada ise; oyunlara yalnızca okulda değil aile içinde, toplum içinde yani yaşamın her alanında oynanabildiği için öğrencilerin diğer yaşam alanlarında da kullanımının mümkün olduğu, çocuğun oyun oynarken öğrendiği belirtilmektedir.

Özellikle temaların öğretimi konusunda özel bir araştırma yapılmamıştır. Bu durum çalışmanın önemini artırırken yazın alana zenginlik kazandırmaktadır. Yalnızca yedinci sınıf Türkçe derslerinde değil tüm sınıf düzeylerinde ve diğer dersler kapsamında, tema öğretiminde uygulanabilir öğretim yöntemlerinin tartışılması öğretmenlere yöntem seçiminde fayda sağlayacağı düşünülmektedir.

Erdemler temasının Türkçe dersinde geleneksel oyunlarla öğretilmesinin başarıya ve kalıcılığa etkisinin olumlu olduğu sonucuna varılması; somut olmayan kavramların dahi öğretiminde geleneksel oyunların kullanılabileceği ve yine öğretmenlere yöntem seçerken kaynak olacağı düşünülmektedir.

Çalışmanın sınıf düzeyi ve branş farkına uygun olacak şekilde güncellenerek kullanılabilecek özgün yöntemler içermesi geleneksel oyunların eğitim alanında kullanımının yaygınlaşmasına neden olacağını düşündürmektedir.

Ayrıca teknolojinin artan etkisi altında kalan çocuklara geçmişte oynanan geleneksel oyunların öğretimi de sosyal anlamda önemli bulunmaktadır. Çocuk bu yolla anne ve babasının oynadığı oyunları öğrenmekte dolayısıyla geleneklerini hem de diğer çocuklarla sosyal ilişkilerini pekiştirmektedir. Sanal ortamda oynadığı oyunlarda bulamadığı etkileşimi geleneksel oyunlar sayesinde kazanmaktadır denilebilir.

Bu kapsamda çalışma öğretmenlere öneri niteliğindedir. Başarı ve kalıcılığın artırılması için ayrıca erdemler teması gibi soyut kavramların öğretilmesinde geleneksel oyunlar kullanılabilir sonucuna varılmıştır.

KAYNAKÇA

- Akbulut, H., Binark, M., Bayraktutan, G., Fidaner, I., Barmanbek, B., & Kaplan, M.(2009). *Digital oyun rehberi: Gelenekselden sanala-mekândan uzama oyun kültürü*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Akman, B. (2002). Okul öncesi dönemde matematik. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(23), 244-248.
- Altınbulak, D., Emir, S. & Avcı, C. (2006). Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişime ve kalıcılığa etkisi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 35-51.
- And, M. (2007). *Oyun ve bugü*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aral, N. (2000). Çocuk gelişiminde oyunun önemi. *Çağdaş Eğitim*, 265, 15-17.
- Arıcı, B. (2017). *Eğitsel oyunların Almanya’da yaşayan Türk çocuklarının Türkçe öğrenme başarısına etkisi* (Doktora tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi’nden edinilmiştir. (Tez No.469422)
- Aydın, T. (2014). Dil öğretimi ve oyun -çoklu zekâ teorisi ışığında. *Din Bilimleri Akademik Araştırma Dergisi*, 14(1), 71- 83.
- Aykaç, N. (2005). *Öğretme ve öğrenme sürecinde aktif öğretim yöntemleri*. Ankara: Naturel Yayınları.
- Batdı, V. (2012). Yabancı dil öğretiminde eğitsel oyunların kullanılmasına ilişkin öğretmen görüşleri. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 1(4), 317- 324.
- Bayat, S., Kılıçarslan, H. & Şentürk, Ş. (2014). Fen ve teknoloji dersinde eğitsel oyunların yedinci sınıf öğrencilerinin akademik başarısına etkisinin incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(2), 204-216.
- Baykoç Dönmez, N. (1992). *Oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Bayrak, M. (1998). *Geleneksel mahalli çocuk oyunları-Tokat ili örneği* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi’nden edinilmiştir. (Tez No.69200)
- Bekdaş, M. (2017). Yabancı dil öğretiminde oyunların konuşma becerisine etkisi. *Türkiye Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, 2 (1), 18- 26.
- Bilen, M. (2002). *Plandan uygulamaya*. Ankara: Arı Yayıncılık.
- Biriktir A. (2008). *İlköğretim 5. sınıf matematik dersi geometri konularının verilmesinde oyun yönteminin erişime etkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi’nden edinilmiştir. (Tez No.234886)
- Boratav, P. N. (1994). *100 soruda Türk folkloru*. İstanbul: Gerçek Yayınları.
- Bozkurt, E. (2017). *Çocuk oyunları ve değerler eğitimi* (Doktora tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi’nden edinilmiştir. (Tez No. 461536)
- Butler, J. (2013). Situating ethics in games education. *Canadian Journal of Education*, 36(4), 93-114.
- Büyüköztürk, Ş. (2007). *Deneyisel desenler: öntest- sönest kontrol grubu desen ve veri analizi* (2. baskı). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Büyüköztürk, Ş., Aygün, Ö., Çakmak, E., Karadeniz, Ş.(2011).*Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

