

**T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**OYUNLA ÖĞRETİM YÖNTEMİNİN İLKÖĞRETİM
3. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN HAYAT BİLGİSİ DERSİ
BAŞARISI VE TUTUMUNA ETKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Leyla HANBABA

Enstitü Anabilim Dalı : İlköğretim

Enstitü Bilim Dalı : Sınıf Öğretmenliği

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Mustafa BEKTAŞ

HAZİRAN – 2011

T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

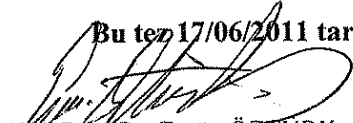
OYUNLA ÖĞRETİM YÖNTEMİNİN İLKÖĞRETİM
3. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN HAYAT BİLGİSİ DERSİ
BAŞARISI VE TUTUMUNA ETKİSİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

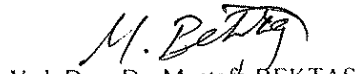
Leyla HANBABA

Enstitü Anabilim Dalı: İlköğretim
Enstitü Bilim Dalı: Sınıf Öğretmenliği

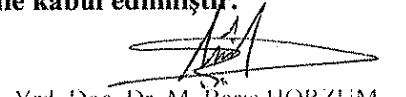
Bu tez 17/06/2011 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile kabul edilmiştir.


Yrd. Doç. Dr. Ergün ÖZTÜRK
Jüri Başkanı

- Kabul
 Red
 Düzeltme


Yrd. Doç. Dr. Mustafa BEKTAŞ
Jüri Üyesi

- Kabul
 Red
 Düzeltme


Yrd. Doç. Dr. M. Barış HORZUM
Jüri Üyesi

- Kabul
 Red
 Düzeltme

BEYAN

Bu tezin yazılmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduđunu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduđunu, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadıđını, tezin herhangi bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitedeki başka bir tez çalışması olarak sunulmadıđını beyan ederim.

Leyla HANBABA

17/06/2011

ÖNSÖZ

Bilim alanında meydana gelen gelişmeler hayatın her alanını etkilemektedir. Bilimden etkilenen ve bilimi etkileyen alanlardan biri de eğitimidir. Eğitim bireyin sürekli olarak gelişimini ve kendi isteğiyle değişimini kapsamaktadır. Eğitimin merkezinde insan vardır. İnsanın bireysel farklılıkları eğitimin girdi, süreç ve ürününü etkiler. Eğitim, bireysel farklılıkları dikkate alarak gerçekleştirilmelidir. İlköğretimin birinci kademesinde öğrenim gören öğrenci henüz oyun dönemindedir. Çocuğun dünyasında oyunun önemli bir yeri vardır. Bu nedenle öğretmen, etkili bir öğretim için öğretim yöntem ve tekniklerini seçerken ve uygularken öğrencilerin bireysel farklılıklarını dikkate almalıdır. Bu nedenle Hayat Bilgisi dersinde oyunla öğretim yöntemiyle öğretim gerçekleştirdiğimizde kazanımlara ulaşmanın daha kolay ve kalıcı olacağı düşünülmektedir.

Bu araştırmada Hayat Bilgisi dersi kazanımlardan bazıları seçilmiş ve oyunla öğretim yöntemiyle öğretim yapılmıştır. Bu öğretimin öğrenci başarı ve tutumuna etkisi incelenmiştir.

Tez konusunun seçiminde ve bu tezin araştırılmasında bana yol gösteren, yardımlarını esirgemeyen tez danışmanım Yrd. Doç. Dr. Mustafa BEKTAŞ'a çok teşekkür ederim. Ayrıca bilimsel araştırma yöntemleri ve istatistik yönünden yardımlarını esirgemeyen Yrd. Doç. Dr. Mehmet Barış HORZUM'a, deneysel araştırma çalışmamı gerçekleştirmek için uygun ortam sağlayan Sakarya Hendek Yenimahalle İlköğretim Okulu Müdürü Abdullah AYDINLAR'a, çalışmada deney ve kontrol grubu olarak belirlediğimiz sınıfların değerli öğretmenlerine ve bu günlere gelmemde katkısı bulunan bütün öğretmenlerime teşekkür ederim.

Ayrıca yetişmem için yaptıkları büyük fedakârlıklardan dolayı çok kıymetli anne ve babama çok teşekkür ederim.

Leyla HANBABA

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER.....	i
TABLO LİSTESİ.....	iii
ÖZET.....	iv
SUMMARY.....	v
GİRİŞ.....	1
BÖLÜM 1: KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ LİTERATÜR.....	7
1.1.Öğrenme.....	7
1.1.1.Sosyal Öğrenme Kuramı.....	9
1.2.Öğretim.....	10
1.3. Hayat Bilgisi Öğretimi.....	10
1.3.1. Hayat Bilgisi Öğretiminde Kullanılan Yöntem ve Teknikler.....	12
1.4. Oyun.....	13
1.4.1.Oyunun Sınıflandırılması.....	18
1.4.2. Oyun Kuramları.....	22
1.4.2.1. Klasik Oyun Kuramları.....	22
1.4.2.2. Çağdaş Oyun Kuramları.....	24
1.5. Oyunun Çocuğun Gelişimine Etkisi.....	27
1.5.1. Sosyal Gelişim.....	27
1.5.2. Psikolojik Gelişim.....	28
1.5.3. Fiziksel Gelişim.....	29
1.5.4. Dil Gelişimi.....	29
1.5.5. Zihinsel Gelişim.....	30
1.6. Oyunla Öğretim Yöntemi.....	31
1.7. Oyunla Öğretim Yöntemiyle Hayat Bilgisi Öğretimi.....	37
1.8. İlgili Araştırmalar.....	38
BÖLÜM 2: YÖNTEM.....	42
2.1. Araştırmanın Modeli.....	42
2.2. Çalışma Grubu.....	43
2.3. Veri Toplama Araçları.....	43
2.3.1. Hayat Bilgisi Başarı Testi.....	43
2.3.2. Hayat Bilgisine Yönelik Tutum Ölçeği.....	44
2.4. Uygulama.....	45
2.5. Verilerin Toplanması.....	46
2.6. Verilerin Analizi.....	46
BÖLÜM 3: BULGULAR VE YORUM.....	48
3.1. Başarı Değişkenine Yönelik Bulgular ve Yorumlar.....	48
3.1.1. Kontrol ve Deney Grubu Ön Test Başarı Puan Sonuçları.....	48
3.1.2. Kontrol ve Deney Grubu Ön Test ve Son Test Başarı Puan Sonuçları...	49
3.2. Tutum Değişkenine Yönelik Bulgular ve Yorumlar.....	50
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	53

KAYNAKÇA.....	56
EKLER.....	65
ÖZGEÇMİŞ.....	114

TABLO LİSTESİ

Tablo 1: Oyunun Sınıflandırılması.....	19
Tablo 2: Oyunla İlişkili Kuramlar.....	26
Tablo 3: Araştırmanın Deneysel Modeli.....	42
Tablo 4: Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Hayat Bilgisi Dersi Ön Test Başarı Puanları.....	48
Tablo 5: Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Düzeltilmiş Son Test Ortalama Başarı Puanları.....	49
Tablo 6: Grupların Düzeltilmiş Son Test Başarı Testi Ortalama Puanları.....	50
Tablo 7: Kontrol ve Deney Grubu Ön Tutum Puan Ortalamaları.....	51
Tablo 8: Düzeltilmiş Son Tutum Puan Ortalamaları.....	51
Tablo 9: Grupların Düzeltilmiş Son Tutum Puan Ortalamaları.....	52

Tezin Başlığı: Oyunla Öğretim Yönteminin İlköğretim 3. Sınıf Öğrencilerinin Hayat Bilgisi Dersi Başarısı Ve Tutumuna Etkisi

Tezin Yazarı: Leyla HANBABA

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Mustafa BEKTAŞ

Kabul Tarihi: 17/06/2011

Sayfa Sayısı: v (ön kısım)+ 64 (tez)+
50 (ekler)

Anabilim Dalı: İlköğretim

Bilimdalı: Sınıf Öğretmenliği

Bu araştırma, ilköğretim 3. sınıf öğrencilerinde, Hayat Bilgisi dersi öğretiminde oyunla öğretim yönteminin öğrencinin başarı ve tutumuna etkisini belirlemek amacıyla yapılmıştır.

Araştırma, gerçek deneysel modellerden öntest-sontest kontrol gruplu seçkisiz modele uygun olarak yürütülmüştür. Araştırma, Sakarya ili Hendek ilçesinde bulunan bir ilköğretim okulunda öğrenin gören 2 ayrı sınıftaki, 3. sınıf öğrencileriyle gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunda 31'i deney, 31'i kontrol olmak üzere toplam 62 öğrenci yer almıştır. Sınıflardan 3/A kontrol ve 3/B deney grubu olarak rastgele seçilmiştir. Seçilen gruplara "Dün, Bugün, Yarın" temasında yer alan "Değişim" ve "Teknoloji" konularının yer aldığı C.3.1., C.3.2., C.3.3., C.3.18., C.3.19., C.3.20. ve C.3.21. numaralı kazanımlar deney grubunda oyunla öğretim yöntemiyle kontrol grubunda ise programda belirtilen şekilde kazandırılmaya çalışılmıştır.

Araştırma sonucunda seçilmiş olan kazanımların kazandırılmasında başarı açısından deney grubunun kontrol grubundan anlamlı derecede yüksek olduğu ve tutum açısından anlamlı bir farkın olmadığı bulunmuştur.

Anahtar Kelimeler: Hayat Bilgisi Öğretimi, Oyunla Öğretim Yöntemi.

Title of the Thesis: The effect of game method into the success and attitudes in teaching of social studies lesson elementary third grade.

Author: Leyla HANBABA

Supervisors: Assist.Prof. Dr. Mustafa BEKTAŞ

Date: 17/06/2011

Nu. Of Pages: v (pre text)+ 64 (main body)+
50 (appendices)

Department: Elementary Education

Subfield: Primary Education

This research is done with the aim of determining the effect of game method into the student's success and attitudes in social studies lesson elementary third grade.

Research is carried properly to pre-test control group design that is from the true experimental designs. Research is made with the elementary third grade students in two different classrooms who take education at a primary school in Hendek, Sakarya. In research's working group sixty two students take place and of these students thirty one is experiment and the other thirty one is control. From this two classroom 3/A is chosen control group and 3/B is chosen experiment group randomly. To chosen groups some gains took place in the theme "Yesterday, Today, Tomorrow" is tried to gain in experiment group with the game method and in control group defined in the programme.

In the result of research in gaining the selected gains in aspect of success the experiment group is highly successful from the control group and but from the point of attitude there is no significant difference.

Key Words: Teaching of Social Studies, The Game Method.

GİRİŞ

Dünyada deęişim kaçınılmaz şekilde ve her alanda çok hızlı olarak kendini göstermektedir. Eğitim, bu deęişimden en çok etkilenen ve bu deęişimi etkileyen bir sistemdir. İlkel insanlar için eğitim yaşam içerisinde rastgele edinilmiş bilgileri çevrelerindeki insanlara öğretmekten ibaretken günümüzde daha karmaşık bir hal alarak bilinçli bir bilgi edinme, araştırma ve geliştirme süreci haline almıştır (Yıldırım, 2006:14). Eğitim, ailede başlayan, okul sürecinde ve bireyin hayatının sonuna kadar devam eden bir süreçtir. Okula başlamadan önce çocukların dünyası aileleriyle ve yaşam ortamları ile sınırlıdır. Okul, çocuklara bilgi beceri ve görgülerini artırarak daha geniş bir dünyaya açılmalarını sağlayan fırsatlar sunar.

Okul, çocuęu hayata hazırlarken çocuęun hayatının belli bir bölümü de okulda geçer. Bu nedendir ki “ hayata hazırlanmak” ile “ hayatı yaşamak” arasındaki sınırın nerede başladığını veya bittiğini ayırt etmek kolay değildir (Bektaş, 2009). Bu sınırı ayırt edemediğimiz için hayatı eğitimin içinde göstermemiz gerekir. Bilim ve teknoloji sürekli deęişip gelişirken insanın da bu deęişime uyum sağlaması gerekmektedir. Çocuęu hayata hazırlayan bir kurum olan okulda bu deęişime uyumu eğitimle sağlarız. Bu yüzden eğitim-öğretim ortam ve süreçlerinde çağın gereklerine uygun deęişiklikler yapılmalıdır.

Son dönemde bilim alanında meydana gelen gelişmeler eğitimin yeniden tanımlanmasına neden olmuştur. Önceden eğitim, genel anlamda bireyde davranış deęiştirme süreci olarak tanımlanmıştır. Ertürk (1972) ve Demirel (2006), eğitimi bireyin davranışında kendi yaşantısı ve kasıtlı kültürlenme yoluyla istenilen yönde deęişim meydana getirme sürecidir şeklinde belirtmişlerdir. Deęişen eğitim tanımlarına uygun olarak eğitim-öğretim programları hazırlanmıştır. Eğitim bilimlerinde meydana gelen deęişim ve gelişimin bir gereęi olarak strateji, yöntem ve tekniklerde de farklılaşma olmuştur. Daha çok öğrenciyi merkeze alan, öğrenciyi aktif kılan strateji, yöntem ve teknikler kullanılmaya başlanmıştır. Taşdemir (2007), öğretim etkinliklerinin planlanıp gerçekleştirilmesinde belirleyici unsurun öğrenci olduğunu belirtmiştir. Böylelikle öğrenci öğrenmenin merkezine alınmıştır.

Çağdaş eğitimciler, eğitimde yaparak, yaşayarak öğrenmenin önemini vurgulayarak, öğrenme ortamlarının ve öğrenme yaşantılarının öğrenciye göre düzenlenmesinin önemi üzerinde durmuşlardır. Bu eğitimcilerden Rousseau, “öğrencilerinizi incelemekle işe başlayın” derken Pestalozzi, çocuğun gelişim özelliklerini inceleyerek öğretim yöntemlerinin çocuğa uygun hale getirilmesi gerektiğini ilk olarak ortaya atanlardandır. Yaşayarak etkinlik içinde öğrenmeye önem verenlerden Dewey, okulda etkinliklerin esas olduğunu ve “eğitimin hayata hazırlık değil, hayatın kendisi” olduğunu belirtmiştir (Aykaç, 2005). Hayatla bağlantı kurulmadan sadece teorik olarak yapılmaya çalışılan eğitim, öğrencilerde öğrenme arzusu uyandırmaz. Sadece zorunlu olarak alınan bilgiler yığını haline gelir ve öğrenci bu bilgileri nasıl, nerede, niçin kullanacağını düşünemez. Öğrenci için böyle bir öğrenmenin anlamı olmaz. Öğrencinin ilgi ve istekleri dikkate alınmadan yapılan eğitim-öğretim etkinlikleri ve öğrencinin edineceği her bilgi bir yük halini alır.

