

ÇOCUK OYUNLARI VE ISINMA ETKİNLİKLERİNİN İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN MOTİVASYON VE KİŞİSEL GELİŞİMLERİNE ETKİSİ KONULU ARAŞTIRMA RAPORU

Oyun, insanın dünyaya uyum sağlamasını ve yeni öğrenme yaşantıları oluşturmasını sağlayan bir gereksinimdir. Oyunun insan yaşamında temel ve yaşamsal bir ihtiyaç olduğu düşüncesi yaygındır. Çalışma ve oyun karşılıklı olarak değerlendirildiğinde; tek başına 'çalışma' sıkıcı iken, 'oyun' zevk ile bağdaştırılmaktadır. Ancak oyun ile çalışma birlikte götürüldüğünde sıkıcı olabilecek bir çalışma hem eğlenceli hem de kalıcı bilgilerin kazanılmasına neden olmaktadır.

Oyunların çocukların üzerinde fiziksel, kültürel, zihinsel ve psikolojik açıdan gelişimlerinde oldukça büyük etkisi olduğu bilinmektedir. Son yıllarda çocukların açık havada geçirdikleri zaman dilimleri azalmış, yapılandırılmış etkinlik ortamları ve spor çalışmalarında ve bilgisayar/tablet/telefon ile geçirilen zamanda artış görülmüştür. Hâlbuki çocukların kendi sosyal ortamları içinde, akranları ile birlikte oyun kurmaları, kurallı oyunlar oynamaları, yaratıcı fikirler ortaya atarak yeni oyunlar kurmaları çocukların fiziksel, zihinsel ve psikolojik gelişimleri için çok daha yararlı olmaktadır. Bunların yanı sıra grup oyunları da başarıya duygusu, empati kurabilme, arkadaşlık ilişkilerini geliştirebilme, sorumluluk alabilme, kurallara uyabilme gibi istendik davranışların öğrenilmesine de katkı sağlamaktadır.

Çocuklar hayatı oyunlardan öğrenmektedirler. Oyun oynarken kendi kültürlerini tanımakta, zaman yönetimini öğrenmekte, liderlik becerilerini geliştirmekte, gerektiğinde kaybetmeyi ve bununla başa çıkmayı öğrenmektedirler.

Kültürel değerleri içinde barındıran oyunlar, çocukların kendi kültürel değerlerini öğrenmelerine yardımcı olmaktadır. Değerlerin oyunlar aracılığı ile öğretilmesinin yanısıra, konuya ilişkin farkındalık kazandıran, dikkat toplamayı sağlayan, grup dinamiklerinin kontrolünü sağlayan, akademik konuların kazandırılmasını ve araştırma yöntemlerini gelişmesini sağlayan, sınıf içi yönetimi kolaylaştıran oyunlar eğitim ortamlarında kullanılmaktadır. Derse işlenecek

konu ile ilgili bir oyun ile başlayıp, öğrencilerin farkındalık kazanmalarını sağlamak ve sonrasında konu anlatımına geçmek öğrenmenin daha kalıcı olmasını neden olmaktadır. Oyun dendiğinde akla eğlenmek gelse de amaca yönelik olarak kullanıldığında bir öğretim yöntemidir ve yaparak, yaşayarak öğrenme öğrenciler üzerinde etkili olmaktadır. Yapılan araştırmalar sınıfta 'oyun'un öğretim yöntemi olarak kullanıldığında derslerden öğrencilerin daha keyif aldığı ve öğrenmenin daha kalıcı olduğunu göstermektedir. Buna ek olarak oyunlar için, kullanılan iletişim dili, arkadaşlık ilişkileri, sorun çözme yöntemleri ve kişilikleri hakkında çocukları tanımak için eğitimciler için oldukça iyi bir araç olduğu söylenebilir.

AMAÇ

Pandemi sürecinde uzun süre ev ortamından çıkmamış, okul ortamından uzak kalmış öğrencilerin, okul kurallarına uyma, arkadaşlık ilişkilerinde sorunlar yaşama, motivasyon düşüklüğü gibi sorunlar yaşadığı okul ziyaretleri sırasında gözlenmiştir. Oyunun öğrencilerin sosyal, duygusal ve öğrenme yaşantılarına katkı sağladığı bilgisi ile; ilkökul öğrencilerine ilk ders saati oynatılacak oyunların öğrencilerin motivasyon ve kişilik gelişimlerine etkisinin araştırılması amaçlanmıştır.