- Celayir, İ. (2015). *İlkokul programı oyun ve fiziki etkinlikler dersinin işlevselliğinin ve geleneksel çocuk oyunlarının uygulanabilirliğine göre incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 383505)
- Charlton, B., Williams, L. R., & McLaughlin, T. F. (2005). Educational games: a technique to accelerate the acquisitions of reading skills of children with learning disabilities. *The International Journal of Special Education*, 20(2), 66-72.
- Çakmakçı, N. (2011). *Çocuk kitaplarında oyun öğesi ve okul öncesi eğitim amaçlı etkileşimli çocuk kitabı tasarım çalışması* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 306561)
- Çankaya, S., & Karamete, A. (2008). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 115-127.
- Çavuş, R., & Balçın, M. D. (2017). Fen bilimleri dersinde gerçekleştirilen oyun etkinliklerine ilişkin öğrenci görüşleri: maddenin yapısı ve özellikleri ünitesi örneği. *Social Science Studies*, 5(10), 323-341.
- Çavuş, R., Kulak, B., Berk, H., & Öztuna Kaplan, A. (2011). Fen ve teknoloji öğretiminde oyun etkinlikleri ve günlük hayattaki oyunların derse uyarlanması. *Fen ve Teknoloji Öğretmenleri Zirvesi*, İstanbul.
- Demirel, Ö. (1999). *Planlamadan değerlendirmeye öğretme sanatı*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Demirel, Ö., Seferoğlu, S.S., & Yağcı, E.(2002). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme* (2.Baskı). Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Deveci, H. & Ay, S. (2009). İlköğretim öğrencilerinin günlüklerine göre günlük yaşamda değerler. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(6), 167- 181.
- Er, A. (2008). Çocuklara yabancı dil öğretiminde sınıf içi etkinlik olarak oyun kullanımı. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17, 301-310.
- Fırat, M.(2007). *Yabancı dil öğretiminde oyunun kullanımı* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 205800)
- Gander, M.J., & Gardiner, H.W. (2004). *Çocuk ve ergen gelişimi*. (Çev. B. Onur) Ankara: İmge Kitabevi.
- Gömleksiz, M. N. (2005). Oyun ile İngilizce öğretiminin uygulanması ve öğrenci başarısına etkisi (Elazığ Özel Bilgem İlköğretim Okulu Örneği). *Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(14), 179- 195.
- Gönen, M, & Dalkılıç, U. N. (1998). *Çocuk eğitiminde drama*. İstanbul: Epsilon Yayıncılık.
- Gül, Ö. (2012). *Oyun ve hareket temelli büyük kas beceri eğitim programlarının 4-5 yaş çocukların büyük kas becerilerine etkisinin karşılaştırılması* (Doktora tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 325829)
- Gümüştaş, N. (2010). *Geleneksel çocuk oyunlarından çağdaş eğitimde yararlanılması* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 262362)
- Hazar, Z., & Altun, M. (2018). Eğitsel oyunlara yönelik öğretmen görüşleri ve yeterliliklerinin incelenmesi. *Celal Bayar Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13 (1), 52-72.

- Hong, C. J., Hwang, Y. M., Wang, K. C., Hsu, F. T., Chen, J. Y. & Chan H. C. (2011). Effect of self-worth and parenting style on the planned behavior in an online 200 moral game. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10 (2), 82-90.
<http://www.ekultursanat.com/koseyazisi/eser-1557-Kaybolan-Kelime-Yusuf-Ziya-Ortac>, Erişim Tarihi: 15.03.2019.
- İşler, H. (1997). *Tarihsel kökenleri, yayılma, organizasyon biçimleri ve fonksiyonları bakımından geleneksel aba ve şalvar güreşlerinin incelenmesi* (Doktora tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 59957)
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal Bilgiler Dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişti düzeyine etkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 52769)
- Karasar, N. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemi* (İlk baskı 2011). İstanbul: Nobel Yayın.
- Kaya, S., & Elgün, E. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilkököl öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329-342.
- Kayar, P. (2008). *Van'ın geleneksel çocuk oyunları ve bu oyunların eğitsel yönden incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 234326)
- Khudur, M. (2016). *Yapım eklerinin öğretiminde eğitsel oyun temelli bir model önerisi: Kerkük Türkmenleri örnekleme* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 450264)
- Kıldan, A. O. (2001). *Oyunun çocukların gelişim özelliklerine etkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 110600)
- Korucu, S., & Kurtlu, Y. (2016). Türkçe öğretmenlerinin türkçe derslerinde eğitsel materyal olarak oyun ve oyuncak kullanımına yönelik görüş ve önerileri. *Turkish Studies*, 11 (9), 539-558.
- Mackey, A., Hill, S., Stone, S., & Bunge, S.(2011). Dissociable effects of reasoning and speed training in children. *Developmental Science*, 14(3), 90-582.
- Maden, S.(2007). *Ülker Köksal'ın çocuk oyunlarının eğitim boyutu üzerine bir inceleme* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 211190)
- Mayer, B. (2013). Game-based language learning for pre school children.A Design Perspective *Electronic Journal of e-Learning*, 11 (1), 39-48.
- MEB (2006). *İlköğretim Türkçe Dersi (6, 7, 8. Sınıflar) Öğretim Programı*. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı.
- MEB (2008). *İlköğretim Türkçe Dersi (6, 7, 8. Sınıflar) Öğretim Programı*. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı.
- MEB (2018). *İlköğretim Türkçe Dersi (6, 7, 8. Sınıflar) Öğretim Programı*. Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı.
- Nabie, J.M. (2015). Where cultural games count: the voices of primary classroom teachers. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 3(3), 219- 229.
- Noemi, P.M., & Maximo, S. H. (2014). Educational games for learning. *Universal Journal of Educational Research*, 2(3), 230-238.