İnsanların bir kısmında öğrenme arzusu, kültür sahibi olarak takdir edilmek arzusundan doğar. Bir kısmı ise uzak veya yakından kendisini ilgilendiren her şeyi merak eder ve bu şekilde öğrenir. Daima iyi olma isteği ve bu arzuyu tamamen tatmin etmenin imkânsızlığı bu amaca ulaşmak isteyen insanları yeni araçlar aramaya iter ve böylece merak doğmuş olur. Fakat insan kalbi için gayet doğal olan bu kaynak, ancak ihtiras ve bilgilerimize uygun olarak gelişir. Varlığımızın gerçek ihtiyaçlarını bir kenara koyarak hiçbir zaman işimize yaramayacak olanların peşinde koşmamak gerekir (Rousseau, 2008). İşimize yaramayacak olanlar belli bir süreden sonra bıkkınlık verir. Farklı konuları öğrenme arzusunu yok eder. İşimize yaramayan, sonucu başarısızlık olan öğrenmelerin gerçekleşmesi insanın öğrenmeye olan inancını sarsar. Çünkü gerçekleşen öğrenme onun hayatını kolaylaştırmamış, meraklarını gidermemiş ve mutluluğuna katkı sağlamamıştır.

Froebel’e göre, eğitim hayata hazırlık değil, hayata katılmaktır. Rousseau, bireyin doğuştan getirdiği özelliklerini esas alan bir eğitim teorisi geliştirdi. Bu teorisinde çocuğun yetişkinlerin küçültülmüş bir kopyası olmadığını ve yetişkinlerden farklı kendine özgü bir dünyası olduğunu belirtmiştir. Çocuğun kendine özgü bu dünyasında oyunun önemli bir yeri vardır. Froebel, eğitimde oyun ve ilgiden yaralanmanın verimi arttıracığını belirtmiştir (Akt. Büyükkaragöz ve Çivi, 1999). Çocuk kendine özgü bir öğrenme potansiyeli ile karşımıza gelir. Eğer biz onun sahip olduğu özelliklerinden

faydalanmadan eğitimini gerçekleştirmeye çalışırsak ulaşabileceği maksimum başarıyı sınırlandırmış oluruz. Daha da kötüsü başarısız olmayı öğretebiliriz. Çocuğun kendisi için geliştirdiği öğrenme yolları, en iyi onların oyunları incelenerek belirlenebilir.

Oyunun kendiliğinden olması, büyük merak uyandırması ve çocuk bilincinde kaybedilmiş öğeleri geri getirmesi oyunu eğitsel bir değere sahip kılmaktadır (Mead, 2007). Çocuğun hayatında bu kadar değerli olan bir duruma eğitimde gerekli yerin verilmesi amaçlara ulaşmayı kolaylaştırır. Böylece daha kolay ve daha hızlı öğrenme gerçekleşebilir.

Pedagojinin temel amacı, özgür vatandaşların olduğu bir toplum için en ikna edici ve etkin yaklaşımla öğrenmeyi sağlamaktır, bu öğrenmede oyun teşvik edici rol oynar (Krentz, 1998). Özgür vatandaş için bireyin özgürlük kavramını oluşturması gerekir. Birey çocukluk döneminde oynadığı oyunlarda özgürdür. Özgürlük kavramını oyunlarında olgunlaştıran öğrenciler bireysel farklılıklarını daha iyi tanır ve ifade ederler. Bu yönü ile oyunlar hem öğrencilerin kendilerini ifade ettikleri hem de öğretmenlerin öğrencileri daha doğru tanıdıkları önemli yaşam alanlarıdır. Oyunun bu önemi birçok çalışma ile ispatlanmıştır. Bu çalışmalarda (Ceglowski, 1997; Howard, 2002) çocuğun öğrenme ve oyun algılarının anlaşılması, oyun ile öğretimin başarılı bir şekilde uygulanmasını kolaylaştırmak için atılan ilk adım olarak görülmektedir (Akt: Howard, Jenvey, Hill 2006).

Rousseau (2008), çocukları yeteneklerini ortaya çıkarmaları ve olmak istedikleri şeyi olmaları için özgür bırakmalıyız; onlara hâkim, asker ya da din adamı olmalarını değil yaşamayı öğretebiliriz ve onlar bir meslek sahibi olmadan önce insan olmalılar; bir insan ne olmak istiyorsa ya da ne olması gerekiyorsa onu olabilir, sonra vazgeçip başka bir şey olabilir; ama o daima kendisi olarak kalacaktır demektedir. Çocuğun kendisini tanımasını ve özelliklerini ortaya çıkarmasını sağlayan ortamlardan biri okul ortamıdır. Bu ortamda dersler aracılığıyla öğrencinin özelliklerinin farkına varması sağlanır. Öğrencide bu farkındalığı geliştirecek derslerin başında hayat bilgisi dersi gelmektedir. Çünkü çocuk okula ilk başladığı yıllarda bireysel özelliklerini ve hayatı tanımaya hayat bilgisi dersi ile başlar. Hayat bilgisi dersi ile çocuk kendi kişiliğinin farkına varır. Ayrıca yaşadığı toplumun özelliklerini kavrayarak toplumun içindeki yerini belirlemeye başlar.

Hayat bilgisi dersi, öğrencilerin içinden geldikleri toplum hayatının ve doğal çevrenin onlarla ilgili olan tüm yönlerinin gerçek ortamlarındaki doğallığı içerisinde ele alındığı başka bir anlatımla hayatın sınıfa taşındığı ve onların gelişim düzeylerine uygun bir biçimde düzenlendiği ilgilerine, meraklarına ve ihtiyaçlarına hitap eden bir derstir (Öztürk, 2006; Bektaş, 2009). Çocuklar bu yaşlarda somut düşündükleri için dersin kavramları çocuklara mümkün olduğunca somutlaştırılarak ve uygun sayıda verilmelidir. Öğrenme sürecinde çocuklara deney ve gözlem yapma şansı tanınmalıdır. Bu en iyi öğrencilerin doğal motivasyonunun bulunduğu oyun ile yapılabilir.

Problem Cümlesi

Oyunla öğretim yönteminin ilköğretim 3. sınıf öğrencilerinin hayat bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisi var mıdır?

Araştırmanın Amacı

Bu araştırma, oyunla öğretim yönteminin ilköğretim 3. sınıf öğrencilerinin hayat bilgisi dersi başarısı ve tutumuna etkisini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır;

Deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin,

1. Hayat bilgisi dersi başarısı açısından öntestleri kontrol edildiğinde sontestleri arasında fark var mıdır?
2. Deneysel işlemler öncesi tutumları kontrol edildiğinde deneysel işlemler sonrası tutumları arasından fark var mıdır?

Araştırmanın Önemi

Çocuk doğası gereği çevresini, olayları, eşyaları ve varlıkları merak eder. Bu merakını gidermek için ilk önce ailesindeki bireylere sorular sorar. Ardından okula başladığında bazı dersler onun bu merakını gidermeye başlar. Bu derslerin en önemlilerinden birisi hayat bilgisi dersidir. Bu merakın doğru bir şekilde giderilmesinde öğretim yöntemi önemlidir. Eğitimdeki gelişmeler alternatif öğretim yöntemlerini beraberinde getirmiştir. Eğitimde kullanılan öğrenci merkezli yöntemlerin en önemlilerinden biri de

oyunla öğretim yöntemidir. Oyun, çocuğun en doğal ve en aktif öğrenme ortamıdır. Oyun ve eğitim birbirinden ayrılmaz bir bütün olarak düşünülmelidir. İlköğretim birinci kademe öğrencileri oyun çağında çocuklardır. En etkili öğrenme ortamı da onların ihtiyaçlarına cevap veren ortamlardır. Bu yaştaki öğrencilerin ihtiyaçları sıralandığında oyun listenin ilk sıralarında yer alacaktır. Hayat bilgisi dersi hayatın ta kendisidir. Bu derste etkili eğitim-öğretimin yapılabilmesi için oyunla öğretim yönteminin başarılı bir şekilde kullanılması büyük önem taşımaktadır.

Bu araştırma, hayat bilgisi dersinde oyunla öğretim yönteminin kullanılması ile çocuklarda bu derse yönelik daha olumlu tutum ve daha başarılı bir öğrenme gerçekleşeceğinin düşünülmesi açısından önemlidir. Ayrıca literatür incelendiğinde oyunun okuma-yazma öğretiminde, matematik dersinde, İngilizce dersinde kullanıldığı görülmüştür. Fakat öğrencinin oyun çağında olduğu okul döneminin ilk yıllarında yer alan hayat bilgisi dersine yönelik böyle bir çalışma yapılmamıştır. Bu eksikliği gidermesi açısından çalışma önemlidir. Ayrıca bu araştırma;

- Öğrenci merkezli eğitime uygun olarak geliştirilmesi açısından **güncel**,
- Oyunla öğretim yönteminin hayat bilgisi dersi öğretiminde kullanılmasıyla ilgili yapılan ilk çalışmalardan biri olması bakımından **özgün**,
- Hayat bilgisi dersinin öğretiminde oyunla öğretimin yönteminin kullanılması yönünden **gerekli**,
- Hayat bilgisi öğretiminin etkililiğini artırabileceği için **işlevsel** olarak görülmektedir.

Araştırmanın Sınırlılıkları

1. Araştırma, 2009-2010 eğitim-öğretim yılında Sakarya ili Hendek ilçesindeki bir merkez ilköğretim okulunda 3. sınıfta okuyan öğrenciler ile sınırlı tutulmuştur.
2. Araştırmanın süresi 18 ders saati ile sınırlı tutulmuştur. 3 haftada toplam 15 saat hayat bilgisi dersi ve deney grubunda yer alan öğretmen ve öğrencilere verilen oyunla öğretim hakkındaki 3 saatlik bilgilendirme süresi ile sınırlı tutulmuştur.

3. Arařtırma, 3. sınıf hayat bilgisi dersinin “Dün, Bugün, Yarın” temasında yer alan “Deęişim” ve “Teknoloji” konularının yer aldığı C.3.1., C.3.2., C.3.3., C.3.18., C.3.19., C.3.20. ve C.3.21. numaralı kazanımlar ile sınırlı tutulmuřtur.

4. Arařtırma verileri çalışma grubundan elde edilen verilerle sınırlıdır.

Tanımlar

Hayat Bilgisi Dersi : İlköğretim 1., 2. ve 3. sınıf programında yer alan ve kazanımlarıyla öğrenciyi hayata hazırlama işlevini üstlenen dersin adıdır.

Oyunla Öğretim Yöntemi: Öğretimin oyunlarla sağlandığı yöntemdir.

BÖLÜM 1: KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ LİTERATÜR

Bu bölümde öğrenme, öğretim, hayat bilgisi öğretimi, oyun, oyunun çocuğun gelişimindeki etkisi, oyunla öğretim yöntemi, oyunla öğretim yöntemiyle hayat bilgisi öğretimi ile ilgili bilgiler verilmiştir.

1.1. Öğrenme

Öğrenme, bireyin çevresiyle belli bir düzeydeki etkileşiminin etkili olduğu yaşantı veya tekrar sonucu gözlenen nispeten kalıcı izli davranış değişikliklerini kapsar (Senemoğlu, 2005; Yeşilyaprak, 2008). Saban (2000)'a göre, bir bireyin öğrenmesi, kendisine sunulan bilginin ham biçimiyle değil, bu bilginin kendi zihninde yapılandığı biçimiyle gerçekleşmektedir. Bu tanımlardan da anlaşılacağı gibi öğrenmenin gerçekleşmesi için bireyin belli bir olgunluğa erişmiş olması gerekir. Ayrıca yeni bilgilerin oluşması ve var olan bilgilerin değiştirilmesinde yaşantıların önemli bir yeri vardır.

İlköğretim birinci kademedeki çocukların gelişim özellikleri dikkate alındığında, öğrenciler sınıfta 40 dakika boyunca sabit oturmak yerine hareket etmeyi yeğlemektedirler (Aykaç, 2005:44). Bu nedenle öğrencilerin derste daha aktif olacakları etkinliklerle öğrenmelerini sağlamak daha uygun olur. Öğrencilerin aktif olarak derse katılacağı öğretim strateji, yöntem ve teknikleri seçilmelidir. Böylece öğrenme istenilen düzeyde gerçekleştirilmiş olur.

Öğrenmek için her öğrenci öğretme-öğrenme sürecine istekli katılmak, öğrenmenin gerektirdiği ilkelere uymak, öğrenmesinden sorumluluk taşımak ve çalışmak zorundadır. Öğrenme için gerekli güdülemeyi sağlamak okulun ve öğretmenlerin öncelik taşıyan görevlerindedir (Fidan, 1985). Öğrencilerin bu özelliklerinin öğretme-öğrenme sürecinde dikkate alınarak onların gereksinimlerine cevap verecek eğitim ortamları sunulmalıdır. Çocuklar için doğal öğrenme ortamı olan oyundan yararlanılmalıdır.

Öğrencilerdeki bireysel farklılıkları dikkate almayan ve tüm öğrencileri aynı kabul ederek aynı süreçlerden geçiren bir eğitim sisteminde öğrencilerde var olan yetenekler geliştirilemediği gibi var olan yetenekler de yok olabilmektedir. R. H. Reeves'in "Hayvan Okulu" adlı kitabından alınan aşağıdaki öykü bunu göstermektedir.

"Hayvanlar yeni dünyanın problemlerini çözmek için kahramanca bir şeyler yapmaları gerektiğine karar verdiler. Bu nedenle bir okul açtılar. Koşma, tırmanma, uçma ve yüzmeden oluşan bir faaliyet programı hazırladılar. Uygulamayı kolaylaştırmak içinse bütün hayvanlara programdaki bütün dersleri verdiler.

Ördek yüzmede çok ustaydı. Hatta öğretmeninden de usta. Uçma dersinde iyi notlar aldı. Ama koşma konusunda çok beceriksizdi. Koşmadan düşük not aldığı için derslerden sonra okulda kalması gerekli oldu. Ayrıca koşma alıştırmaları yapmak için yüzmeyi de bir tarafa bıraktı. Bunu perdeli ayakları iyice yıpranmaya kadar yaptı. Yüzmede de orta not aldı. Ama okulda orta notlarda kabul görüyordu. Bu nedenle duruma ördekte başka üzülen olmadı. Tavşan önceleri koşmada sınıfın birincisiydi. Ama yüzmeye konusunda durumunu telafi etmesi için çok çalışması gerektiğinden bunalım geçirdi. Sincap tırmanmada çok mükemmeldi. Ama sonra uçma dersinde düş kırıklığına uğradı. Çünkü öğretmeni onu ağaç tepesinden değil de yerden yukarı uçması için zorluyordu. Ayrıca sincap kendisini fazla zorladığı için kaslarına kramp girmeye başladı. Ve tırmanmada "c" koşmada ise "d" notunu aldı. Kartal sorunlu bir öğrenciydi. Ve onu sert bir biçimde disipline sokmaları gerekli idi. Tırmanma dersinde diğer öğrencilerin hepsinden önce ağacın tepesine erişebiliyordu. Ama oraya çıkmak için kendi yöntemlerinden faydalanmakta ısrar ediyordu. Yılın sonunda olağan üstü bir biçimde yüzen ve ayrıca koşabilen, tırmanan birazda uçabilen anormal bir yılan balığının notları diğer öğrencilerinkini geçti ve mezuniyet günü sınıf birincisi olarak konuşmasını yaptı" (Aykaç, 2005:28).

Bu öyküden de anlaşıldığı gibi öğrenciler tek bir kalıba sokulmaya çalışıldığında onlara işkence etmekten başka bir şey yapılmamış olur. Yapılan eğitim sonucunda da öğrencilerin yeteneklerini ve özgüvenlerini kaybetmelerine neden oluruz. Bu sonuçlar eğitimin amaçlarına ters düşmektedir. Bu nedenle öğrenme durumunu düzenlerken öğrencilerin bireysel farklılıklarını ve gelişim özelliklerini dikkate alıp farklı öğretim yöntemlerini kullanmalıyız. Öğretim yöntemleri öğrenme kuramları doğrultusunda sınıflandırılmıştır. Çalışmamızda yer alan oyunla öğretim yönteminin temelini oluşturduğunu düşündüğümüz sosyal öğrenme kuramına yer verilmiştir.