YÖNTEM

Araştırma Grubu

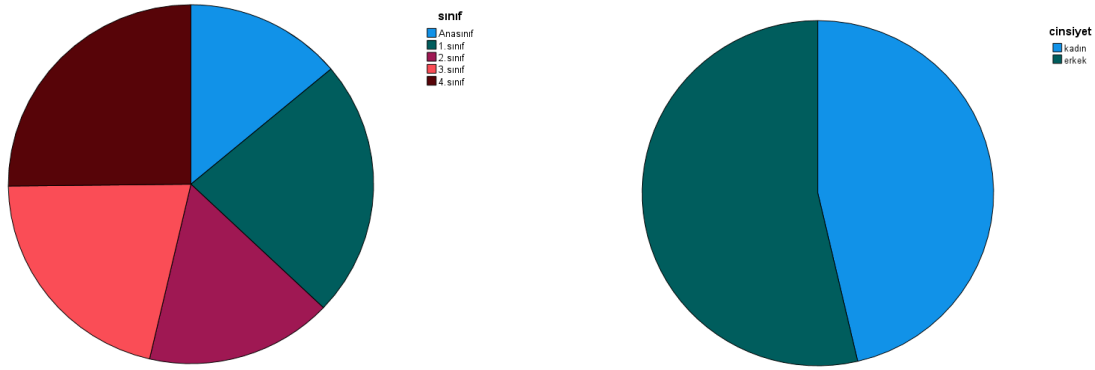
Piri Reis İlkokulu'nun anasınıfı ve tüm sınıf düzeylerinden toplam 151 öğrenci çalışmaya dâhil edilmiştir.

Araç

Öğrencileri arkadaşlık ilişkileri, sorumluluk alma, akademik davranışlar, problem çözme davranışı, duygusal özelliklerini anlamaya yönelik 17 maddelik likert tipi bir soru listesi hazırlanmıştır. Sınıf öğretmenlerden her öğrenci için çalışmanın başında ve sonunda doldurmaları istenmiştir. Ek olarak öğrencilerin sınıf düzeylerine uygun oyunlar kullanılmıştır.

SONUÇ VE BULGULAR

Çalışmaya, anasınıfından 21, 1. Sınıflardan 35, 2. Sınıflardan 25, 3. Sınıflardan 32 ve 4. Sınıflardan 38 olmak üzere toplam 151 öğrenci katılmıştır. Bu öğrencilerin 70'i kız, 81'i erkek öğrencidir.



Öğrencilerle oyun etkinliklerine başlamadan önce ve bitirdikten sonra uygulanan 17 maddelik ölçeğin sonuçlarının %5 yanılma düzeyinde olduğu, ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir fark olmadığı, hatta % 65,3'lük aynı yönlü korelasyon olduğu görülmüştür.

Test of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
ORTALAMA_ONTESTa	,081	151	,016	,942	151	<,001
ORTALAMA_SONTESTb	,125	151	<,001	,904	151	<,001

a. Lilliefors Significance Correction

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		ORTALAMA_ON TESTa	ORTALAMA_SO NTESTb	
N		151	151	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	3,6447	3,7145	
	Std. Deviation	,61533	,63061	
Most Extreme Differences	Absolute	,081	,125	
	Positive	,075	,101	
	Negative	-,081	-,125	
Test Statistic		,081	,125	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		,016	<,001	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	,018	,000	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	,014	,000
		Upper Bound	,021	,000

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	ORTALAMA_ONTESTa	3,6447	151	,61533	,05008
	ORTALAMA_SONTESTb	3,7145	151	,63061	,05132

Paired Samples Correlations

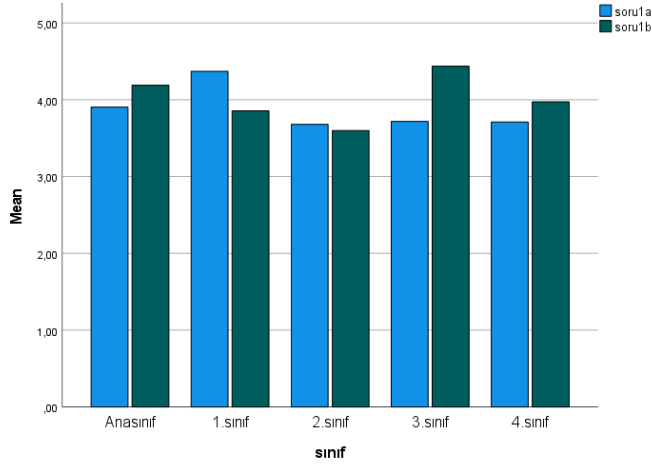
		N	Correlation	Significance	
				One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	ORTALAMA_ONTESTa & ORTALAMA_SONTESTb	151	,653	<,001	<,001