- Ogelman, G. H. (2016). Oyunla Öğretim. Ogelman, G.H. (Ed.), *Yaşamın ilk yıllarında oyun: oyuna çok yönlü bakış*. Ankara: Pegem.
- Ormanlıoğlu, U. M. (2013). *Niçin oyun? Çocuğun gelişiminde ve çocuğu tanımada oyunun önemi*. İstanbul: İdeal Kültür Yayıncılık.
- Özbakır, G. (2009). Geleneksel Türk Çocuk Oyunlarında Fonksiyonel Oyuncu “Ebe”. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Winter(2/6).
- Özbay, M., & Çeçen, M. A. (2012). Türkçe Ders Kitaplarında (6-8. Sınıflar) yer alan metinlerin tür ve tema açısından incelenmesi. *Dil ve Edebiyat Eğitimi Dergisi*, 1(1), 67- 76.
- Özdamar, K. (2004). *Paket programlar ile istatistiksel veri analizi* (5.Baskı). Eskişehir: Kaan Kitabevi
- Özhan, M. (1997). *Türkiye’de çocuk oyunları kültürü* (1. Baskı). Ankara: Feryal Matbaası.
- Pala, İ. (2005). *İki Dirhem Bir Çekirdek* (17. Baskı). İstanbul: Kapı Yayınları.
- Piaget, J. (1991). Ergenlikten yetişkinliğe bilişsel gelişim (Z. S. Kavsaoğlu, çev.). *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 24(1), 59-69.
- Poyraz, H. (1999). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak*. Ankara: Anı Yayıncılık
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- Saban, A. (2005). *Öğrenme öğretme süreci, yeni teori ve yaklaşımlar*. Ankara: Nobel.
- Sağlam, T.(1997). Türk çocuk oyunlarında rituel öğeler, çocuk kültürü. *I. Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi Bildirileri*. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Saracaloğlu, A. S., & Aldan Karademir, Ç. (2009). Eğitsel oyun temelli fen ve teknoloji öğretiminin öğrenci başarısına etkisi. *VIII. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu, Bildiri Kitabı* (ss.1098-1107). Eskişehir: Osmangazi Üniversitesi.
- Savaş, E., & Gülüm, K. (2014). Geleneksel oyunlarla öğretim yöntemi uygulamasının başarıya kalıcılık üzerine etkisi. *Trakya University Journal of Social Science*, 16 (1), 175-194.
- Senberg, J.P., & Jalongo, M.R. (2001). *Creative expression and play in early childhood*. Upper Saddle River, New Jersey.
- Sevinç, M. (2014). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Sezegen, F. (01.06.2011). *Çocuk ve oyun*. (<http://www.cocuk-anneegt.tr>.)
- Tahiroğlu, M., Yıldırım, T., & Çetin, T. (2010). Değer eğitimi yöntemlerine uygun geliştirilen çevre eğitimi etkinliğinin, ilköğretim 7. sınıf öğrencilerinin çevreye ilişkin tutumlarına etkisi. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, (30), 231-248.
- Tavşancıl, E. (2006). *Tutumların ölçülmesi ve SPSS ile veri analizi* (3. Baskı). Nobel Yayın Dağıtım.
- Tören, A. (2011). *Erzincan’dan derlenen çocuk oyunlarının çocuk eğitimindeki yeri* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi’nden edinilmiştir. (Tez No. 294119)
- Tural, H. (2005). *İlköğretim matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretimin erişimi ve tutuma etkisi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi’nden edinilmiştir. (Tez No. 162671)