1.1.1. Sosyal Öğrenme Kuramı

İnsanlar her gün birbirlerinden dolayı olarak bir şeyler öğrenirler. Toplumda bireyler diğer insanları seyrederek ve gözlem yaparak, onların yaptığı davranışın pekiştirildiğini veya cezalandırıldığını gözlemleyerek öğrenirler (Korkmaz, 2008:218). Sosyal öğrenme kuramına göre birey, kendi davranışlarını gözleyip, kendi ölçütleriyle karşılaştırarak değerlendirebilir ve kendini pekiştirerek ya da cezalandırarak davranışlarını düzenler. Kısaca, insan kendi davranışlarını etkili olarak kontrol edebilir. Dışarıdan başkalarının kontrolüne ihtiyacı yoktur (Senemoğlu, 2007). En iyi öğrenme ortamı öğrencilerin öğretmenleriyle ve birbirleriyle ilişki içinde bulunduğu, amaca uygun faaliyetlerin yapıldığı ortamdır.

Sosyal öğrenme kuramında temel faktör, bireyin başkalarını gözlemleyerek öğrenmesidir. Çevrenin insan davranışlarını değiştirdiği kabul edilmektedir (Demirbaş ve Yağbasan, 2008). Birçok eğitim uzmanına göre öğrenme sosyal bir süreçtir. Öğrenmenin ve gelişmenin temelinde sosyal etkileşim bulunmaktadır. Bireyin içinde yaşadığı çevre, kültür etkileşimin özelliklerini belirler. Bu nedenle de, gelişim ve öğrenme bireyin yaşadığı kültür ve çevreden bağımsız değildir. Sosyal etkileşimlerle çocuk benmerkezcilikten uzaklaşır. Böyle etkileşimli ortamlardaki bir çocuğun, diğer insanlarla ilişki kurması ve akranlarıyla işbirliği yapmasıyla öğrenme gerçekleşir (Akyol ve Fer, 2010).

Bandura (1986), bireyin her şeyi doğrudan öğrenmesine gerek olmadığını, başkalarının deneyimlerini gözleyerek de pek çok şeyi öğrenebileceğini belirtmektedir. Bu durumda özellikle ilköğretim çağındaki çocuklara, birçok bilişsel, duyuşsal, sosyal ve psiko-motor davranışlar, beğenilen, saygı duyulan yetişkinlerin model olmaları yolu ile kazandırılabilir. Eğitim durumunda öğretmenler, öğrenciler için iyi birer model olabilirler ve çocuklara, yaratıcılığı, etkili öğrenme ya da çalışma stratejilerini, problem çözme becerilerini öğretebilirler (Akt. Yağbasan ve Demirbaş, 2005).

1.2. Öğretim

Öğretimin eğitimde birçok tanımı yapılmıştır. Öğretim; öğrenme amaçlarının kazandırılması için öğrenme koşullarının uygun bir şekilde kılavuzlanması ve öğrenmenin gerçekleştirilmesi faaliyetidir (Taşdemir, 2007; Yeşilyaprak, 2008). Sönmez (2009: 8)'e göre, eğitimin okullarda yapılanına öğretim denir. Eğitimle öğretimi birbirinden ayıran özelliklerden birisi, öğretim okul veya okul gibi kurumlarda gerçekleşirken eğitimin böyle bir mekan sınırlamasının olmamasıdır. Aşılıoğlu (2007), öğretimi bir toplumun o toplumu oluşturan bireylerde istediği özellikleri kazandıran açık-seçik olarak belirlenmiş yaşantıların oluşturduğu süreç şeklinde tanımlamıştır. Öğretim, okullarda öğrencilerin öğrenmelerine yönelik yapılan planlı, programlı, amaçlı ve kontrollü etkinliklerin tümünü kapsar (Akınoğlu, 2007; Çoban, 2007; Duman, 2008).

Öğrenme bilinçli ve amaçlı bir etkinliktir. Öğrenme için gerçekleştirilen etkinliklere öğretme denir. Okullarda yapılan planlı, kontrollü ve örgütlenmiş öğretme etkinlikleri öğretim olarak adlandırılır (Fidan, 1985). Öğretim faaliyetlerini, okullarımızda belli bir program çerçevesinde ve belli bir süreyle kısıtlayarak gerçekleştirmeye çalışırız. Bu süreçte öğrencilerimizin gelişim özelliklerini dikkate almayız.

1.3. Hayat Bilgisi Öğretimi

Hayat bilgisi dersi; bilgi temelini sosyal bilimlerle doğa bilimlerinden alan, çocuk gelişimine uygun bir şekilde oluşturulmuş, olabildiğince yaşama dönük ve somut bir şekilde işlenerek öğrencilerin daha etkin bireyler ve vatandaşlar olarak yaşam sürmelerine zemin hazırlayan ve aynı zamanda ikinci devre derslerine temel oluşturan bir öğretim programı olarak tanımlanabilir (Baysal, 2006: 3). Hayat bilgisi dersi hayattaki olayların, durumların gerçek yaşantıdaki şekliyle çocuğa kavratılmasını sağlar. Bu olay ve durumlarla birlikte çocuğun kendini ve çevresini tanıması, çevresine uyum sağlaması, eleştirel ve yaratıcı düşünmesi gibi özellikler kazandırılır.

2009 Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı'nda insan biyolojik, psikolojik, sosyal ve kültürel yönleriyle bir bütün içinde değişimin hem öznesi hem de nesnesi olarak ele alınmıştır. Bu noktadan hareketle “birey”, “toplum” ve “doğa” olmak üzere üç ana

öğrenme alanı belirlenmiş, değişim de bütün bu öğrenme alanlarını kuşatan daha genel bir boyut olarak düşünülmüştür. Gerçek yaşamda bu öğrenme alanlarının içerikleri ve değişim iç içedir; bunlar sadece eğitim-öğretimi daha iyi planlamak amacıyla yapay olarak birbirinden ayrılabilir. Hayat bilgisi dersi için özellikle benimsenen toplu öğretim yaklaşımının da bir gereği olarak, bu öğrenme alanlarını aynı anda kuşatabilen üç tema belirlenmiştir. Programda yer alan tema adları: “Okul Heyecanım”, “Benim Eşsiz Yuvam” ve “Dün, Bugün, Yarın” olarak belirlenmiştir.

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programının vizyonu, hayat bilgisi dersine ayrılan zamanın büyük bir bölümünde öğrencilerin kendi girişimleriyle gerçekleştirecekleri ve öğretmenlerin öğrencilere doğrudan bilgi aktarmak yerine sadece ve sadece yol göstereceği etkinlikler aracılığıyla,

- Öğrenmeden keyif alan,
- Kendisiyle, toplumsal çevresiyle ve doğa ile barışık,
- Kendini, milletini, vatanını ve doğayı tanıyan, koruyan ve geliştiren,
- Gündelik yaşamda gereksinim duyulan temel bilgilere, yaşam becerilerine ve çağın gerektirdiği donanıma sahip,
- Değişikliklere dinamik bir biçimde uyum sağlayabilecek kadar esnek,
- Mutlu bireyler yetiştirmektir (MEB, 2009: 9).

İlköğretim Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı ve Kılavuzu’nda (MEB, 2009: 6) “Hayat bilgisi dersleri yetişkinlere özgü bir “ciddiyet” içinde geçmek zorunda değildir. Aksine okul ve ders programları çocuğun eğlenme gereksinimini de karşılamalıdır. Bu anlayışla, hayat bilgisi dersi çocuklar için oldukça eğlenceli ve çocukların zevkle katıldıkları bir ders olmalıdır” ilkesi belirtilmiştir.

Okulun ilk döneminde çocuklar somut işlemler dönemindedir. Bu döneme ait bilişsel, duyuşsal ve fiziksel olarak kendine özgü özellikleri vardır. Bu dönemin belli başlı özellikleri şunlardır:

Yavuzer (1999)’e göre, çocukların büyük bir bölümü, ayrıntıları dikkate almadan genel olarak algılar ve ilişkisiz obje ve kavramları bütünleştirir. Çocuk, parçayla bütünü aynı zamanda düşünmez. Zihinsel düzeyde temsil edebilme, kavram kullanabilme mümkün

olmamakta, onun yerini ani algılamalar almaktadır. Bu evrede çocuk kendini olayların merkezinde görür. Benmerkezlidir. Henüz “korunum” (değişmezlik) için gerekli zihinsel süreçleri gerçekleştiremez. Sınıflama ve gruplama yapamamaktadır. Aykaç (2005)’a göre, bu yaş çocuğunun diğer bir özelliği de oyundan mutluluk duymasıdır.

Her şey insanı sevmekle başlar, eğitim de çocuğu sevmekle başlar. Ama önce çocuğu tanımak gerekir. Tanımadan eğitmeye çalışmak yanlıştır, çocuğa saygısızlıktır. “Çocuğa görelilik” ilkesi göz ardı edilemez. Çocuk, yalnızca sevilmesi değil, saygı duyulması da gereken bir varlıktır (Nas, 2006). İlköğretimin birinci basamağını düşünüldüğünde öğrencilerin gelişimine bakıldığında daha oyun çağında oldukları görülür. Bu nedenle eğitimde oyuna yer vererek çocuklarımıza olan sevgimizi göstermekle birlikte onların tercihlerine olan saygımızı da göstermiş oluruz. Bu da çocuğun hayatta daha başarılı olmasını destekler.

Birey mutlu olmak için sevdiği şeyleri yapma ve sevdiği kişilerle birlikte olma eğilimi gösterirken sevmediği şeyleri yapmama ve sevmediği kişilerden uzak durma eğiliminde olacaktır (Bektaş, 2009). Eğitimin bireyi mutlu etmesi için çocuğun sevdiği şeylerle yani oyunlarla yapılması gerekir.

1.3.1. Hayat Bilgisi Dersi Öğretiminde Kullanılan Yöntem ve Teknikler

Öğretim etkinliklerinin istenen öğrenmeyi sağlayabilmesi için yöntem ve tekniklerin uygun olarak kullanılması gerekir. Bu bölümde hayat bilgisi dersi öğretiminde kullanılan öğretim yöntem ve tekniklerine yer verilmiştir.

- **Anlatım Yöntemi**

Öğrenme ve öğretme sürecinde kullanılan en eski yöntemlerden biri olan anlatım yönteminde öğrencinin çok fazla konuşmasına ve cevap vermesine gerek duyulmadan öğretmen çok miktarda bilgiyi öğrenciye aktarır (Horzum, 2009; Özdemir,1998; Özden, 1997).

- **Soru-Cevap Yöntemi**

Soru-cevap yöntemi öğretmenin önceden hazırladığı soruları öğrencilere sorduğu , öğretmenle öğrencinin karşılıklı olarak birbirlerine soru sorup cevap verdikleri bir

yöntemdir. Öğretme öğrenme sürecinde yaygın olarak kullanılan bir yöntemdir (Hisar, 2006; Yeşil, 2009).

- **Gösterim Yöntemi**

Öğretmenin öğrencilere bir şeyin nasıl yapılacağını göstermek ya da bir eylemin sonucunda neyin meydana gelebileceğini açıklamak için kullandığı bir yöntemdir. Bu yöntemde öğrenciler konuyu anlatıma dayalı dinlemenin yanında görsel olarak da görürler (Horzum, 2009).

- **Tartışma Yöntemi**

İki ya da daha fazla kişinin kendi fikirlerini sergileme yoluyla dinleme, sorgulama, fikir alış-verişi ve bir konuyu değerlendirme gibi etkinlikleri içeren bir yöntemdir (Özdemir, 1998; Özden, 1997; Yeşil, 2009).

- **Gezi Gözlem Yöntemi**

Öğrencilere kazandırılacak bilgilerin kalıcı ve hayatla iç içe olmasını sağlamak, sınıf ortamına getirilemeyen kaynaklara ulaşmak ve onları doğal ortamında incelemek amacıyla öğretmen ya da okul tarafından gözlem gezilerini ifade eder (Özden, 1997; Horzum, 2009; Yeşil, 2009).

Yukarıda kısaca açıklanan yöntemlerle birlikte altı şapkalı düşünme, münazara, beyin fırtınası gibi tekniklerde yaygın olarak kullanılmaktadır. Hayat bilgisi dersi öğretiminde kullanılan önemli öğretim yöntemlerinden bir tanesi de oyunla öğretim yöntemidir. Oyunla öğretim yöntemini daha iyi açıklayabilmek için oyun kavramı detaylı bir şekilde incelenmelidir.

1.4. Oyun

Girgin ve Gürşimşek (2005) oyunu insan yaşamının hemen her döneminde geçerli bir etkinlik olmakla birlikte, özellikle yaşamın ilk yılları olan okul öncesi dönemde; çocuğun çevresini tanınması, duygu ve düşüncelerini, hayallerini ve bu doğrultuda kendisini ifade edebilmesi için en etkili ve uygun “dil” olarak tanımlamaktadır.

Çocuklar oyun aracılığı ile daha kolay ve kalıcı bir şekilde öğrenirler. Zira oyun sırasında çocuklar eylem halindedir, etkinliklere beş duyuları ile katılırlar. Oyun, çocuk için somut bir deneyimdir ve soyut kavramların anlaşılmasına olanak sağlar şeklinde belirtirler.

Oyun bazı araştırmacılar tarafından şöyle tanımlanmıştır. Bilen (2006) oyunu bireylerin fiziksel zihinsel yeteneklerini geliştirici, yaşantıyı zevkli kılıcı, sanatsal ve estetik nitelikleri ve beceriyi geliştirici etkinliklerdir diye tanımlar. Dönmez(1992) ise, oyunu belli bir amaca yönelik olan veya olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilen fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı, fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan, gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir şeklinde tanımlar. Marsell (2009), oyun; çocuğu yetişkin hayata hazırlayan en etkili yoldur. Poyraz ve Dere (2003), oyun, çocuğun en doğal öğrenme ortamıdır. Yavuzer (1987), oyun, çocuğa hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları, kendi deneyimleriyle öğrenmesi yöntemidir. Ellialtıoğlu (2005), çocuk için vazgeçilmez bir yaşama biçimi olan oyun, çocuğun en doğal öğrenme aracıdır. Oyun, çocuklar için, keşfetme, öğrenme, kendini ifade etme demektir. Lindon (2001), oyun etkinliklerin sıralanmasıyla çocuğun kendi ilgi ve istekleri doğrultusunda tatmin oldukları bir pratiktir.

Oyun, bireylerin zihinsel, duygusal ve bedensel yeteneklerini geliştiren ve içerisinde zevk ve eğlence unsurları taşıyan aynı zamanda eğitimsel nitelikleri bulunan etkinliklerdir. Oyun çocuğun hayal dünyası ile gerçek dünya arasında bir köprü görevi görmektedir. Çocuk oyun içinde deneyimler kazanmakta ve bu kazandıklarını yaşama aktarabilmekte ya da çevresinden taklit ya da model alarak öğrendiği şeyleri oyun içinde deneme fırsatı bulmaktadır (Aykaç, 2005). Oyunun bu özellikleri sayesinde çocuk daha güvenli bir ortamda ve kendi istekleri doğrultusunda hayati önemi olan deneyimleri yaşamaktadır.