Paired Samples Test

Pair		Paired Differences					t	df	Significance Two-Sided p
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
1	ORTALAMA_ONTESTa - ORTALAMA_SONTESTb	-,06973	,51891	,04223	-,15317	,01371	-1,651	150	,101

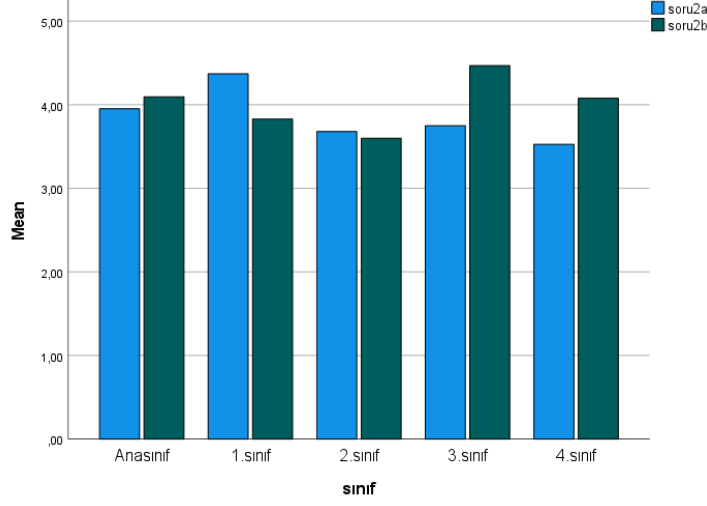
Her öğrenci için sınıf öğretmenlerinin doldurduğu ölçeğin öntest ve sontest olarak sınıf düzeyinde soru bazlı değerlendirmeleri aşağıdaki gibidir.

Soru 1: Başarı durumu iyi düzeydedir.



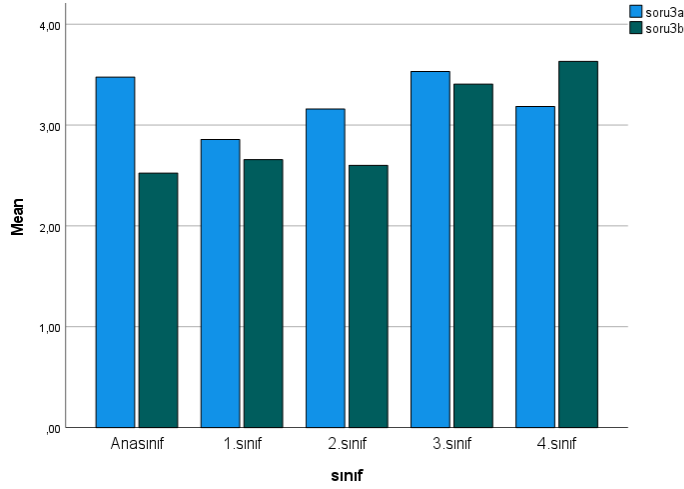
1.Sınıf düzeyinde ısınma oyunlarının ders başarısında bir katkı sağlamadığı, 3. Sınıf düzeyinde ise bir artış olduğu görülmüş, diğer sınıf düzeylerinde bir fark gözlenmemiştir.

Soru 2: Derse katılımı ve ilgisi iyi düzeydedir.