- Türk Dil Kurumu. (2005). *Türkçe sözlüğü*. (4.Baskı). Ankara.
- Türkçe Dersi Öğretim Programı (2018). MEB. Ankara.
- Ünal, G., & Ergin, Ö. (2006). Fen eğitimi ve modeller. *Millî Eğitim Dergisi*, 171, 188-196.
- Yardımcı, M., & Tuncer, H. (2002). *Çocuk edebiyatı*. Ankara: Ürün Yayınları.
- Yaşar, O. (2004). İlköğretim sosyal bilgiler derslerinde görsel materyal kullanımı ile coğrafya konularının eğitim ve öğretimi. *Millî Eğitim Dergisi*, 163.
- Yavaşoğlu, G.(2005). *Çocuk-mekân-oyun ilişkisinin ilköğretim binalarında incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 273493)
- Yenğin, D. (2010). *Dijital oyunlarda şiddet kavramı: yeni şiddet* (Doktora tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 273493)
- Yeşilkaya, İ. (2013). *7.sınıf sosyal bilgiler dersi “zaman içinde bilim” ünitesinin eğitsel oyun yöntemi ile öğretimi* (Yüksek lisans tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 326663)
- Yeşilyaprak, B.(2003). *Eğitimde rehberlik hizmetleri-gelişimsel yaklaşım* (7. Basım). Ankara: Nobel Basımevi.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2016). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemi* (10. Baskı) Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Zapalska, A., Brozik, D., & Rudd, D. (2012). Development of active learning with simulations and games. *US- China Education Review A*, 2, 164-169.

EKLER

EK 1. İzin Belgesi

	T.C. ORDU VALİLİĞİ İl Millî Eğitim Müdürlüğü
Sayı : 18802389-44-E.17072569 Konu : Araştırma İzni	21.09.2018
VALİLİK MAKAMINA	
İlgi : a) Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 22.08.2017 tarihli ve 12607291 sayılı yazısı (Genelge 2017/25) b) Atatürk Üniversitesi Rektörlüğünün 04/09/2018 tarihli ve 1800249949 sayılı yazısı.	
Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Entitüsü Türkçe Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Deniz YILDIZ'ın "Yedinci Sınıf Türkçe Dersi İletişim Temasının Geleneksel Oyunlarla Öğretiminin Başarı ve Kalıcılığa Etkisi" adlı çalışması Müdürlüğümüz Araştırma Değerlendirme Komisyonu tarafından ilgi (a) genelge hükümleri doğrultusunda incelenmiş olup uygulanmasında sakınca görülmemiştir.	
Söz konusu çalışmanın Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Entitüsü Türkçe Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Deniz YILDIZ tarafından; eğitim öğretim faaliyetlerini aksatmamak, uygulamalarda Onay ekinde yer alan mühürlü formun kullanılması kaydıyla, İlimiz Fatsa İlçesinde öğrenim gören 7. (Yedinci) sınıf öğrencilerine 2018 - 2019 Eğitim Öğretim Yılı içerisinde okul ve kurum müdürlüğünün sorumluluğunda gönüllülük esasına göre uygulanması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.	
Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde Olur 'larınıza arz ederim.	
Mustafa ÖZTÜRK Müdür a. Şube Müdürü	
Ek : Anket Formu (7 Sayfa)	
O L U R 21.09.2018	
Avni GÜNAY Vali a. İl Millî Eğitim Müdür V.	
Adres: Saray Mah. Ulu Konak Cad.No:5 52089 Altınordu/ORDU Elektronik Ağ: ordu.meb.gov.tr e-posta: arge52@meb.gov.tr	
Bilgi için: Mustafa KURUL VHKI (Strateji Geliştirme Şub.Müd.) Tel: 0 (452) 223 16 29 Faks: 0 (452) 225 01 44	
Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. https://evraksorgu.meb.gov.tr adresinden 116b-900a-3713-9dcd-cd89 kodu ile teyit edilebilir.	

EK 2. Erdemler Teması Başarı Testi

Belli bir ahlak dersi vermek amacıyla oluşturulan hayvan hikâyelerine fabl denir. Fabllarda öğretici bir amaç güdülür, gündelik hayatla ilgili dersler verilir. Okurlar, bu dersi kolaylıkla anlar. Çünkü öğüt, fablın sonunda atasözü ya da özdeyiş şeklinde verilir. Fabllar kısa hikâyelerdir; giriş, gelişme, sonuç ve ders bölümü olmak üzere dört bölümden oluşur. Çocuklara tok gözlülük, yardımseverlik, özveri gibi iyi insan davranışları kazandırma amacı taşır. Bu yüzden fablların eğitici yanı güçlüdür.

1. Bu parçaya getirilebilecek en uygun başlık aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Fabllarda Gündelik Hayat
- B) Fablların Özellikleri
- C) Fablın Önemi
- D) Öğretici Eserler **Cevap B**

Hayatın zorunluluklarından sıyrılıp seyahate çıkmayı çok severim. Kısa bir süreliğine de olsa günlük yaşamın dar çemberini kırmak, ruhumu zenginleştirmek, hayatımın unutulmaz günlerine yenilerini eklemek için çıkarım yola. Avusturyalı yazar Moritz Hartmann, “Yolculuk, insanın en güzel, en masum tutkularından biridir.” diyerek gezi serüvenini ne güzel dile getirir! Üzerinde yaşadığımız gezegen, birbirinden çekici ve büyüleyici mekânlarıyla bu tutkuyu sürekli diri tutar. Yeryüzünün doğal güzellikleri, kadim uygarlıkların gizemli izleri ve renkli kültürlerin sonsuz zenginliği benzersiz deneyimler yaşamaya çağırır bizleri.