Çocuğun hayatı, canlılığı, dünyayı tanınması, varlığı ve her şeyi oyundur. Çocuğun isteklerini, amaçlarını anlatan, onu isteklerine kavuşturan ve hatta hayata hazırlayan en etkili araçlardan biridir. Oyun, belli bir amaca yönelik olarak, fiziksel ve zihinsel yeteneklerle belirli bir yer ve zaman içerisinde, kendine özgü kurallarla yapılan, sosyal

uyum, zeka ve beceriyi geliřtiren, aynı zamanda eęlendiren etkinliklerdir (Çoban ve Nacar, 2006). Çocuęun hayatı tanıması eęlenceli bir řekilde gerekleřir. Bylece mutlu bireyler yetiřir.

Oyun, dıřtan bir etki ve baskı olmadan kendi kendine oluřan igdsel bir etkinliktir. Çocuk bedensel ve ruhsal geliřiminin en belirgin zellięi olan bu etkinliklerle, bilinsiz ve amasız bir řekilde kořar, oynar, gler, baęırır ve tırmanır. Bylece oyun çocuk iin neře ve mutluluk kaynaęıdır. Aynı zamanda çocuęun istekleri doyurulup, geliřtirilerek iř hayatına, sosyal ve gerek hayata basamak basamak hazırlanması saęlanır (Gneř, 2002). Ataman (1983)'a gre, oyunu çocuęun kendini kanıtlama, doygunluk saęlama ve eęlenme aracı olarak kullanmasının yanında oyunun çocuęu yetiřkin yařamına hazırlayan bir yanının olduęunu da belirtmektedir.

Marsell (2009), çocuęun en nemli eęitim araları oyuncaklarıdır. Oyun insan iliřkileri, yardımlařma, konuřma, bilgi edinme, deneyim kazanma, psikomotor geliřimi, duygusal ve sosyal geliřimi etkiledięi gibi, zihin ve dil geliřimini de etkiler.

Dewey (2004)'e gre, oyun oynayanlar sadece fiziksel hareketler sergilemekle kalmazlar. Belirli bir řeyi gerekleřtirmeye ya da etkilemeye alıřırlar. Tepkilerini daha ileriki hamlelere dnk ngrlerine gre belirler. Bununla birlikte ngrlen sonu, objelerde belirgin bir deęiřiklik yaratmaktan ok etkinlięin akıřının deęiřtirilmesine neden olur. Sonu olarak oyun zgrce oynanır ve isteęe gre řekillendirilebilir. Psikolojik olarak oyunun belirleyici nitelikleri, eęlence ya da amasızlık deęildir. Garvey (1990)'e gre, oyun, tatmin edici, eęlenceli ve motive edicidir. Oyun, oynayanın aktif olmasını saęlar.

Johan Huizinga (1872-1945) Homo Ludens adlı incelemesi ile nemli bir ikilięin dengesini bozmuř, insan kltrine yeni bir boyut getirmiřtir. Homo Faber (yapımcı insan), Homo Sapiens (dřnr insan) ikilisinin karřısına 3. bir insan, Homo Ludens'i (oyuncu insan) ıkarmıřtır. Oyun gen yaratıkları ilerde yařamın gerektirdięi ciddi iř ve uęrařlara hazırlamak, yetiřtirmek iindir. Oyun her řeyden nce isteęe baęlı, gnll bir eylemdir. Ismarlama ya da zorlama oyun, oyun deęildir, olsa olsa oyunun zoraki bir benzeridir. Oyun bařlar ve belli bir noktada biter. Bir sonuca yneliktir. Oyun, bireyi

gerçek yaşamdan geçici olarak çıkarır ve kendi düzeninin, dünyasının içerisine sokar. Çocuk, oynarken gerçeğin dışında olduğunun bilincindedir. Bu nedenle de oyun, çıkarıcı değildir (And, 2003).

Oyun, insanoğlu yeryüzünde var olduğundan beri her çağda ve her yerde eğitim ve gelişim açısından varlığını sürdürmüş önemli bir etkinliktir. Oyun, farklı kültürlerde ve tarihsel zamanlarda farklı amaçlara hizmet etmektedir. Eski Yunan toplumunda atletik oyunlar ve rekabet ön planda olduğu için Aristo ve Plato oyunu yaşamın bir parçası olarak kabul etmişlerdir. Kilise tarafından kontrol edildiğinden orta çağda özellikle batı toplumlarında oyun günah dolu bir etkinlik olarak görülmüştür (Stanley, 2009).

1600-1700 yılları arasında gelişen sanayi devriminden sonra çocuk oyunları ve oyuncakları yaşamın doğal bir parçası olarak kabul edilmiştir. Huizinga, insanı Homo Ludens (oyuncu insan) olarak tanımlayarak başladığı Homo Ludens adlı eserinde oyunun kültürden daha eski olduğunu belirtmiştir (Gülüm ve Torun, 2009).

Yetişkinler, çocukları oyun oynarlarken gördüğünde, çocukların oyun oynadıklarını sansalar da, çocuk için oyun, asla oyun değildir. Oyun, çocuğun dünyasında büyümlü bir masal ülkesidir ki orada sizin tanımadığınız çocuğunuzun birçok arkadaşı, sizin göremediğiniz eşyaları, sesini duymadığımız birçok şarkıları vardır. Oyun, çocuk için bazen sığınılacak bir liman, bazen öğrendiklerini uygulayacağı bir deneme yanılma tahtası ve bazen de kendisini en rahat hissettiği gizemli dünyasıdır (McKinney, 2009). Çocukların bu büyümlü dünyalarının farkına varmadığımız zamanlarda onları yargılayıcı veya umursamaz bir tavırla karşılarız. Onları anlayamayız ve aramızda sorunlar oluşmaya başlar. Ama çocukları tam anlamıyla anladığımızda amaçlarımıza daha kolay ulaşabiliriz.

Çocuk dünyasını oyunla genişletir. Oyun oynarken çocuk kendini evinde olduğu kadar güvende hisseder. Ayrıca cesareti, paylaşmayı, kendine yetmeyi ve başkalarına yardım etmeyi öğrenir. Çocuk, oyun yoluyla güç kazanmayı, başarıyı, yenilgiyi, heyecanlarını kontrol etmeyi öğrenir. Oyun aracılığıyla, çocuk, üzüntülerini, kaygılarını, korkularını dile getirir; sıkıntılarını dışarı vurur ve rahatlar. Çocukla en iyi iletişim, oyun oynarken kurulur (Kirazoğlu, 2000).

Yetişkin gözüyle oyun, çocuğun eğlenmesine, oyalanmasına yarayan amaçsız bir uğraştır. İşi olamayan, vakit geçirmek isteyen kişi oynar. Çocuk içinse oyun ciddi bir iştir. Oyun tecrübe kazanma, öğrenme ve yapma aracıdır. Çocuk oynadıkça becerileri artar, yetenekleri gelişir. Çevresini, bilinmeyenleri tanır, kendisi için anlaşılır duruma getirir. Çocuk oyunda doktor veya şoför oluyorsa bundan yalnızca keyif almıyordur. Doktoru veya şoförü yaşıyordur. Oyun, çocuğun özgürlüğüdür (Ömeroğlu, 1995; Marsell, 2009).

Sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan hareketler olarak tanımlanan oyunun, çocuğun dünyasındaki önemi büyüktür. Oysa, birçok aile, bu faaliyetin çocuğun gelişim ve eğitimindeki etkisini düşünmeden, boşa harcanan zaman olarak değerlendirir. Bu yaklaşım içindeki ana-babalar, çocuk için oyun ortamı hazırlayacaklarına, oyundan uzaklaştırma yolları ararlar. Oysa çocuk, oyun aracılığıyla birikmiş enerjisini toplumsal açıdan kabul edilen bir yolla boşaltma olanağı bulmaktadır (Yavuzer, 1991). Eğitim sisteminin getirmiş olduğu bazı sorumluluklar aileleri bu davranışa yönlendirebilir. Unutulmamalıdır ki çocuklar mutlu olmadıkları hiçbir eylemi sürdürmekte kararlı olmazlar. Eğer eğitim çocukların mutlu olmalarına katkı sağlamazsa belli bir süre sonra çocuk eğitim faaliyetlerinden uzaklaşmak ister.

Oyun yaşama sevincinin dışı vurulmasıdır. Oyun oynamayan bir çocuk yaşamla bağıını kesmiş sayılmalıdır; çünkü oyunda yaşamın özü değişik biçimlerde canlanır ve anlam kazanır. Her oyunun bir anlamı vardır (Çiftçi, 2005). Oyun zihindeki duyguları, düşünceleri yansıtmak için bir yoldur (McMahon, 2005).

Oyunun çocuk üzerindeki etkileri şöyle sıralanabilir (Dinç, 1993):

- Oyun etkinlikleri, çocukların fiziksel gelişimini olumlu yönde etkiler. Oyun, çocukların problemlerini çözmesine ve objeleri tanımaya, çevrelerini araştırmasına imkân sağlar.
- Oyun, çocuğun sosyal gelişimini ilerletir. Özellikle, hayalindeki oyun karakterlerini taklit ederek çevresini anlamayı ve toplum içinde yerini bulmayı öğretir.
- Oyun engellenmiş öfkenin, kıskançlığın, korkunun, yenildiği ve rekabetin öğrenildiği yerdir.

- Çocuk oyunda başkalarının isteklerine uygun hareket etmeyi öğrenir.
- Oyun, iyi bir oyuncu olmayı öğretir.
- Oyun, kurallara uymayı öğretir.
- Oyun, çocuğa yaşlılarıyla nasıl geçinileceğini, birbirlerine nasıl davranılacağını öğretir.
- Oyun, çocuğun hayatı boyunca kendisine yardımcı olacak yeteneklerin ortaya çıkmasını sağlayacaktır.
- Oyun, fazla enerjinin atıldığı yerdir.
- Oyun, çocuğun fizyolojik gelişmesini sağlar.
- Oyun, çocuğun iştahını artırır ve sağlığına yararlı olan uykunun düzenini sağlar.
- Oyun, çocuğa yaşam disiplinini öğretir.
- Oyun, çocuğu içinde bulunduğu çevrenin malzemeleri ve doğayla tanıştırır.

1.4.1. Oyunun Sınıflandırılması

Oyun çocuğun hayatında vazgeçilmez bir ihtiyaçtır. Çocukların gereksinimleri birbirinden farklı olması oyun çeşitlerine de yansımıştır. Böylelikle çocuk oyunları çok çeşitlenmiştir. Bunun farkına varan araştırmacılar oyun üzerinde çalışmalarını artırmaya başlamışlardır. Bu nedenle oyunu tanımlayıp, birbirine benzeyen oyunları sınıflamışlardır. Aşağıda çocuk oyunlarının sınıflama şekli gösterilmiştir.

Tablo 1. Oyunun Sınıflandırılması

Yazarlar	Bireysel Oyunlar	Sosyal Oyunlar
Groos 1899	Genel işlevsel oyunlar Deneysel oyunlar	Özel işlevsel oyunlar
Stern 1914	Bireysel oyunlar	Sosyal oyunlar
Chateau 1954	Kuralsız oyunlar Somut zihinsel oyunlar	Kurallı ve işbirlikli oyunlar Kendini ispatlama oyunları
Erikson 1957	Dar çevreli oyunlar	Geniş çevreli oyunlar
Rüssel 1935 1959	Yapısal oyunlar Kendi kendine oyun Materyalle oyun	Rol oyunları Kurallı oyunlar Arkadaşlarla oyunlar
El'Konin 1960	Objelerle oyun	İnsanlar arası ilişki üzerine oyunlar Sosyal kurallar üzerine oyunlar
Hetzer 1927	İş oyunları	Rol oyunları Sonuçta başarıya ulaşma oyunları
Ch. Bühler 1928	İşlevsel oyunlar Yapısal oyunlar	Fantezi oyunları Rol ve kurallı oyunlar
Piaget 1945	Alıştırma oyunları	Kurallı oyunlar Sembol oyunlar
Diğerleri	İşlevsel oyunlar Araştırmacı oyunlar	Sosyal rol oyunları Taklit ve dramatize etme oyunları

Kaynak: Özdoğan (1997: 97)

Tablo 1'de görüldüğü gibi oyun türleri temel olarak bireysel ve sosyal oyunlar olarak sınıflandırılmıştır.

Piaget ise oyunu yapısal olarak incelemiştir. Çocuğun gelişim süreci içinde bu oyun aşamaları birbirini sıra ile takip eder ve çocuğun zihinsel, sosyal, psikolojik, dilsel, fiziksel gelişimi ile bir paralellik gösterirler. Piaget, oyunları alıştırma oyunları,

sembolik oyunlar, kurallı oyunlar olmak üzere üç aşamada incelemiştir (Özdoğan, 1997):

- **Alıştırma Oyunları:** İlk iki yaşta çocuk, kasları ile yaptığı hareketleri oyun şeklinde tekrarlar. Dokunabildiği bütün objeleri alır. Dört aylıkken yakınındaki objeleri yakalar, sallar, ileri-geri hareket ettirir, sonunda almayı ve tekrar atmaya öğrenir. Çocuk yeni bir oyuncak aldığı zaman yukarıdaki davranışları gösterir. Alıştırma oyununda çocuk ne yapabildiğini ispatlar, bundan çok hoşlanır ve tekrar eder.

Piaget'e göre alıştırma oyunları çocuğun zihinsel gelişimini etkiler. Bu dönemde çocuk çevresindeki nesnelere bir iletişim içerisindedir. Bu iletişim sonucunda onları tanır. Böylece sözel olmayan zekası gelişerek oyunun zihinsel gelişimine katkısı bulunur (Akt. Özdoğan, 1997).

Motor etkinlikler ve yinelemeler, alıştırma oyununun en belirgin özelliğidir. Bakma, emme, ellerini açıp kapama ve diğer bedensel eylemler motor etkinlikleri oluşturmaktadır. Bu dönemde, çocuğun düşünmesi duyu organlarıyla sınırlıdır. Çocuk nesneyi evirip çevirmekte ve duyuları aracılığıyla gerçek dünyayla etkileşimde bulunmaktadır. Çocuk öğrendiklerini oyuna dönüştürmekte, öğrenilmiş hareketleri desteklemektedir (Ellialtıoğlu, 2005).

- **Sembolik Oyunlar:** 2 ile 7 yaş arasındaki oyunları kapsar. Dönmez (1992), çocuğun bu dönemde nesnelere ortamda olmasa da onları zihninde canlandırdığını ve nesnelere arasındaki bağlantıyı sembollere dönüştürdüğünü belirtmiştir. Bu dönemde, çocuk yaşadığı olayları, oyuna yansıtır.