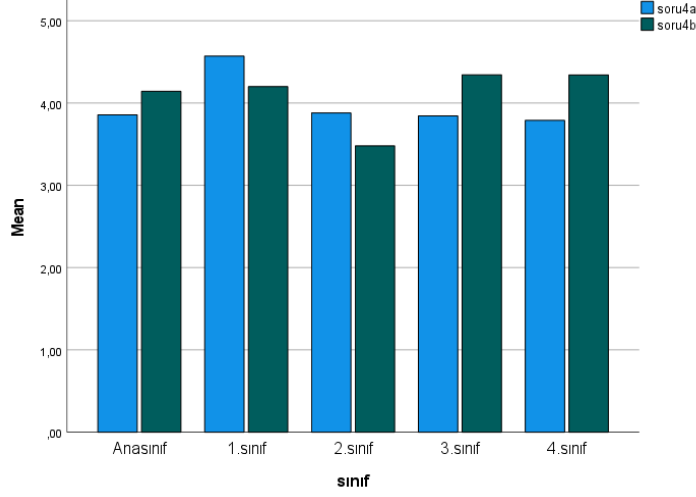
3. ve 4. Sınıf düzeylerinde öğrencilerin, derse katılım ve ilgilerinin arttığı, 1. Sınıf düzeyinde azaldığı, diğer sınıf düzeylerinde bir fark olmadığı görülmüştür.

Soru 3: Derse olan ilgisi belli bir ders saatinden sonra azalır.



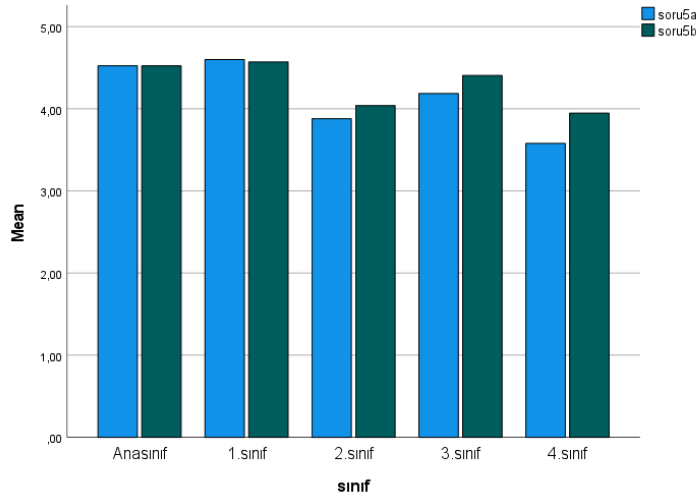
Anasınıfı ve 2. Sınıflarda ısınma oyunlarından sonra derse olan ilginin arttığı, diğer sınıf düzeylerinde bir fark olmadığı görülmüştür.

Soru 4: Öğrencinin davranış problemi yoktur.



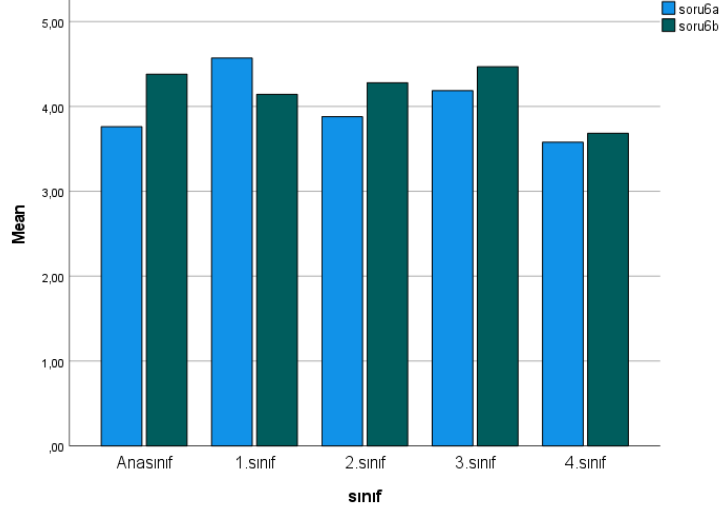
3. ve 4. Sınıf düzeylerinde olumlu davranışlarda artış olduğu, 1. Ve 2. Sınıf düzeylerinde olumsuz davranışlarda az da olsa artış olduğu, anasınıfı düzeyinde bir fark olmadığı görülmüştür.

Soru 5: Yaparak/yaşayarak öğrenme modeliyle işlenen derslerde öğrencinin motivasyonu yüksektir.