2. Bu parçayla ilgili aşağıdakilerden hangisi söylenemez?

- A) Deyimlerden yararlanılmıştır.
- B) Örnekleme yapılmıştır.
- C) Kişisel düşüncelere yer verilmiştir.
- D) Tanık göstermeye başvurulmuştur. **Cevap B**

Her kesime hitap etmekle birlikte sözlerinin muhatabı daha çok gençlerdir. Samimi, sıcak, şırl şırl akan bir suya benzeyen dupduru Türkçesiyle yaptığı sohbetler, gençlerin hem ruhuna hem de zihinlerine ışık tutmuştur. Kökleri ile bağları kopmuş bir gençlik onu hep korkutmuştur. Çünkü ona göre, geçmişini bilmeyen bir nesil; gelecekte sağlam adımlar atamaz, dik duramaz istikbalini kaybeder.

3. Bu parçadaki altı çizili sözle anlatılmak istenen aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Yaşadıklarından ders çıkarmamak
- B) Dilini ve kültürünü korumamak

C) Ailesine değer vermemek

D) Tarihinden haberdar olmama

Cevap D

Ben تنها bir geçidin gizli bir köşesinde uyuyan küçük bir köyde doğdum. (II) Çocukluğum ve gençliğim orada geçti. (III) Hayal dünyamı masallar, efsaneler doldurdu. (IV) Ger Ali'nin, Koroğlu'nun, Develi'nin, Cellav'ın menkıbeleri içinde büyüdüm. (V) Bu yüzden eşkıya hikâyelerini dinlemeyi pek severim.

4. Bu parçada numaralanmış cümlelerden hangileri arasında neden-sonuç ilişkisi vardır?

A) I ve II. B) II ve III. C) IV ve V D) III ve IV. **Cevap C**

Gördüğün bir olumsuzluğu düzeltmezsen veya düzeltilmesine yardımcı olmazsan o olumsuzluğun sonuçlarından sen de sorumlu olursun.

5. Aşağıdakilerden hangisi bu cümle ile çelişmektedir?

A) Yapılan kötülöklere ses çıkarmayan, sabreden insan zamanla olgunlaşır.

B) Yapılan yanlışlara müdahale etmeyenler bu yanlışlara katılmış sayılır.

C) Zulme sessiz kalanlar, en az o zulmü yapanlar kadar suçludur.

D) Dünyada yaşanan olumsuzluklarda bunlara sessiz kalanların da suçu vardır. **Cevap A**

Bir edebiyat eleştirmenin temel malzemesi incelediği eser olmalıdır. II. Eleştirmenin tarafsız olması için eserden başka bir unsura bakılmaması gerekir. III. Bir eleştirmen okurlara iyi veya kötü eseri gösterdiği müddetçe görevini yapmış olur. IV. İncelediği eserin dışına çıkan bir eleştiri yazısı objektif olmaktan uzaklaşacaktır.

6. Numaralanmış cümlelerden hangileri anlamca birbirine en yakındır?

A) I ve II. B) I ve III. C) II ve IV. D) III ve IV. **Cevap C**

7. 8. ve 9. soruları aşağıdaki metne göre cevaplayınız.

Ünlü psikolog Martin Seligman, bir deneyinde bir grup köpeği kafeslerin içine kapadı ve onlara sık sık şok uyguladı. Bu duruma direnen ve kafeslerden kaçmaya çalışan köpekler bir süre sonra pes etti. Daha sonra kafesler, köpeklerin kolayca kaçabileceği şekilde değiştirildi. Ancak köpeklerin %65'i kaçmayı bir daha denemedi ve yere uzanıp umutsuzca beklemeyi tercih etti. Seligman, bu davranışı "öğrenilmiş çaresizlik" olarak tanımladı ve benzer bir sürecin insanlarda da yaşandığını belirledi. Bu belirlemeye göre arka arkaya gelen aksilikler insana - - - öğretir.

7. Bu parçada boş bırakılan yere anlam akışına göre aşağıdakilerden hangisi getirilemez?

- A) Çaba göstermenin gereksiz olduğunu
- B) Mücadelenin bir işe yaramayacağını
- C) Zorluklar karşısında sabretmeyi
- D) Umutsuzluğu ve tembelliği **Cevap C**

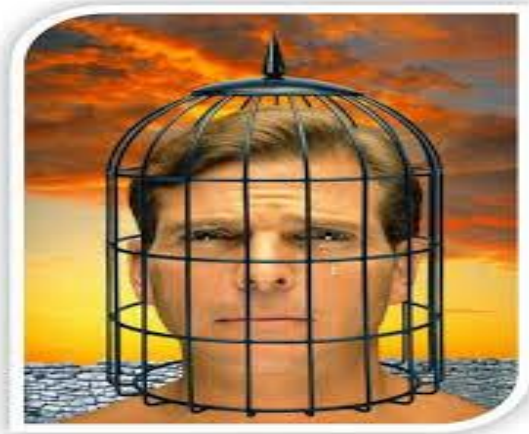
8. Aşağıdakilerden hangisi “öğrenilmiş çaresizlik” durumunu yaşayan bir insanı bu durumdan kurtarmak için söylenebilecek cümlelerden biri olamaz?