Vygotsky'ye göre, hayal gücüne dayalı oyunda sembollerin kullanımı soyut düşünceyi geliştirmeyi sağlar. Sembolleştirme yeteneğinin zihinsel gelişimle paralel olarak arttığı görülmektedir. 2-3 yaşlarında çocuklar cansız objelere canlılık verir ve bebekleri ile konuşurlar. Çevrelerinde bulunan objelerle hayal dünyalarında yaşarlarken, bu objeleri gerçek dünyadaki işlevleri ile kullandıkları görülür. Şöyle ki, boş fincandan kahve içerler, boş tabaklardan yemek yerler ya da objeleri gerçek kullanma alanının dışına çıkarırlar. Örneğin, kağıt kırpıntılarını, alevli bir ateş olarak görür ya da bir tabureyi

banyo olarak kullanırlar. Üç yaşında bu tarz sembolleştirme, çocuğun bir hayal dünyasında yaşadığı görünümünü verir. Üç yaşından küçük çocuklarda fantezi oyunlarının büyük bir bölümünde konuşma olmaz. Üç yaşından büyük çocuklarda ise fantezi oyunlarında konuşma görülür ve gittikçe oyunlar daha karmaşık olmaya başlar. Bu da göstermektedir ki, sembolleştirme yeteneği yaşla orantılı olarak gelişir ve çok yönlü olur. Çocuk, oyunlarında zihinsel faaliyetlerde bulunur ve zihin bu faaliyetler sonucu mantıklı düşünmeye geçer (Dönmez, 1992).

Çocuk artık oyunda arkadaş arar ve onlarla sembolik düzeyde oynar. Erikson'a göre, bu gelişme dünyayı diğer kimselerle paylaşmanın başlangıcıdır. Sembolik oyunda çocuk, çoğunlukla gerçek yaşantısına ait bilgilerin zihinde canlandırılabilmesini zorunlu kılar (Dinç, 1993).

Çocuk, oyun yoluyla zekâsının sembolik karakterine de güç verir. Eline geçen bir değneği at yaptığında, sadece değneğe yaptırdığı at hareketlerine dikkat çeker. Çocuğun bilincine giren ve değneği ata dönüştüren bu eğilim bir duygu hareketidir. Oyun, çocuğun küçük dünyası ile hayatın karmaşık yapısı arasında bir köprü görevi yapmaktadır (Yalçınkaya, 1991).

- **Kurallı Oyunlar:** Piaget'e göre mantıksal düşünme süreci sadece çocukların nesnelere ilgilenmeleriyle değil, diğer çocuklarla oynamaları ile de gelişir. Birlikte bir şeyler başarma, birlikte oyun oynama, paylaşma zihinsel gelişim için önemlidir. Çocuk çevresini, deneyimleriyle tanır. Zamanla deneyimlerini artırarak nesnelere olaylar arasında bağlantı kurar. Böylece çevresini tanıma ve anlama süreci başlar ve gelişir (Akt. Özdoğan, 1997). Bu evrede çocuklar önceden belirlenmiş kurallar çerçevesinde uygun bir şekilde davranmayı ve sınırlılıkları hesaba katarak sorumluluk almayı öğrenirler. Oyun sırasında kurallar hatırlatılır ve kontrol edilir (Sevinç, 2004).

Oyun faaliyeti tek başına ele alındığında oyundaki gelişim, kısaca şöyle özetlenebilir (Yavuzer, 1991: 187):

- Tek başına oynanan oyun.
- Başka bir oyunu izleme.
- Paralel oyun.

- Birlikte oynan oyun.
- İşbirliğine dayalı oyun.

Tek başına oynan oyun, başlangıçta çocuklar için mümkün olan tek oyun türüdür. Bu oyun biçiminde çocuklar, arkadaşlarıyla birlikte oynama girişiminde bulunmazlar. Çevrelerindeki obje ve oyun malzemeleriyle baş başa kalmayı yeğlerler. Bu evreyi izleyen oyun biçimi, başka bir oyunu izlemektir. Bu tür oyunda çocuk, sözlü herhangi bir ilişki kurmadan, sadece diğer çocukların oyunlarını izler. Paralel oyun, aynı oyun malzemesini kullanan çocukların yan yana oynamalarına karşın, faaliyetlerini bağımsız sürdürmeleridir. Birlikte oynanan oyunda çocuklar, zaman zaman birbirlerinin düşüncelerinden yararlandıkları gibi, oyuncak alışverişinde de bulunurlar. Bu oyun biçiminde çocuklar, birbirlerinin hareketlerini izleme olanağı da bulurlar. İşbirliğine dayanan oyunda temel amaç, topluca organize olarak, belirli bir sonuca varmaktır (Yavuzer, 1991).

1.4.2. Oyun Kuramları

Gilmore oyun kuramlarını Klasik Kuramlar ve Dinamik Kuramlar olarak iki grupta toplamıştır (Dönmez, 1992).

1.4.2.1. Klasik Oyun Kuramları

- Karl GROOS (1860- 1896) Yetişkin Hayatına Hazırlık, Alıştırma Kuramı

Groos, çocukların neden oyun oynadıkları hakkında varsayımlar geliştirmiştir. Oyunda alıştırmaların rolünü vurgulayan ilk bilim adamıdır. Groos, oyunun farklı türlerde yıllar boyunca süre gelmesini uyum sağlayıcı bir mekanizma olarak açıklar. Oyun, üst basamakta olan türlerin olgunlaşmasının daha uzun zaman aldığı için gerekli becerilerin kazanılması ve karmaşık organizmaların içgüdüsel becerilerinin gelişmesinde bir alıştırma sürecidir (Sevinç, 2004).

Bu kurama göre oyun içgüdüselidir. Çocuk gelecekte sahip olacağı davranışların kazanımını önceden içgüdüsel olarak oyun şeklinde dener. Oyun sayesinde bir türün yavruları içgüdüsel davranışlara alıştırılmaktadır. Anne babalarından gördükleri içgüdüsel davranışları yaparak deneme yanılma yoluyla öğrenme şansı bulmaktadır. Bu

kurama göre, oyun gelecekteki çalışmaların bir ön hazırlığı olarak kabul edilir (Dönmez, 1992; Öğretir, 2008).

- Stanley HALL (1884-1924) Tekrarlama Kuramı

Bu kurama göre çocuk, ırkına özgün yaşam deneyimlerini tekrarlamaktadır. Oyunda çocuk, insanın geçirdiği devinimsel ve ruhsal aşamaları tekrarlar (Sevinç, 2004).

- Moritz LAZARUS (1824- 1903) Rahatlama ve Eğlenme Kuramı

Bu kurama göre zorlayan etkinlikler insanı zihnen ve bedenen yıpratmaktadır. Bunun sonucu olarak dinlenme ve uyku ihtiyacı duyulur. Gerçek dinlenme ise insanın yaşam görevleri dışında başka etkinliklerle uğraşması ile olabilir ve bu şekilde kendini yeniler. Çocukların oyun oynamaları rahatlama gereksiniminden doğar. Oyun yoluyla enerji kaybı giderilmektedir. Günlük yaşamın geriliminden kurtulmak için gereksinim duyulan ilkel yaşam etkinlikleri, örneğin koşma, kovalamaca, avcılık, yüzme, tırmanma vb. sık görülen oyun davranışlarıdır (Sevinç, 2004; Öğretir, 2008).

- Herbert SPENCER (1873- 1903) Fazla Enerji Tüketimi Kuramı

Bu görüşe göre oyun, organizmanın işlevini yapabilmesi için gerekli olan fazla enerjinin kullanılmasından sonra dışa vurulan enerjiyi içerir. Çocuk gerginlik yaratan bu enerjiyi atabildiği zaman daha sağlıklı bir dengeye kavuşur. Bu kurama göre çok oyun oynayan çocuk sağlıklı çocuktur (Sevinç, 2004).

Çocuğun kas sistemini geliştiren aktif oyun, aynı zamanda çocukta biriken enerjinin boşalmasını sağlar. Bu enerjinin harcanmaması, çocuğun nörotik, içe dönük ve alıngan bir yapıya sahip olmasına neden olabilir. Oyun önce bir kuvvet harcamasıdır. Çocuk oyun yoluyla birikmiş enerjisini toplumsal açıdan kabul edilen bir yolla boşaltma olanağı bulmaktadır. Ayrıca oyun, çocuğun en güçlü ve doğal dürtülerinden biri olan, saldırganlık dürtüsünü boşaltmasına yarar (Yavuzer, 1987).

1.4.2.2. Çağdaş Oyun Kuramları

1.4.2.2.1. Psikoanalitik Kuramlar

- Sigmund FREUD (1856- 1938) Kişilik Gelişimi Kuramı

Oyun, çocukların doğumundan altı yaşa kadar kişilik gelişimleri sürecinde çatışma ve engellemeler karşısında duydukları olumsuz duygu ve kaygılarını doğrudan doğruya yaşayabilecekleri ortamdır. Savunma mekanizmaları henüz gelişmemiş olan ve id enerjisinin baskısı altında olan sağlıklı çocuklarda hayali ve dramatik oyunlar gelişimin doğal bir boyutudur. Freud sistematik bir oyun kuramı geliştirmemiştir. Freud'a göre oyun, çocuklara isteklerini gerçekleştirmelerine ve kaygı veren olayların üstesinden gelmelerine uygun ortam sağlar. Ona göre oyunun tersi ciddiyet olmayıp hayatın kendisidir (Sevinç, 2004).

- Eric ERİKSON (1902- 1999) Psiko-Sosyal Gelişim Kuramı

Kişilik bireyin çevresiyle etkileşim becerilerine bağlı olarak gelişir. Erikson, oyunun çocuğun psikososyal gelişiminin aynası olduğunu, gelişim dönemleri boyunca farklılık gösterdiğini vurgulamıştır. Oyun yoluyla çocuk gerçek duygu, düşünce ve olaylarla başa çıkmak için yeni modeller yaratır. Erikson, oyunun benlik gelişimine etkileri üzerinde durmuştur. Kültürel kurumlar ve psikoseksüel evrelerin bireyin gelişiminde çok önemli unsurlar olduğunu söylemektedir. Bu ikisinin yönlendirmesiyle benlik gelişimi psikososyal gelişim gösterir. Bu evrelerin uyum sağlayıcı sonuçları biyolojik ve sosyal alandaki işlevlerin kaynaşmasını sağlar. Oyun, bu kaynaşmayı geçmişte yaşanan, şimdiki zamanda ve gelecekte yaşanabilecek durumların yaratılmasıyla sağlar. Oyunda çocuk, benliğinin belirsizliklerini, kaygılarını ve arzularını dramatize eder (Sevinç, 2004; Öğretir, 2008).

1.4.2.2.2. Bilişsel Kuramlar

- E. BERLYNE (1936) İçten Uyarılma Kuramı

Oyun bu yaklaşıma göre keşfetme davranışlarına bağlı ve uyarılma durumlarının dengelenmesi olarak ele alınmalıdır. Bu durumlar içten güdümlü davranışlara yol açar. Berlyne oyunda görülen uyarılma mekanizmasını şu şekilde açıklar: bu mekanizma organizma tarafından kontrol edilir ve işlem sonunda haz verici bir duygu yaşanır. Bu

kuram bize oyun sürecinde yapılan davranışların nedeni hakkında açıklama getirmektedir. Örneğin küçük çocuk kaydırdıktan aşağı kaymaktan tedirgin olabilir, buna rağmen kaymayı isteyebilir ve bu davranışı tekrarlar. Bir müddet sonra kayma şekli farklılıklar göstermektedir. Her bir farklı hareket beraberinde yeni bir belirsizlik durumu getirir ve bunun üstesinden gelinmelidir. Çocuk kendi davranışlarını değiştirerek etkinliğe yenilik katmaktadır (Sevinç, 2004).

- Lev. S. VYGOTSKY (1896- 1934) Sosyo Kültürel Gelişim Kuramı

Vygotsky'nin bilişsel kuramına göre bireyin çevreyle olan ilişkisi bireyin doğrudan çevre tarafından etkilenmesiyle başlamakta ve birey tarafından dolaylı olarak çevreyi kontrol altına almasıyla bir değişim göstermektedir. Yine Vygotsky'ye göre oyun, bu bilişsel mekanizmanın işlemesine en uygun ortamı sağlar. Oyun, çocuğun hayali bir çözüm yaratması olarak tanımlanabilir. Oysa oyun, bilişsel faktörlerden değil duygusal ve sosyal baskılar sonucu ortaya çıkar. Vygotsky'e göre oyun keşiftir ve yeni bir oluşumdur. Oyunda önemli ve farklı olan unsur, çocuğun özgür iradesiyle önceki yaşantılarından edindiği sebep-sonuç ilişkilerini kullanarak yeni davranışları üretip böylece olumsuz dürtülerinden arınmaktır (Sevinç, 2004).

- Jean PIAGET (1896- 1980) Yapı-İnşa Kuramı

Piaget oyunu çocuğun deneyimlerini, bilgilerini ve anlayışını birleştirdiği bir olgu olarak kabul eder. Çocuk bu unsurları oyun yoluyla kontrol eder. Bunu yaparken bildiği mevcut şemaları kullanarak dengeleme sürecine girer. Bu denge her zaman değişime açık olduğundan serbest oyunda sonuç değil süreç önemlidir. Piaget'e göre oyun, taklit yeteneği ile başlar. Çocuk tümüyle saf bir taklitçi değildir; nesneyi kendisine özümleyen bir organizmadır. Bu açıdan yetişkinin etkisi altında kalsa bile özgün olabilir (Sevinç, 2004).

Piaget oyun gelişiminin saf bireysel süreçlerden ve doğuştan gelen özel sembollerden, toplumsal oyuna ve ortak sembolizme doğru ilerlediğini belirtmektedir. Oyun, çocuğun zihinsel yapısından kaynaklanır ve ancak bu yapı tarafından açıklanabilir (Bağlı, 2004).

Tablo 2. Oyunla İlişkili Kuramlar

Kuram	Öncüsü	Açıklama	Kazanımlar
Fazla enerji	H. Spencer	Bedenin doğal enerji fazlasını dışa vurma	Fiziksel
Rahatlama ve Yenilenme	M. Lazarus	Beden kendini yenilerken sıkıntı veren durumdan kurtulma ve rahatlama	Fiziksel
Rekapütülasyon	G.S. Hall	Türe özgü yaşam deneyimlerini tekrarlama	Fiziksel
Yetişkinliğe Hazırlık	K. Groos	Yetişkin yaşamına hazırlık olarak görülen becerilerin ve bilginin kazanımı	Fiziksel Zihinsel
Kişilik Gelişimi	S. Freud	Yasak dürtülerin kabul edilebilir şekilde ifadesi ve yaşantılar üzerinde kontrol sağlanarak kaygı düzeyini aza indirmek	Duygusal
Psikososyal Gelişimi	E.Erikson	Çevreyle etkileşim sonucunda kazanılan becerilerle iç ve dış çelişkilerin çözümlenmesi	Duygusal Sosyal
Bilişsel Gelişim	J. Piaget	Genel bilişsel gelişim sürecinde uyum sağlayıcı mekanizma	Zihinsel Sosyal
Sosyal Öğrenme	A.Bandura	Gözlemleyerek öğrenme, sadece taklit davranışı olmayıp, olayların bilişsel olarak içselleştirilmesiyle bilgi kazanma	Bilişsel Sosyal
Bilişsel Ahlak Gelişimi	L.Kohlberg	Çocuğun zihinsel gelişimine paralel olarak ahlak kavramlarının gelişimi	Bilişsel Sosyal
Uyarılma	E. Berlyne	Belirsizlik ve sıkıntı durumunu gidererek, organizmayı en üst uyarılma düzeyinde tutma	Duygusal Fiziksel
Sosyo-Kültürel Gelişim	L.Vygotsky	Durumsal etkilerden ve sınırlılıklardan ayrı olarak gerçekleri yapılandırma	Zihinsel Sosyal
Bağlanma	J. Bowlby	Durumsal etkilerden ve sınırlılıklardan ayrı olarak gerçekleri yapılandırma	Duygusal
Zihin Kuramı	Premack ve Woodruff	Sosyal etkileşimde başkalarının duygularını, isteklerini, niyetlerini dikkate alma ve anlama	Zihinsel Sosyal

Kaynak: Sevinç (2004: 83)

1.5. Oyunun Çocuğun Gelişimindeki Etkisi

1.5.1. Oyunun Sosyal Gelişime Etkisi

Çocukların en önemli ihtiyaçlarından biri olan sosyal yaşantısı da oyun oynarken şekillenmektedir. Oyun ile çocuk gelecekteki rollerini öğrenmeye başlar, oyun arkadaşlarına uyum sağlar, onları daha iyi tanır, ilişkileri güçlenir. Genelde çocuk oyunları evcilik, blok oyunlar, hayali, dramatik oyunlardan oluşur ve yetişkin yaşantısına yöneliktir. Çocuğun yaşı büyüdükçe oyun sırasında doğal bir şekilde arkadaşlarıyla daha olumlu iletişim içine girer (Poyraz, 2003).