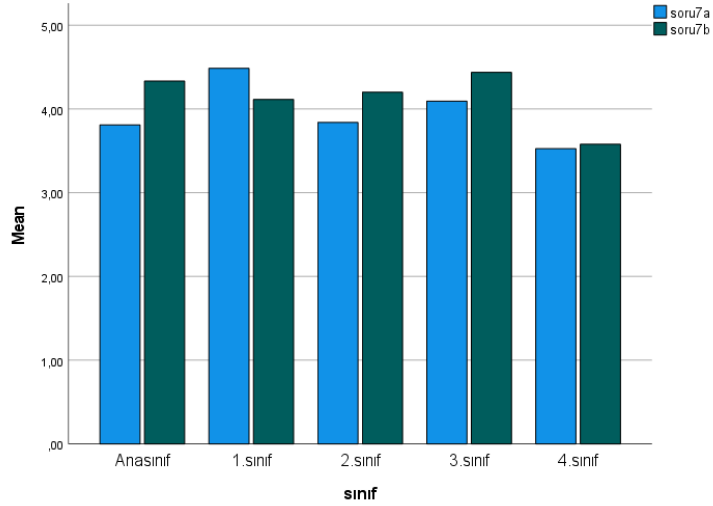
Tüm sınıf düzeylerinde birbirine yakın sonuçlar elde edilmiştir.

Soru 6: Kendini kolaylıkla ifade edebilir.



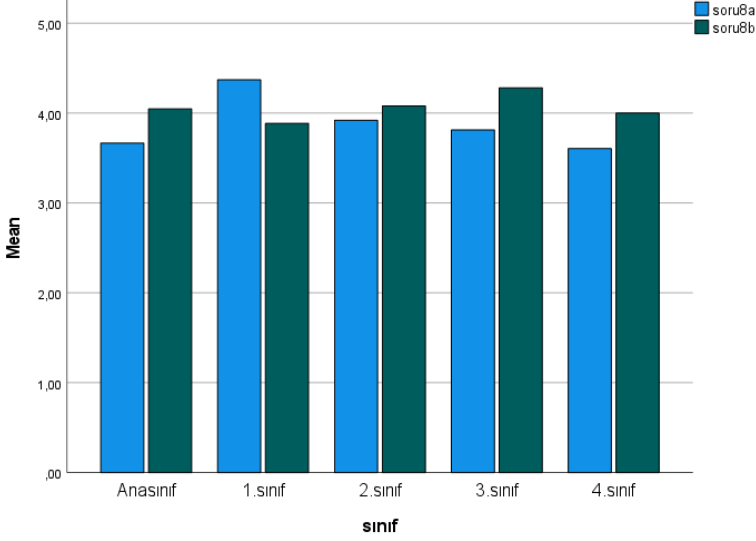
Anasınıfı ve 2. Sınıf düzeylerinde kendini ifade etme becerisinde bir artış olduğu görülmüştür.

Soru 7: Duygularını kolaylıkla ifade edebilir.



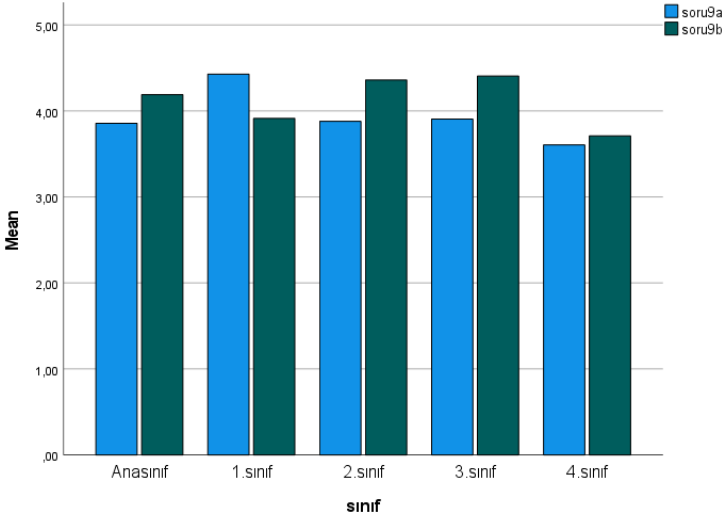
Anasınıfı düzeyinde duygularını ifade etme becerisinde bir artış olduğu görülmüştür.

Soru 8: Sorumluluk alma becerileri iyi düzeydedir.