- A) Asla vazgeçmeyin.
- B) Zihninizdeki zincirlerden kurtulun.
- C) Ya çaresizsiniz ya da çare sizsiniz.
- D) Başarısızlık çok şey öğretir. **Cevap D**

9. Aşağıdaki görselleri sırayla inceleyiniz ve anlatılmak istenen düşüncüyü birkaç cümle ile açıklayınız.



1. Görsel 2. Görsel



3. Görsel 4. Görsel



Cevap: 1,2,3. Resimler öğrenilmiş çaresizlik için kullanılabilir ancak 4. Resim zorluklara karşı savaşmayı işaret eder. Buna benzer her cevap kabul edilecektir.

10. Aşağıda Türkçenin kurallarına uygun olmayan cümleler verilmiştir. Bu cümleleri Türkçenin kurallarına uygun hale getirerek tekrar yazınız.

Türkçenin Kurallarına Uygun Olmayan Cümleler

1. Cümle: Leyla Hanım’la ilk kez tanışıyoruz galiba.
2. Cümle: Gün boyu bilgisayar oynadım.
3. Cümle: Kimliğimde kullanmak için resim çektirmem gerekiyor.
4. Cümle: Kendine iyi bakmazsan zatürre hatta grip olursun.

Türkçenin Kurallarına Uygun Cümleler

1. Cümle: Leyla Hanım’la ilk kez **karşılaşıyoruz** galiba.
2. Cümle: **Bilgisayarda gün boyu** oynadım.
3. Cümle: Kimliğimde kullanmak için **fotoğraf** çektirmem gerekiyor.
4. Cümle: Kendine iyi bakmazsan **grip hatta zatürre** olursun.

11. Aşağıdaki cümlelerin karşısındaki boşluklara cümle öznel ise Ö, nesnel ise N yazınız.

- (N) Karadeniz Bölgesi’nde tütün ve çay yetiştirilir.
(Ö) Ömer Seyfettin’i okuyup ona hayran olmayan yoktur.
(N) Turgut Özal sekizinci cumhurbaşkanıdır.
(N) Ankara İç Anadolu’da bulunan bir ilimizdir.
(Ö) Bu film çok eğlenceli.

Ey başkasının yüzünde çirkin bir ben gören,

Yazık ki o ben senin yüzünden yansır.

Mevlâna

(ben: Tende bulunan ufak koyu leke.)

12. Mevlâna bu dizelerde çirkinlikle ilgili olarak neyi vurgulamıştır? Birkaç cümle ile ifade ediniz.

“Çirkinlik, başkasını çirkin görenin içindedir.” Buna benzer her ifade kabul edilir.

Öznenin etkisi olmadan onun iradesi dışında, kendiliğinden oluşan ve öznedeki değişimi gösteren fiiller oluş anlamı taşır.

13. Buna göre aşağıdaki cümlelerden hangisinde oluş fiili yoktur?

- A) Uzun süre dolapta bekleyen ekmek küflenmişti.
B) Sonbaharın gelmesiyle bütün yapraklar sarardı.
C) Aklına gelen her soruyu mutlaka sorardı.
D) Ağaçtaki meyvelerin tamamı olgunlaştı.

Cevap: C

Ali, icat ettiği zaman makinesiyle yolculuğa çıkmıştır.

14. Buna göre Ali, aşağıdaki cümlelerden hangisinin “gelecek zaman”da gerçekleştiğini görür?

- A) Babam oturma odasında kitap okuyor.
- B) Çayımı yudumlarırken sayfaları ağır ağır çeviriyorum.
- C) Dedemin çiftliğine gitmek için biraz sonra yola çıkıyoruz.
- D) Senin ne demek istediğini ancak bu sabah anlıyorum. **Cevap: C**

15. “Oku-” fiili aşağıdakilerden hangisinde çekimli fiil olarak kullanılmıştır?

- A) Kitap okurken mutlaka sessiz bir ortam gerekir.
- B) Gündemi takip etmek için gazete okumalısın.
- C) Bu kütüphanede insanın hep kitap okuyası geliyor.
- D) Dünyada olup bitenleri sadece okuyarak anlayabilirsin. **Cevap: B**

Dün iş yerinde dağıtılan öğle yemeği bozuk çıkınca Müdür Bey durumu hemen belgelemek istedi. Bir dosya kâğıdına dolma kalemle yemeğin bozuk çıktığını, bazı çalışanların buna şahit olduğunu birkaç cümleyle yazarak belgeyi imzaladı. Şahit olan üç memurun da imzasını aldı. Belgeyi yemek dağıtımıyla ilgili kişilere vererek duruma resmiyet kazandırdı.

16. Bu metinde sözü edilen belgenin türü aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Tutanak B) Mektup C) Hikaye D) Dilekçe **Cevap: A**

(17. ve 18. soruları dinleyeceğiniz metne göre cevaplayınız.)