Oyun, çocuğun dış dünyayla ilişkisini başlatan en önemli araçtır. Çocuğun sosyal temel ihtiyaçlarını karşılama isteği (sevme, sevilme, arkadaşlık kurma, onaylama, gruba dahil olma, paylaşma özelliği... vb.) onun diğer çocuklarla bir arada olmak için kurduğu beraberliklerinde psiko-sosyal gelişimini en iyi şekilde karşılayabilir (Dinç, 1993).

Çocuk doğru-yanlış, iyi-kötü, haklı-haksız gibi toplumda değeri olan ahlaki kavramları oyun sırasında görür, öğrenir, dener, benimser ve benliğinin bir parçası yapar. Oyun yoluyla çocuk cinsel kimliğini kazanır. Cinsiyetinin özelliklerini benimsediği oyunları oynayarak cinsel kimliğini kazanır. Kendini başkalarının yerine koymayı, farklı kişiliklerin rollerini canlandırarak öğrenir. Hemen hemen tüm oyunlarda çocuğun sosyal gelişimine etki edecek davranışlar vardır (Ellialtıoğlu, 2005).

Bir çocuk oyun oynama yeteneğini yitirirse, ruhsal yönden ölüdür ve ilişki kurduğu her çocuk için de tehlikelidir (Marsell, 2009). Arkadaşlarıyla oynamak, çocuğa işbirliğini ve toplu yaşam için gerekli kuralları öğretir. Oyun yoluyla sosyalleşen “ben” ve “başkası” kavramlarının bilincine varan çocuk, vermeyi ve almayı da oyun aracılığıyla öğrenir. Piaget’e göre, çocuk oyunları son derece sosyal kuruluşlardır. Örneğin, bilye oyununda karmaşık bir kural sistemi vardır. “Çerçöp” diyen çocuk, yanmaktan kurtulur. Çocuk ahlak kurallarını yetişkinden öğrenirken, en basit oyun kurallarını kendisi bulur ve bu kuralları kuşaktan kuşağa iletir (Yavuzer, 1987).

Oyun bir grup çalışmasıdır ve kendine özgü kuralları vardır. Oyunun bu niteliği çocuklara kurallara uymayı öğretir. Birey büyüdüğünde de toplumun kurallarına uyar ve toplumla uyumlu hale gelir. Çocuklar oyun içerisinde başkalarının (karşı oyuncuların) haklarına saygı göstermek, mağlubiyeti kabullenmek zorundadırlar, aksi halde yine oyun dışı kalırlar. Böylelikle başkalarına saygı duymayı ve kabullenmeyi öğrenirler. Bu da toplum hayatında oldukça önemlidir ve oyun içerisinde öğrenilir (Çiftçi, 2005).

Çocuklar, başlangıçta yalnız veya anneleriyle oynarlar. Oyun arkadaşı olarak başkasına hemen ihtiyaç duymazlar. Ancak, oynaya oynaya çocuk, arkadaşlarının bağımsız varlıklarını kabul etmeye başlar. Tıpkı bazı yetişkinlerin işyerlerinde kolaylıkla dost veya düşman edinmelerine karşılık, diğer bazı yetişkinlerin yıllarca pansiyonda kalıp da, kendileriyle neden kimsenin ilgilenmediğini merak etmeleri gibi, çocuklar da oyun sırasında dost ve düşman edinirler, ama oyun dışında kolaylıkla arkadaşlık kuramazlar. Oyun, duygusal ilişkilerin başlatılması için ortam sağlar. Böylece sosyal ilişkilerin gelişmesine de imkân hazırlar (Yavuzer, 1991).

1.5.2. Oyunun Psikolojik Gelişime Etkisi

Çocuğun ruh sağlığı onu sevmek ve ona oyun oynama olanağı sağlamakla kazandırılabilir. Oyun çocuk için sadece eğitsel yönden değil onun ruh sağlığı açısından da büyük önem taşımakta ve duygusal ilişkilerin başlatılması için en iyi ortamları hazırlamaktadır. Çocuk oyun sırasında son derece bağımsız kendi başına buyruk, kendi dünyasında özgür hareket ederek duygusal rahatlamayı elde eder (Poyraz, 2003).

Oyun, çocuğun dili ve en etkili anlatım aracıdır. Oyun aracılığı ile üzüntülerini, kaygılarını, korkularını dile getirir. Bu yolla, derdini döküp rahatlayan bir yetişkin gibi sıkıntılarını dışa vurur. Oyun, çocuğun gelişmesi ve kişilik kazanmasında çok önemlidir. Oyunsuz geçen bir çocukluk asla düşünülemez (Ömeroğlu, 1995).

Oyunun çocuğun kişilik gelişimi üzerinde önemli etkisi bulunmaktadır. Oyun, çocuğa kendini tanımayı öğretir. Çocuk, oyun yoluyla kendi güçlerini sınamakta, atılma girişmektedir. Çocuk oynadıkça duyguları keskinleşir, yetenekleri gelişir, becerileri artar (Yavuzer, 1987; Taşdemir, 2007).

Psikolojik olarak oyunun belirleyici nitelikleri, eğlence ya da amaçsızlık değildir. Amaç, ulaşılan sonuçlara göre etkinliği değerlendirmeksizin, aynı doğrultuda daha çok etkinlik sergilemektir. Etkinlikler daha karmaşık hale geldiğinde, ulaşılan sonuçlara daha çok özen gösterilir. Böylelikle aşama aşama iş hüviyetine bürünür. Oyun ve iş, eşit oranda özgürleştirici ve motive edicidir (Dewey, 2007).

1.5.3. Oyunun Fiziksel Gelişime Etkisi

İnsanın ruhsal yaşamıyla bütünleşen hareketlerine psikomotor davranışlar denilir. Çocuk doğduğunda, tepkiye hazır olma, hız, durgun hareket, eşgüdüm, dinamik dikkat ve esneklik gibi psikomotor yeteneklere sahiptir. Oyun ortamında bu yetenekler sağlıklı bir şekilde gelişir. Ayrıca çocuklar oyun yoluyla hareket ederek ve fazla yorgunluk hissetmeden bedenlerini çalıştırır (Poyraz, 2003).

Çocuğun fiziksel gelişiminde etkili olan oyun davranışları, duyuların, büyük küçük kas sistemlerinin gelişimine katkıda bulunur. Oyun sırasında çocuğun tüm bedeni hareket halindedir. Çocuk bedenini tanır. Oyun sırasında yapılan hareketlerin tekrarı ya da ard arda sıralanması ile performansı kolaylaşır. Yürüme, koşma, atlama, sürünme, tırmanma, sıçrama vb. güç gerektiren hareketleri içeren oyunlar, çocuğun vücut sistemlerinin (solunum, dolaşım, sindirim, boşaltım) düzenli çalışmasını, büyük ve küçük kas gruplarının gelişmesine olanak sağlar (Ellialtıoğlu, 2005; Taşdemir, 2007).

1.5.4. Oyunun Dil Gelişimine Etkisi

Çocuk oyun ortamında yeni öğrendiği sözcüklerle anlatma, konuşma becerisini arttırır. Düzgün cümleler kurma alışkanlığı kazanır. Arkadaşlarını dinlemeyi ve anlamayı öğrenir. Soru sormayı, yeni bilgiler edinme ve bilgilerini başkalarına aktarma yetisini geliştirir. Çocuk, oyun anında sesleri, tonlamaları, doğaçlamayı, kafiyeleri, sözcükleri konuşma imkanı bulabilir (Ellialtıoğlu, 2005).

Somut işlemler döneminde çocuğun dili hızla gelişmektedir; bazen dili bir yetişkin gibi kullandığı görülür. Çocuk farklılıkların ve benzerliklerin farkına varır (Yavuzer, 1987).

1.5.5. Oyunun Zihinsel Gelişime Etkisi

Somut işlemler dönemi adı verilen 7-11 yaşları arasında çocuklarda mantıksal düşünme ve sayı, zaman, mekân, boyut, hacim, uzaklık kavramları yerleşmeye başlar. Çocuklarda bu yaşta korunum ilkesini anlayabilirler. Çünkü somut işlemleri tersine döndürebilirler. Son çocukluk döneminde çocuklar artık düşündükleri ve merak ettikleri çeşitli becerileri öğrenmeye başlarlar. Bir anlamda düşündüklerinin işlevsel düzeyde gerçekleşmesi onlara haz verir (Yavuzer, 1987). Bu dönem zihinsel gelişim için önemlidir. Oyunla zihinsel gelişim doğal ortamında fazla çaba harcanmadan gerçekleşir.

Oyun ve oyuncaklarla oynamak her ne kadar sosyal bir faaliyet gibi görünse de çocuğa bilişsel açıdan sağladığı faydaların çok fazla olduğu görülmektedir. Oyun yoluyla çocuğun sözcük dağarcığı gelişmektedir. Dolayısıyla çocuk düzgün cümle kurma, rahat konuşma ve düşüncelerini açıklama alışkanlığı kazanmakta, yeni bilgi ve deneyimler edinmekte nesnelers arasındaki benzerlik ve farklılıkları kavramaya başlayarak, düşünme, algılama, kavrama ve imgelem gibi zihin gücü gerektiren soyut yeteneklerini geliştirmektedir (Poyraz, 2003). Bu dönem çocuklarının objeleri saklama ve daha sonra ortaya çıkarmaları çocuğun hayal gücünü, yeteneğini ve nesnelersle ilgili düşüncelerini geliştirir (Scarlett, 2005).

Çocuk çevreyi ve doğayı oyun yoluyla tanır. Sorular sorarak bilgiler elde eder. Bilgilerini başkalarına aktarır. Oyun oynayarak büyüyen çocuk pek çok kavramı, bilimsel deneyimleri oyun içinde öğrenir. Oyun ilkeleri, kuralları, araç-gereçleri, oynayışı ve diğer aktiviteleri ile çocuğu sürekli yeni bilgiler öğrenmeye yönelir (Ellialtıođlu, 2005).

Oyun oynayan çocuk sürekli olarak zihinsel faaliyet içerisindedir. Yani oyuna çocuğun zihinsel antrenmanı denebilir. Çünkü yeni kavramları ve nesnelers tanıma ve kullanmayı öğrenen çocuk, farkında olmadan bu kavramları ve nesnelers birbiri ile mukayese ederek özelliklerini kavramaya çalışır. Oyun anında çocuk sürekli olarak düşünme, algılama, kavrama ve simgeleme gibi zihinsel yönden, soyut yetenekler açısından bir faaliyet içerisindedir. Bu da zihinsel gelişimi etkileyen en önemli faktörlerdendir. Esasında şurası unutulmamalıdır ki, zihinsel gelişim fiziksel, sosyal ve psikolojik gelişimden ayrı

olarak düşünülemez, bunların hepsi bir arada gelişir ve birbirini tamamlar (Çiftçi, 2005). Oyun bu birlikteliği bozmadan çocuğun gelişmesine ve gelişimini tamamlanmasına yardımcı olur (Routledge, 1999).

1.6. Oyunla Öğretim Yöntemi

Çocuk canlı ve hareketli bir varlıktır. Onun yaşantısında bir de iç dünyası vardır. Amaç; çocuğun iç dünyasına girebilmek, onun duygularını tanıyabilmek ve olumlu davranış ve duygulara yönlendirmektir. Bunu için oyunlar oldukça etkilidir. Çocuğun görev duygusunu uyandırmak, sorumluluk duygusu kazandırmak, sosyal becerileri, kavramları, duyguları ve daha birçok şeyi oyun yolu ile kazandırmak en etkili yöntemdir (Stanley, 2009). Bu etkili yöntem çocuğun hazır olduğu dönemde kullanılmalıdır. Çocuk okula başladığı dönemde zaten oyun oynamayı çok sevmektedir. Taşdemir'e (2007) göre, her yaş grubu, oyun oynama güdüsünü tatmak ister. Öğretim ortamında öğretmen, çocukta daha da baskın olan bu güdüyü eğitsel amaçlarına ulaşmak için bir araç olarak kullanabilmelidir.

Dewey (2007)'e göre, eski yöntemler sadece öğrencilerde edilgenlik ve alma eğilimi yaratmaya yönelikti. Fiziksel hareketsizlik bu eğilimleri ciddi şekilde pekiştirmektedir. Standartlaştırılmış okul ortamında bunlardan tek kaçış yolu, uygun olmayan ve itaatsiz davranışlardır. Bir laboratuarda veya sınıf içi uygulamada mutlak sessizlik sağlanması mümkün değildir. Sessizliği en önde gelen erdemlerden biri haline getirmiş olması, geleneksel okulun sosyal olmayan yönünün açık bir göstergesidir. Çocuk sosyal çevreden soyutlanarak hayata hazırlanamaz. Sosyal yönden desteklenmeyen bir eğitim asıl amacına ulaşamaz.

Oyunların bir eğitim yöntemi olarak kullanılmaya başlanması yeni değildir. Oyunların eğitimde gerçek dünyanın yansıması olarak kullanılışı milattan önceki tarihlere dayanmaktadır. Oyun, çocuğun en doğal öğrenme yöntemidir. Oyun geçmiş yaşantıların zihinde şemalaştırıldığı ve özümlediği yaşantılardır. Oyun çocuğa planlı hareket etmeyi öğretir. Oyunlar çocukların kendi hareketlerinin sonuçlarını tecrübe ederek öğrenmelerini ve gerçek hayatta çok riskli olabilecek durum ve çözümleri güvenli olarak tecrübe etmelerini sağlamaktadır. John Dewey ve Jean Piaget'in teorilerine göre

oyunarak keşfetme bilimi öğrenmenin bir metodudur. Çocuklar doğal birer araştırmacıdır. Oynayarak öğrenme çocukların hayatları boyunca temel bilimsel kavramları öğrenmelerine yardımcı olur (Şahin, 2001). Temel bilimsel kavramları öğrenen çocuk kararlarını sorgulayabilir.

Oyunu bir eğitim aracı haline getiren, Çocuk Bahçelerinin kurucusu Fröbel, çocuk oyunlarını insan hayatının çekirdeği olarak görüyor, insanların derinlerde olan en iyi yeteneklerinin oyun yolu ile kendini gösterdiğini iddia ediyordu. Fröbel bu alanda yalnız teorik görüşler ileri sürmekle kalmamış, bunları, kurduğu Çocuk Bahçelerinde de bizzat uygulamıştır (Ergün, 1980).