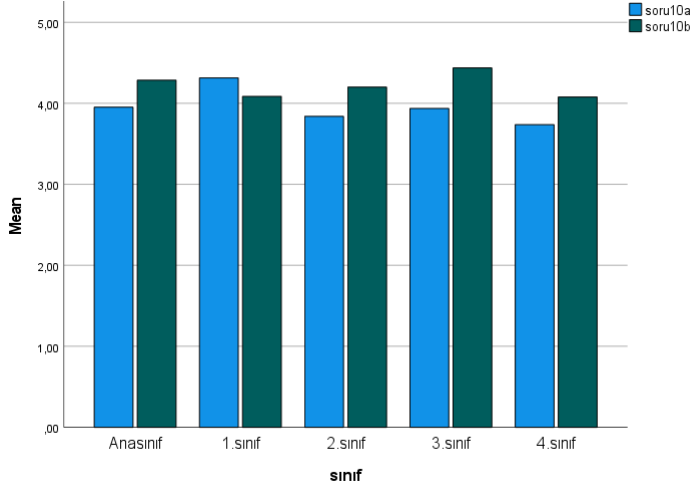
1. Sınıf düzeyinde sorumluluk alma davranışında az da olsa bir azalma, diğer sınıf düzeylerinde az da olsa artış görülmüştür.

Soru 9: Öğrenci özgüvenlidir.



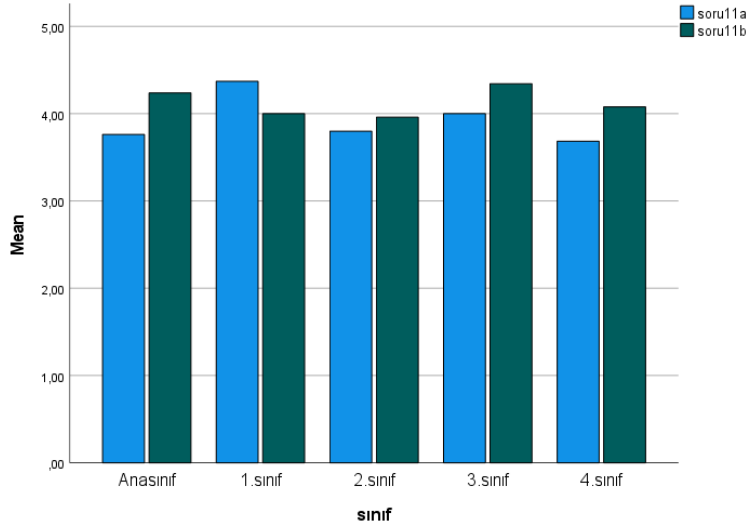
2. ve 3. Sınıf düzeylerinde az da olsa artış olduğu, 1. Sınıf düzeyinde öğrencilerin özgüveninde az da olsa azalma olduğu, diğer sınıf düzeylerinde bir farklılık olmadığı görülmüştür.

Soru 10: Arkadaşları ile işbirliği kurar.



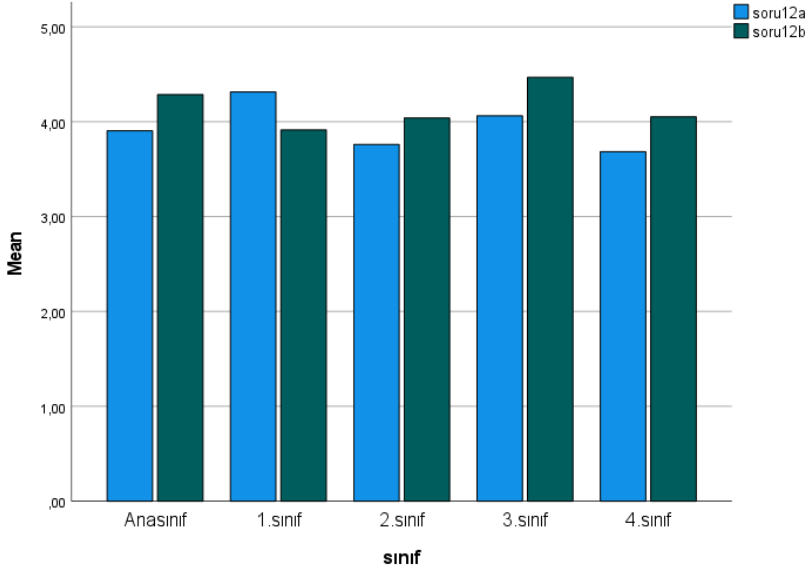
1. Sınıf düzeyi hariç diğer sınıf düzeylerinde az da olsa bir artış görülmüştür.

Soru 11: Karşısındakinin duygularını anlar ve ona göre davranır.