17. Parçaya göre kalfa, dükkân açtıktan sonra, ustasının yanına niçin gitmiştir?

- A) Ustasını çömlek yaparken gözlemlemek için
- B) Kendi çömleklerini ustasınınkilerle karşılaştırmak için
- C) Ustasının yanında tekrar çalışmaya başlamak için
- D) Çömleklerdeki çatlamların nedenini öğrenmek için **Cevap: D**

18. Bu parçadan çanak çömlek yapımıyla ilgili olarak aşağıdakilerden hangisi çıkarılabilir?

- A) Özel bir yetenek gerektirdiği
- B) Çamura şekil verme sanatı olduğu
- C) Çeşitli ihtiyaçlara cevap verdiği
- D) Yapımının uzun zaman aldığı **Cevap: B**

(19 ve 20. soruları dinleyeceğiniz metne göre cevaplayınız.)

19. Dinlediğiniz metinde yazarın hasretini çektiği ifade nedir?

Cevap : TEŞEKKÜR

20. Dinlediğiniz metinde geçen “Düşünüyorum: Artık lügat kitaplarından beyaz kağıdın kefenlediği bu ölü kelimeyi nasıl diriltsek?” cümlesi aşağıdakilerden hangisini ifade eder?

- A) Bir kelimenin sözlükte bulunmasını engellemek
- B) Anlamı bilinmeyen kelimelerin kullanılmaması
- C) Artık kullanılmayan bir kelimeyi kullanılır hale getirmek
- D) Günlük hayatta çok kullanılan kelimeleri tercih ederek konuşmamak **Cevap: C**

EK 3. Dinleme Metileri

EK-2’ ye ait dinleme metini

(17.ve 18. sorulara yönelik dinleme metni)

PÜF NOKTASI

(İskender PALA, İki Dirhem Bir Çekirdek, 17. Baskı, Kapı Yayınları, İstanbul, 2005, s.58.)

Vaktiyle testi ve çanak çömlek imal edilen kasabalardan birinde, uzun yıllar bu meslekte çalışan bir çırak, kalfa olup artık kendi başına bir dükkân açmayı arzu eder olmuş. Ne yazık ki her defasında ustası ona:

— Sen, demiş, daha bu işin püf noktasını bilmiyorsun, biraz daha emek vermen gerekiyor. Ustanın bu sonu gelmez nasihatlerinden sıkılan kalfa, artık dayanamaz ve gidip bir dükkân açar. Açar açmasına da yeni dükkânında güzel güzel yaptığı testiler, küpler, vazolar, sürahiler onca titizliğe ve emeğe rağmen orasından burasından yarılmaya, yer yer çatlamaya başlar. Kalfa, bir türlü bu çatlamaların önüne geçemez. Nihayet ustasına gider ve durumu anlatır. Usta:

— Sana demedim mi evlâdım; sen bu işin püf noktasını henüz öğrenmedin. Bu sanatın bir püf noktası vardır. Bunun üzerine tezgâha bir miktar çamur koyar ve:

— Haydi, der, geç bakalım tezgâhın başına da bir testi çıkar. Ben de sana püf noktasını göstereyim. Eski çırak ayağıyla merdaneyi döndürüp çamura şekil vermeye başladığında usta, önünde dönen çanağa arada sırada "püf!" diye üfleyerek zamanla testiye çatlatacak olan bazı küçük hava kabarcıklarını patlatıp giderir. Böylece çırak da bu sanatın püf denilen noktasını öğrenmiş olur.

EK-2' e ait dinleme metni

(19.ve 20. sorulara yönelik dinleme metni)

KAYBOLAN KELİME

(<http://www.ekultursanat.com/koseyazisi/eser-1557-Kaybolan-Kelime-Yusuf-Ziya-Ortac>)

Bu bayram, dilimizin bir kelime kaybettiğine iyice inandım. "Tandır" gibi "kağnı" gibi artık yaşanan hayatta, yeri kalmamış, şöyle böyle bir kelime değil; zarif, ince, medeni bir kelime.

Kapıyı çalan çöpçünün pos bıyıkları arasında onu aradım. Yok!.. Bahşişini alan bekçinin kavlak dudaklarından onu bekledim. Yok!.. Bakkalın çırağından, sebzecinin yamağından, kasabın oğlundan onu ıstırmek istedim. Yok!..

İpek mendilini alan oğlan, eşarbını kıvıran kız, iki buçukluğu cebine indiren manav, üç gün kapımızı kim çaldıysa hediyesini kim aldıysa bana o beklediğim kelimeyi vermeden gitti!

İki yüz kuruş yazan taksinin şoförüne iki yüz elli kuruş veriyorsunuz. Taş gibi bir sükût!

Kitabından sevgiyle bahsettiğiniz genç adamla karşılaşıyorsunuz. Hakarete benzer hissiz bir selam!

Tramvayda, ayakta kalmış bir kadına yerinizi veriyorsunuz. Yüzünüze, burun delikleriyle yüksekte bir bakış!

Ve hiçbirinin dilinde aradığınız o ince, o kibar, o insanı insan yapan güzel kelime yok!

Geçen yıl, Atina'da bindiğim bir otomobilin şoförü, bana bu kelimeyi on kuruşluk bahşiş için söylemişti: Hem başından kasketini çıkararak hem de kelimenin başına bir "çok" ilave ederek.