Eğitim müfredatında oyunlara ve aktif çalışmalara, entelektüel ve sosyal amaçlarla yer verilmesi gerekmektedir; sadece geçici rahatlamalar ve anlık eğlenceler olarak değil. Bu tür etkinliklere yer verilmedikçe, etkili bir eğitime ulaşmak mümkün değildir. Bir başka deyişle, eğitimin, yerine getirilmesi gereken bir görev olarak görülmemesi gerekir; eğitim, öğrencinin kendi hedefleri olan etkinliklerinin getirisi olmalıdır (Dewey, 2004). Öğrenci kendi hedeflediği etkinlikleri yaparken aslında eğitimin gerçekleştirmeye çalıştığı amaçlara ulaşır. Farkına varmadan bir öğrenme gerçekleşir.

Çocukların yaşamında bir olay vardır ki, geleceğe açık seçik hazırlık niteliği taşır, bu da oyundur. Kimi anne ve babalar ya da eğitimciler gibi oyunlara bir kapris ürünü gözüyle bakamayız; bunları eğitimin yardımcı araçları saymak, çocuğun ruhunun, hayal gücünün ve becerisinin gelişmesine katkıda bulunan uyarı kaynakları olarak görmek gerekir. Bütün oyunlarda gelecek için hazırlık özelliği açığa vurur kendini. Oyun, çocuğun yaşam karşısındaki tavrını da ele verir, kısaca çocuk için alabildiğine önem taşır (Adler, 2008). Oyun ile çocuk kendisi için planladığı geleceği ortaya koyar. Eğer gelecekte doktor olmak istiyorsa oyununda meslek olarak doktor olmayı seçer. Bu meslekle ilgili ayrıntıları göz önünde bulundurur.

Amaçlı bir öğrenmenin gerçekleşmesi için öncelikle motivasyon gereklidir. Öğrenmeyi teşvik eden ve sağlayan şartlara motivasyon denilmektedir. Öğrencinin bir bilgiyi neden öğrenmesi gerektiğini bilmesi, bu bilgiyi nerde, nasıl ve hangi amaçlarla kullanacağını kavraması, bu bilginin kendisine ne kazandıracağını kestirebilmesi, bir sınavı başarma

veya yarışma kazanma isteği birer motivasyon kaynağıdır. Yarışma ve rekabet bazı öğrenciler üzerinde teşvik edici rol oynarken, bazılarını ise yıpratmaktadır. Bu konuda önemli olan, öğrencinin başarı gösterebileceği alanları düşünmek ve onun aşağılık duygusuna girmesine engel olmaktır (Büyükkaragöz ve Çivi, 1999). Öğrencinin oyun ortamında kendi kendisiyle yarışması ve rekabet etmesi ve kendini aşması sağlanabilir. Böylelikle öğrencinin kendisine olan özgüveni gelişir ve daha kararlı adımlar atar. Küçükahmet'e (2001) göre, oyun, öğrenme etkinliği olarak öğrenciler için motivasyon kaynağıdır. Çünkü çok eğlencelidir.

Gazzali'ye göre, çocuğa hangi oyun türlerinden hoşlanıyorsa onu oynaması için fırsat verilmelidir. Çocukta yalnız oyun isteği vardır. Eğer çocuk, oyundan tümüyle men edilir ve yalnızca derse, öğrenime bağlanırsa, kalbi ölür, zekâsı iptal olur; daima dertli ve sıkıntılı olur. Hatta bu durumdan kurtulmak için hileye bile başvurmak isteyebilir (Yavuzer, 1987). Günümüzde birçok öğrencinin başarısız olmasının nedeni bu olabilir. Başarının sadece derse yönelmeyle sağlanacağı düşüncesiyle oluşturulmuş bir eğitim programında öğrencilerin başarılı olması beklenemez.

Çocukluk oyunculuktur ve bu gerçeği bilmezlikten gelen bir topluluk sistemi, yanlış bir yolla eğitim yapmaktadır. İstedikleri kadar oyun oynamalarına izin verilmeyen çocuklara yapılan kötülüğü saptamak zordur. Büyüğün oyuna karşı tavrı oldukça keyfidir. Bizler çocuğun programını çizeriz: dokuzdan on ikiye kadar ders, sonra bir saat öğle yemeği için ve gene üçe kadar ders: Eğer özgür bir çocuktan program yapması istenseydi, hemen hemen kesinlikle, oyuna çok, derse az zaman ayıracaktı (Marsell,2009). Bu da bize yapmış olduğumuz programların çocukların isteklerine uygun olmadığını gösterir. Çocuk istemediği bir programa uymak zorunda olduğu için sahip olduğu birçok özellikten de vazgeçer. Her çocukta merakla gelen bir sorgulama özelliği vardır. Ancak biz yapmış olduğumuz eğitimle bu sorgulamayı yok ederiz.

17. yüzyıldan 19. yüzyıla kadar Rausseau'dan Pestalozzi ve Frobel'e kadar öğretmenler, eğitimciler, doğal olarak kendiliğinden kazanılan eğilimler ve merakların, çocuğun gelişim safhalarında önemli bir rol oynaması gerektiği düşüncesini kabul ettiler. Frobel, oyunun öğrenmedeki önemini şiddetle vurgulayan en güçlü destekleyicilerden biriydi

(Dinç, 1993). Oyun, gerçek bir eğitim aracıdır. Okul öncesi ve okul yılları boyunca kazanılan bilgilerin kuşaktan kuşağa taşınmasını sağlar (Dündar ve Ayan; 2009).

Oyun oynarken çocuk, gelişiminin her yönüyle ilgili farklı deneyimler kazanır. Oyun, çocuğun gelişimine olduğu kadar, eğitimine de katkı sağlar. Fenelon'un söylediği şu söz oyunun eğitim adına ne kadar önemli olduğunun gerçek bir göstergesidir. "Bütün öğretim oyun ve eğlenceye dayanmalıdır..." Oyun, eğitim adına ciddiye alınması gereken bir yol olarak benimsenmelidir (Onay, 2006; Yavuzer, 2003). Oyun, konuyu kısa ve öz olarak tekrarlama olanağı verir. Eleştirel ve yaratıcı düşünmeye teşvik eder ve öğretime çeşitlilik ve renk katar (Küçükahmet, 2001).

Oyun hemen herkes için neşeli ve hoşça zaman geçirilen etkinliklerdendir. Hatta yaşamdan huzur ve mutluluk alma adına söylemlerde de yaşamın bir oyun olduğu düşüncesi vurgulanır. Haksız da değildir bu düşünce. Çünkü birey eğlenirken daha rahat bir beden ve zihindedir. Bu rahat fizik, kimya ve ruhsal hal öğrenmeye doğrudan etki ederek bireyin öğrenmesini kolaylaştırmaktadır (Karaağaçlı, 2005).

Çocukların yetişkinlerden farklı olan bir zihinsel yapıları vardır. Onlar yetişkinlerin minyatürü değildirler; onların dünyayı görme ve gerçeklere karar vermede kendine özgü yolları vardır. Bu yollardan en doğal olanı da oyunla öğretim yöntemidir. Çocuklar en iyi kendi somut tecrübelerinden öğrenirler. Bilgi çocuklara verilmez. O, öğrencinin faaliyetleriyle keşfedilmeli ve yapılandırılmalıdır (Charles, 2000). Yapılandırmacı yaklaşım benimsenerek oluşturulmuş olan eğitim programında da asıl istenen öğrencinin bilgiyi yapılandırmasıdır. Eğitim programının gereği olarak eğitimde yeni yöntem ve teknikler kullanılmaya başlanmıştır. Öğrenci merkezli yöntemlerin başında da oyunla öğretim yöntemi gelmektedir.

Dewey, 1896'da Şikago'da eşiyle birlikte kurup yönettiği bugün "Dewey Okulu" olarak anılan laboratuvar okulunu açtı. 4-14 yaşları arasındaki çocukların devam ettiği bu okulda önceden hazırlanmış bir program ve kesin bir vakit çizelgesi yoktu. Aktivite programı adı verilen bu programa göre çocuklar okul günlerini tartışma, gezi, gözlem, oyun, temsil, hikâye anlatma ve dinleme gibi etkinliklerle geçiyordu. Ona göre eğitim, bir oyun ve spor yarışması gibi zevkli ve ilginç olmalıydı. Böyle bir durumda belki

çocuklara daha az klasik bilgiler kazandırılacak, fakat onlar içinde yaşadıkları toplumu ve hayatı daha iyi tanıyacaklardır. Dewey öğretimde çocuğun özelliklerinin esas alınmasını ve öğretimin buna göre gerçekleştirilmesini savunuyordu (Büyükkaragöz ve Çivi, 1999). Günümüzde çok fazla klasik bilgiye sahip olup da hayatı tanımayan birçok birey vardır. Bunun sebebi hayatı değil sadece bilgileri dikkate alan bir eğitim sisteminin olmasıydı. Yeni sistemle bilgi hayatın içinde ele alınıyor. Öğrenci hayata hazırlanıyor.

Çocuğun eğitiminde yaparak yaşayarak öğrenme imkânı sunan oyun görsel, işitsel, duyuşsal bakımdan birçok duyu organına hitap ederek kalıcı öğrenmeyi sağlamaktadır. Bunun yanı sıra çocuğa eğlenirken öğrenme imkânı sunması nedeniyle üzerindeki öğrenme baskısını en aza indirmekte ve doğal bir motivasyon sağlamaktadır.

Eğitsel amaçlı olarak kullanıldığında oyun şu işlevleri yerine getirir:

- Oyun, öğrencilerin etkinlik gereksinmesini doyurur.
- Oyun, bir beceri öğrenme aracıdır.
- Oyun, toplumsal rolleri öğretir.
- Oyun, duygusal zorlanmayı giderir.
- Oyunun toplumsal gelişim yönünden önemi büyüktür (Gülüm ve Torun, 2009).

Oyun hangi amaçla kullanılırsa kullanılsın oynanan ortamı yumuşatır, oynayanlara zevk verir; çocuklar oyun oynamaktan mutlu olurlar. Öğrenciler huzurlu ve mutlu oldukları bu ortamda bulunmaktan sıkılmazlar. Eğitimle öğrencilerimizin kendilerini gerçekleştirmelerini amaçlarız. Bu amacımıza ulaşmamızdaki anahtarlardan biri de mutluluktur. Sokrates, Platon ve Aristoteles dönemindeki Yunanlılar, mutluluğu hayatın cilvelerinden masun tutmak, yani onu sağlıktan, servetten ve günlük hayattaki iniş çıkışlardan bağımsız bir biçimde tanımlamak istediler. Bu perspektiften bakıldığında, mutluluk anlık bir şey olmayıp, daha ziyade yaşamın bütünü ya da o yaşantının genel gidişatı için geçerli olabilecek bir şeydir (Noddings, 2006; Gözütok, 2006). Mutlu ve hayata umutla bakan insanlar yetiştirmek için onların mutlu olarak büyümelerini sağlamalıyız.

1.6.1. Oyunla Öğretim Yöntemiyle Kullanılabilecek Teknikler

Oyunla öğretim yöntemi, öğretilecek konunun, rollerin oyunlaştırılarak belirlenip; öğrencilerin bu rollerini, doğal bir biçimde oynaması olan rol yapma ya da drama ile karıştırılmamalıdır. Oyunla öğretim yöntemi, öğrencilerin eğlenmek, vakit geçirmek için oynadıkları oyunun, öğretilecek bir konuya uyarlanmasıdır (Özdemir, 1998; Kabapınar, 2009).

Oyunla öğretim yöntemiyle kullanılabilecek teknikler;

- **Rol Oynama:** Öğrenciler belli bir durumda başkalarının kişiliklerine bürünerek duygu ve düşüncelerini onun söz ve hareketleriyle ortaya koyar (Horzum, 2009; Özdemir, 1998).
- **Drama:** San, dramayı bir kelimenin, kavramın, davranışın ya da olayın tiyatro tekniklerinden ve oyunsu süreçlerden yararlanarak anlamlandırılması, canlandırılmasıdır (Duatete ve Ubuz, 2007).
- **Sessiz Sinema:** Bir durumun, olayın veya nesnenin sözcükler kullanılmadan sadece beden dili kullanılarak anlatılmasıdır.
- **Mektup Oyunu:** Sınıf altı ya da sekiz kişilik gruplara ayrılır. Her grubun yarısı, grubun diğer yarısına belirlenmiş olan olay ile ilgili görüşlerini sorar ve varsa olayla ilgili çözüm önerilerini içeren mektup yazılır.
- **“Nesi Var?” Oyunu:** Bir durumun, bir canlının veya bir nesnenin betimlenmesinde sınıfta oynanabilen bir oyundur.
- **Çarkıfelek:** Kazanımla ilgili kartların hazırlanıp sınıfın gruplara ayrılarak belirlenen sözcükleri bulmaları sonucu puan topladıkları bir oyundur.
- **Kart Oyunları:** Hazırlanan iki grup karttan, bir grubuna kavramların, diğer grubuna ise o kavramlarla ilgili açıklamaların yazıldığı bir tekniktir. Her iki grupta bulunan kartlar öğrencilere dağıtılır. Öğrencilerden biri, elindeki karttan kavramla ilgili bilgileri okur o bilgilerin ait olduğu kavram bulunur (Savaş ve Ünüvar, 1999:6).
- **Bilmece ve Bulmacalar:** Bu etkinliklerle öğrencilerin, önceden hazırlanmış olan bilmecelerin cevaplarını bulmaları ve bulmacaları çözmeleri sağlanır.

1.7. Oyunla Öğretim Yöntemiyle Hayat Bilgisi Öğretimi

Sosyal bir varlık olan çocuk, çevresinde olup biten sosyal ve doğal olaylara, eşyalara ve varlıklara karşı bir merak duyar. Çocuğun bu merakının giderilmesi hayat bilgisi dersi sayesinde gerçekleşir (Güngördü, 2002).

Eğitim öğretim faaliyetleri sırasında eğitimciler tarafından kullanılan oyunlar öğrenmeyi kolaylaştıran, dersi keyifli hale getiren önemli öğretim yöntemidir. Bir öğretim aracı olarak oyunun kullanılmasının en önemli özelliği ne öğrenilmesi gerektiğinin önceden öğretmen tarafından bilinmesidir. Diğer bir ifadeyle, oyunun arzu edilen sonucu istenen bilgi ve becerileri elde etmek için gerekli öğrenim öğeleri, öğrenim çevresi içinde yer almış ve öğrencilere dolaylı bir şekilde iletilmiş olmaktadır (Dewey, 2004).

Hayat bilgisi dersi öğrencilerin “oyun çocuğu” olarak görüleceği bir dönemin dersidir. Bu nedenle, uygun tema ve konularda oyunla öğretim yöntemi uygulandığı takdirde eğitimin amacına ulaşma oranı artacaktır (Küçükahmet, 2001). Oyun, çocuğun eğitiminde, kişiliğinin gelişiminde, sosyal uyumunda ve yaratıcılığının ortaya çıkarılmasında ilk adımdır (Ömeroğlu, 1995).

1.8. İlgili Araştırmalar

Işık (2007), araştırmasında proje tabanlı öğrenmeye dayalı hayat bilgisi öğretiminin öğrencilerin akademik başarı, kalıcılık, hayat bilgisi dersine karşı tutum ve yaratıcılık düzeylerine etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma İzmir ilinde bulunan özel bir okulda yürütülmüştür. Veriler Akademik Başarı Testi, Hayat bilgisi dersine yönelik tutum ölçeği ve Torrance Yaratıcı Düşünme Testi Sözel A ve B formları ile elde edilmiştir. Verilerin çözümlenmesi SPSS 12.0 paket programı ile yapılmıştır. Çalışmanın sonucunda, proje tabanlı öğrenmeye dayalı öğretimin akademik başarı ve hayat bilgisi dersine karşı tutum düzeylerinde deney grubu lehine anlamlı bir fark yarattığı tespit edilirken, yaratıcı düşünme becerisi düzeyleri arasında bir fark olmadığı görülmüştür.