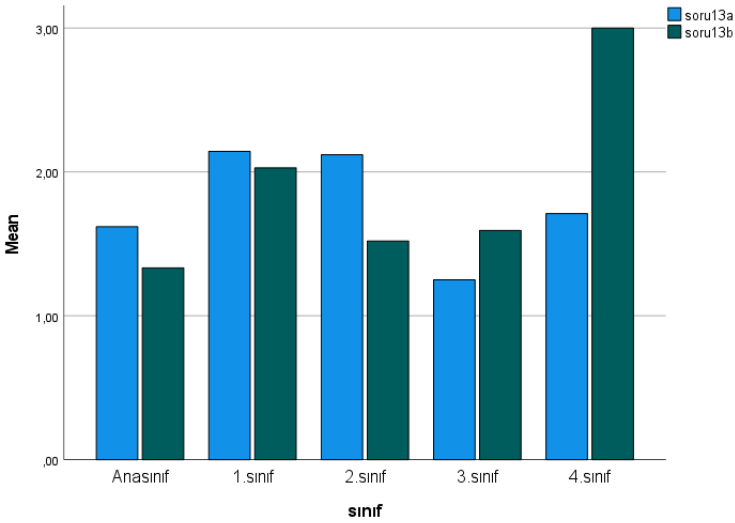
Anasınıfı, 3. Ve 4. Sınıf düzeylerinde empati düzeyinde az da olsa artış olduğu, 1. Sınıf düzeyinde az da olsa azalma olduğu görülmüştür.

Soru 12: Oyunlara ve grup çalışmalarına etkin katılır.



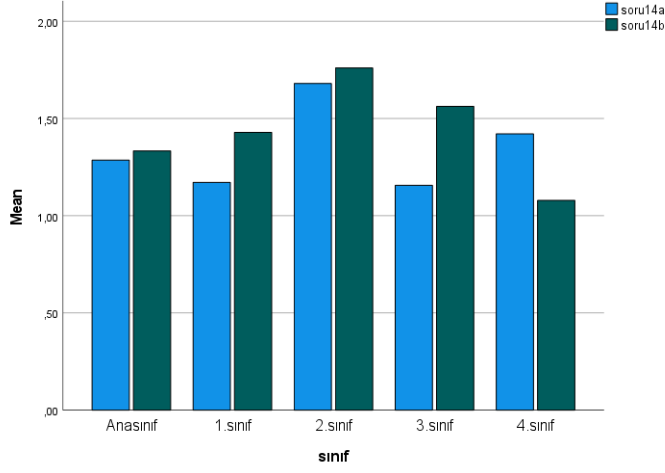
1.Sınıf düzeyi hariç diğer sınıf düzeylerinde oyunlara ve grup çalışmalarına etkin katılımlarında az da olsa artış gözlemlenmiştir.

Soru 13: Akran zorbalığına maruz kalır.



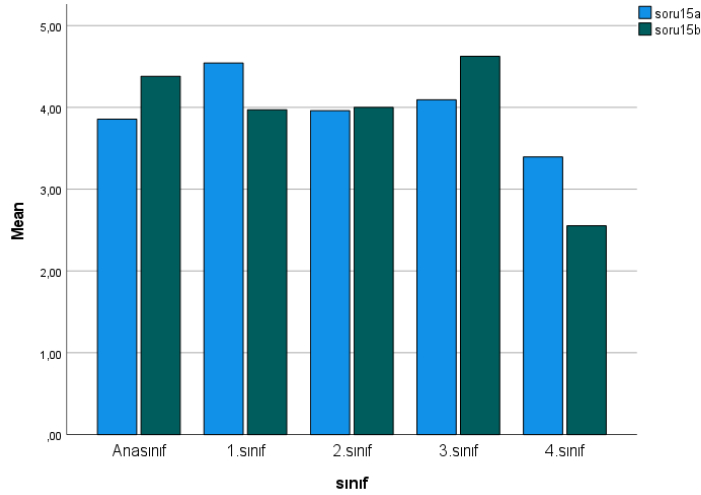
1.Sınıf düzeyinde akran zorbalığına maruz kalan öğrenci sayısında az da olsa artış olduğu, 3. Ve 4. Sınıflarda anlamlı bir azalma olduğu görülmüştür.

Soru 14: Zorbalık yapar.