Roma'nın en büyük otelinde oda hizmetçisi kız, yine küçük bir hediye karşılığı zarif vücudunu nezaketle kırarak bu kelimeyi dudaklarında tebessümle süslemişti.

Bir kelime deyip geçmeyiniz. Cemiyet hayatımızdaki birçok şikâyetleri bu kelimenin yokluğuna bağlamak bile mümkündür.

Düşünüyorum: Artık lügat kitaplarında beyaz kâğıdın kefenlediği bu ölü kelimeyi nasıl diriltsek? Acaba belediye, bu kelime için bir fiyat listesi yapamaz mı?

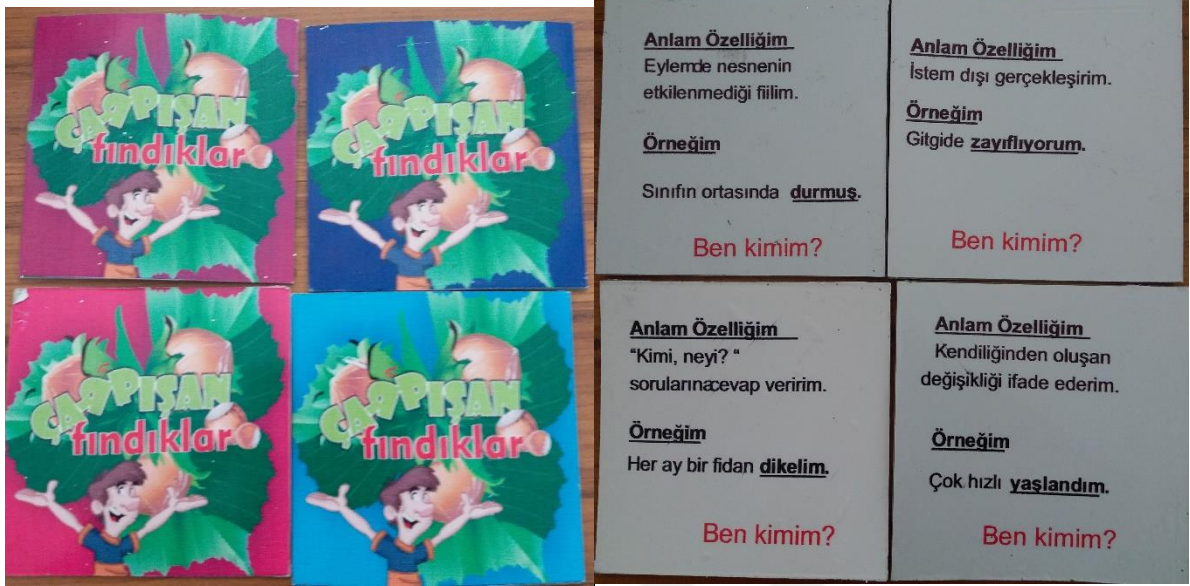
Hiç olmazsa çarşıda, pazarda, iş hayatında canımız istediği zaman listeye bakar, parasını verir ve içimizin özlediği bu üç heceli sözü duyarız!

Haaa! Affedersiniz, deminden beri, yana yakıla hasretini çektiğim bu kelimenin ne olduğunu söylemedim değil mi?

Yusuf Ziya ORTAÇ

Büyük Türk Klasikleri

EK 4. Çarpışan Fındık Oyunu için Hazırlanan Oyun Kartları Örneği



Çarpışan Fındık Oyunu için Oyun Düzeni Kurulması



EK 5. Tokuş Oyunu için Hazırlanan Bilgi Kartları Örneği



Tokuş Oyunu için Sayışmacı ile Ebe Belirlerken



Tokuç Oyununa Ait Görüntüler



EK-6. Oturan Körebe Oyununa Ait Bilgi Kartları



Oturan Körebe Oyununa Ait Görseller



Ebe Üç Kişinin Adını Söylediğinde





EK-7. Tokil Oyununa Ait Bilgi Kartları



Tokil Oyununa Ait Görseller



Tokil Oyununda Sayışmacayla İki Gruba Ayrılırken







ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı Soyadı	Deniz YILDIZ
Doğum Yeri ve Tarihi	KOYULHISAR 21.03.1986
Eğitim Durumu	
Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Türkçe Öğretmenliği
Yüksek Lisans Öğrenimi	Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimler Enstitüsü Türkçe Eğitimi Ana Bilim Dalı
Bildiği Yabancı Diller	İngilizce
İş Deneyimi	
Stajlar	
Projeler	
Çalıştığı Kurumlar	Atatürk Üniversitesi (2005-2009) Memur Gazi Osman Paşa Üniversitesi (2009-2010) Memur Yüksekova Sabancı İlköğretim Okulu(2010-2011)Öğretmen Gümüşhane Kürtün Lisesi(2011-2012) Öğretmen Fatsa Eczacı İlhan Hazinesdar Ortaokulu (2017-...)Öğretmen
İletişim	
E-Posta Adresi	il-deniz@hotmail.com
Tarih	16.05.2019