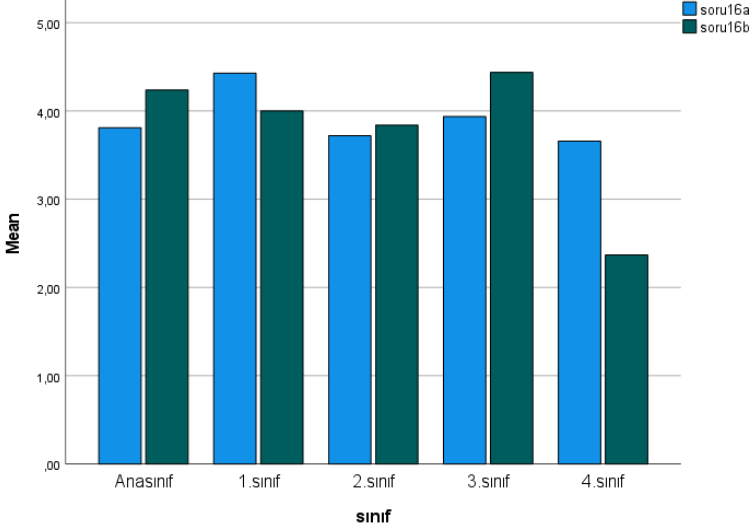
Tüm sınıf düzeylerinde akran zorbalığı davranışında artış ya da azalma olmadığı gözlemlenmiştir.

Soru 15: Okula devam konusunda isteklidir.



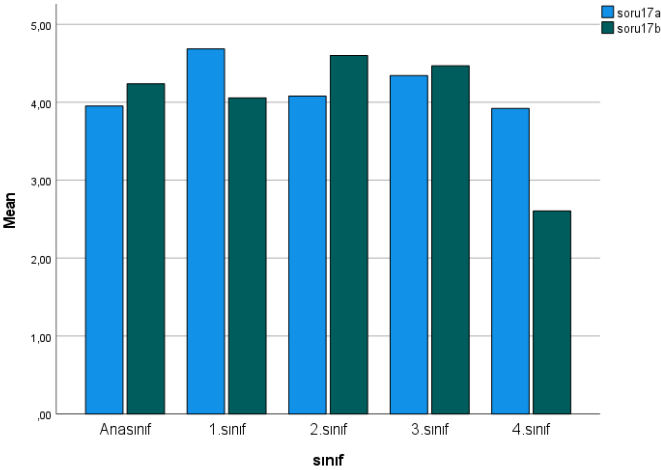
Anasınıfı ve 3. Sınıf düzeylerinde okula devam isteğinde az da olsa artış olduğu, 1. Ve 4. Sınıf düzeyinde az da olsa azalma olduğu gözlemlenmiştir.

Soru 16: Bir problemle karşılaştığında çözüm yolları üretir.



4. sınıf hariç diğer sınıf düzeylerinde olumlu yönde az da olsa artış görülürken, 4. Sınıf düzeyinde problem çözme davranışında düşüş gözlemlenmiştir.

Soru 17: Öğrenci velisinin sınıf öğretmeni ile iletişimi yeterli düzeydedir.



1.Sınıf düzeyinde öğrenci velilerinin sınıf öğretmeniyle iletişim düzeyinde az da olsa artış olduğu, 1. ve 4. Sınıf düzeylerinde az da olsa azalma olduğu gözlemlenmiştir.

SONUÇ

Yapılan çalışmada, ön test ve son test sonuçlarına bakıldığında anlamlı bir sonuç elde edilememiştir. Bu sonuçta, ısınma oyunlarının, iki aylık bir sürede her sınıf düzeyinde haftada sadece bir kere oynatılmasının etkili olabileceği düşünülmüştür. Ayrıca, çalışma başlangıcında öğrencilerin, oyun içinde kurallara uyma, oyunla ilgili yönergeleri alma, sıraya girme, ekip arkadaşlarıyla işbirliği içinde olma gibi davranış becerilerinin yeterli olmadığı gözlemlenmiştir. İki aylık süreç boyunca öğrencilerin bu becerilerinde olumlu yönde gelişmelerin olduğu gözlemlenmiştir; ancak öğrencilerin kazandığı bu becerilerin sınıf ortamına, günlük yaşantılarına, ders başarılarına, arkadaşlık ilişkilerine yansımaları için yeterli bir zaman olmadığı daha uzun bir süreçte daha sık çalışma yapılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.

Kısaca ısınma oyunlarının daha uzun sürede daha sık çalışma yapıldığı takdirde motivasyon ve başarının artmasında katkısı olacağı düşünülmektedir.