Özenç (2007), araştırmasında ilk okuma ve yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemine ilişkin öğretmen görüşlerini incelemeyi amaçlamıştır. Araştırmasında yöntem olarak tarama yöntemini kullanmıştır. Araştırmaya İstanbul ilinin rastgele seçilen ilçelerindeki okullarda çalışan, birinci sınıf okutmuş 230 sınıf öğretmeni dahil edilmiştir. Çalışma sonucunda öğretmenlerin ilk okuma ve yazma öğretirken oyunları kullandıkları belirlenmiştir. Öğretmenlerin ilk okuma ve yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemine ilişkin görüşleri yaşa, cinsiyete, mezun olunan okul türüne, lisansüstü eğitim alıp almamalarına, öğrencilerin okul öncesi eğitim alıp almamalarına ve buldukları okulların sosyo-ekonomik düzeyine göre farklılık göstermektedir.

Kılıç (2007), çalışmasında ilköğretim 1. sınıf matematik dersinin oyunla öğretiminde kullanılan ödüllerin, matematik başarısı üzerindeki etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma, İstanbul ilinin Ümraniye ilçesinde yer alan özel bir ilköğretim okulunun 1. sınıfında okuyan 48 öğrenci ile yapılmıştır. Veri toplama aracı olarak hazır bulunuşluk testi, genel yetenek testi ve başarı testi kullanılmıştır. Elde edilen verilerin analizi için SPSS paket programı kullanılmıştır. Çalışmanın sonucunda öğrencilerin matematik başarı düzeylerini arttırmada oyun ile öğretim yönteminin oldukça etkili olduğu ve oyunla birlikte ödülün kullanılmasının matematik başarısını arttırdığı gözlenmiştir.

Yağız (2007), çalışmasıyla oyun tabanlı öğrenme ortamlarının, seçmeli bilgisayar dersinde kullanılabilirliğini göstermek ve bilgisayar oyunları ile bilgisayar öz-yeterlik algısı arasındaki ilişki hakkında eğitimcilere ve araştırmacılara ışık tutmayı amaçlamıştır. Araştırma, Ankara’da bulunan bir ilköğretim okulunun 7. sınıf öğrencileri ile yapılmıştır. Araştırmada verileri elde etmek için 18 maddelik bilgisayara ilişkin öz-yeterlik algısı ölçeği, 29 soruluk donanım konulu başarı testi, görüşme formu ve anket kullanılmıştır. Elde edilen verilerin çözümlenmesi için SPSS paket programı kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda, ilköğretim 7. sınıf seçmeli bilgisayar dersi donanım konusunun öğretiminde, oyun-tabanlı öğrenme ile anlatıma dayalı öğrenme ortamı başarı puanları arasında, öntest puanları kontrol altına alındığında, istatistiksel olarak fark bulunmamıştır. Öz yeterlik puanları arasında da anlamlı bir fark bulunamamıştır.

Yiğit (2007), çalışmasında ilköğretim 2. sınıf seviyesinde bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisini belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırma 2004-2005 öğretim yılında, Adana’da bulunan bir özel ilköğretim okulunda matematik dersi alan 2. sınıf öğrencileri ile yapılmıştır. Verileri elde etmek için öntest, sontest ve kalıcılık testi uygulanmıştır. Elde edilen verilerin çözümlenmesinde SPSS 11.5 paket programı kullanılmıştır. Çalışmanın sonucunda bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının matematik dersinde akademik başarıya anlamlı düzeyde olmasa da olumlu etkisinin olduğu belirlenmiştir.

Gül (2006), araştırmasında anasınıfına devam eden alt sosyo-ekonomik düzeydeki 61-72 ay arası çocuklara sembolik oyun eğitiminin genel gelişim durumlarına etkisini incelemeyi amaçlamıştır. Çalışma Ankara ili Mamak ilçesine bağlı iki okulda toplam 24 öğrenciyle yürütülmüştür. Veri toplamak için Gazi Erken Çocukluk Gelişim Aracı kullanılmıştır. Araştırmada anasınıfı eğitim programlarına sembolik oyuna yer verildiğinde çocukların gelişim alanlarında hızlı bir ilerleme olacağı sonucu elde edilmiştir.

Tural’ın (2005), araştırmadaki amacı Türkiye’de matematik eğitiminde yaşanan yetersizlik ve başarısızlıkların çözümüne bir alternatif olarak sunulan “Oyun ve Etkinliklerle Öğretim”in, öğrencilerin erişileri ve matematik dersine ilişkin tutumları

üzerindeki etkililiğini saptamaktır. Araştırma, İzmir İli Buca İlçesi Kaynaklar Beldesi Kaynaklar İlköğretim Okulu 3. sınıf öğrencileri ile yapılmıştır. Veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen, üç seçenekli çoktan seçmeli “Matematik Dersi Erişi Testi” ve Baykul (1990) tarafından geliştirilen tek boyutlu “Matematik ile İlgili Düşünceler Anketi” kullanılmıştır. Elde edilen verilerin analizi için SPSS paket programı kullanılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre, Oyun ve Etkinliklerle Öğretimin uygulandığı deney grubu ile Geleneksel Öğretimin uygulandığı kontrol grubunun erişim düzeyleri ve matematik dersine ilişkin tutumları arasında, deney grubu lehine anlamlı farklar bulunmuştur.

Altunay (2004), çalışmasıyla oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişimini ne yönde etkilediğini belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırma, 2002-2003 eğitim-öğretim yılının II. yarısında Ankara’da bulunan bir ilköğretim okulunun 4. sınıf Matematik dersinin 7. ve 8. ünite Geometri konularının hedef ve davranışları dikkate alınarak yapılmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen erişim testi kullanılmıştır. Verilerin analizi için SPSS paket programı kullanılmıştır. Araştırmadan oyunla ders anlatımının başarıyı olumlu yönde etkilediği sonucu elde edilmiştir. Ayrıca oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin, öğrenilenlerin kalıcılığında etkili olduğu tespit edilmiştir.

Bektaş (2001), araştırması ile ilköğretim okullarında “Hayat Bilgisi Öğretimi” dersinin öğretiminde karşılaşılan güçlüklerle nedenlerinin belirlenmesi ve bunların çözülmesinde yapılması gerekenleri ortaya koymayı amaçlamıştır. Araştırma 2000-2001 eğitim-öğretim yılında Erzurum ili ve ilçelerinde bulunan dört okulun 1, 2 ve 3. sınıflarında okuyan öğrenciler ve öğretmenleri ile yapılmıştır. Veri toplamak için “Öğrenci Anketi”, “Başarı Testi” ve “Öğretmen Anketi” uygulanmıştır. Verilerin analizi için frekans ve yüzdeler hesaplamaları yapılmıştır. Bu araştırmanın sonunda; hayat bilgisi dersi öğretmenlerinin dersin öğretiminde kullandıkları strateji, yöntem, teknik, ilke, araç ve materyallerin öğrenci başarısını büyük ölçüde etkilediği saptanmıştır. Öğrencilerin ailelerinin ekonomik düzeyi ile tahsil durumlarının öğrenci başarılarını doğrudan etkilediği de anlaşılmıştır. Hayat bilgisi dersinin amaçlarına istenen oranda ulaşılmadığı görülmüştür.

Aytekin (2001), çalışmasında okulöncesi dönemde oyunun çocuk gelişimine etkisini belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırma Kütahya ili ve ilçelerinde bulunan Mili Eğitim Bakanlığı'na bağlı anaokulları ve anasınıflarında görev yapan öğretmenler ve bu okullarda okuyan öğrencilerin velileri ile yapılmıştır. Veri toplama aracı olarak konuyla ilgili birincil kaynaklara ulaşılmaya çalışılmış ve öğretmenler ile velilere anket uygulanmıştır. Anketlerden elde edilen sonuçların frekans dağılımları hesaplanarak yorumlanmıştır. Araştırmanın sonucunda okulöncesi eğitimde oyunun çocuğun gelişimi açısından büyük bir önemi olduğu ortaya çıkmıştır. Değişik oyunlar çocuğun çeşitli yönlerdeki eğitimine etkide bulunarak gelişmesini sağlamaktadır. Bunlar; fiziksel, psiko-motor, duygusal, zihinsel, dil ve sosyal yönlerdir.

BÖLÜM 2: YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, deneklerin seçimi, veri toplama araçları ve verilerin analizine yer verilmiştir.

2.1. Araştırmanın Modeli

Araştırma, gerçek deneysel modellerden öntest-sontest kontrol gruplu seçkisiz modele uygun olarak yürütülmüştür. Gruplardan biri deney, diğeri kontrol grubu olarak seçkisiz bir şekilde belirlenir. Daha sonra iki grupta yer alan deneklerin, uygulama öncesinde bağımlı değişkenle ilgili ölçümleri alınır. Uygulama sürecinde ise etkisi test edilen deneysel işlem deney grubuna verilirken kontrol grubuna verilmez. Son olarak gruplardaki deneklerin bağımlı değişkene ait ölçümleri aynı araç ya da eş formu kullanılarak tekrar elde edilir (Büyüköztürk, 2008). Bu çalışmada deney grubundaki öğrencilere oyunla öğretim yöntemi, kontrol grubundaki öğrencilere ise geleneksel öğretim uygulanmıştır. Araştırma modeli Tablo 3'te yer almaktadır.

Tablo 3. Araştırmanın Deneysel Modeli

GRUPLAR	ÖNTEST	DENEYSEL İŞLEM	SONTEST
KONTROL GRUBU	O _{1.1}	Geleneksel Öğretim	O _{1.2}
DENEY GRUBU	O _{2.1}	Oyunla Öğretim Yöntemi	O _{2.2}

O_{1.1}, O_{2.1} : Sırasıyla kontrol ve deney grubuna uygulanan öntestler

O_{1.2}, O_{2.2}: Sırasıyla kontrol ve deney grubuna uygulanan sonestler

Bu çalışmada yer alan bağımlı değişkenler; öğrencilerin hayat bilgisi dersindeki başarılarını gösteren ön-son test başarı puanları ve tutum puanlarıdır. Bağımsız değişken ise geleneksel öğretim yöntemi ile oyunla öğretim yöntemleridir. Kontrol grubundaki öğrencilerle ilköğretim 3. sınıf hayat bilgisi dersi öğretmen kılavuz kitabı doğrultusunda hayat bilgisi dersleri sınıf öğretmeni tarafından yürütülmüştür. Deney grubundaki

öğrencilerle ise hayat bilgisi dersleri oyunla öğretim yöntemiyle sınıf öğretmeni tarafından yürütülmüştür.

2.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2009-2010 Eğitim-Öğretim Yılı'nın 2. Yarıyılında Sakarya ili Hendek ilçesindeki Yenimahalle İlköğretim Okulu'nda okuyan 3. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Bu okulda 3. sınıf düzeyinde 3-A ve 3-B olmak üzere iki şube bulunmaktadır. Bu iki şubeden kura ile biri deney diğeri kontrol grubu olarak atanmıştır. 31 deney grubunda, 31 kontrol grubunda olmak üzere toplam 62 öğrenci ile çalışmaya başlanmıştır. Çalışma sürecinde derslere devam eden 30 deney grubunda, 29 kontrol grubunda olmak üzere 59 öğrenci ile analizler yapılmıştır.

2.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplamak için hayat bilgisi dersi başarı testi (öntest ve sontest olarak uygulanmıştır) ve hayat bilgisine yönelik tutum ölçeği kullanılmıştır.

2.3.1. Hayat Bilgisi Dersi Başarı Testi

Deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin başarısını ölçmek için öntest ve sontest olarak kullanılacak hayat bilgisi dersi başarı testi araştırmacı tarafından geliştirilmiştir (EK-2).

Testte yer alacak soruların geliştirilmesi amacıyla kazanımlara yönelik sorular incelenmiştir. Değişik kitaplardan sorular incelenerek başarı testi için sorular oluşturulmuştur. Oluşturulan ön formda 13 çoktan seçmeli soru yer almıştır. Bu ön form için uzman görüşü alınmıştır. Hayat bilgisi dersi başarı testi ön formu için 3 sınıf öğretmeni, bir ölçme değerlendirme, bir hayat bilgisi alanı uzmanı akademisyene kapsam ve görünüş geçerliliği için sunulmuş ve görüşleri alınmıştır. Alınan görüşler doğrultusunda testten 3 tane çoktan seçmeli soru çıkarılmıştır. Elde edilen başarı testi 94 öğrenciye madde analizi ve güvenilirlik çalışması yapmak için uygulanmıştır. Bu gruptan elde edilen veriler ITEMAN Windows 3.50d paket programına girilmiştir.

ITEMAN Windows 3.50d paket programında her bir soru ve testin tamamına madde analizi yapılmıştır. Analizden elde edilen sonuçlar değerlendirilmiştir.

Özçelik'e (1989) göre seçmeli maddelerle ilgili analizlerden elde edilen sonuçların üç yönü üzerinde durulur. Bunlar; maddenin güçlüğü, ayırt ediciliği ve çeldiricilerin işlerliğidir. Özgüven (2003) iki serili korelasyonda bu üç yönle ilgili olarak, madde ayırt ediciliği .30'dan büyük, güçlük indeksi .40-.60 arasında olan soruları iyi sorular olarak nitelendirmektedir. Madde ayırt ediciliği .20-.29 arasında yer alan, güçlük indeksi .15-.39 ve .61-.85 arasında olan maddeler teste kullanılabilir sorular olarak ele alınmaktadır. Diğer sorular ise testlerde kullanılmaması veya düzeltilmesi gereken sorular olarak sınıflanmaktadır.

Ön uygulamadan elde edilen verilerin analizi sonucunda 1., 2. ve 3. sorularda değişiklikler yapılmış ve 4 tane yeni çoktan seçmeli soru eklenerek 14 sorudan oluşan başarı testi tekrar 94 öğrenciye uygulanmıştır.

Özgüven'in (2003) verdiği bilgiler ışığında madde analizi çizelgesi incelendiğinde hayat bilgisi dersi başarı testinde yer alan 1 (1) kolay, 9 (2., 4., 5., 6., 7., 8., 9., 10., 14.) soru iyi soru olarak nitelendirilip, teste kullanılabilir düzeyde soru olarak belirlenmiştir. Son olarak kalan 4 (3., 11., 12. ve 13.) soru ayırt ediciliği açısından düşük ve güçlük derecelerinin düzeltilmesi gerektiğinden testten çıkarılmıştır.

Madde analizinden sonra oluşan 10 soruluk başarı testinin ortalama zorluk indeksi .547 ve ortalama ayırt edicilik düzeyi .527 olarak bulunmuştur. Başarı testi Özgüven'in (2003) sınıflamasına göre iyi bir testtir. Teste yönelik elde edilen KR20 güvenirlik katsayısı ise .821 olarak bulunmuştur. Bu değer, hayat bilgisi dersi başarı testi için yeterli olduğu düşünülmektedir.

2.3.2. Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği

Deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin tutumlarını ölçmek için Bektaş (2007) tarafından geliştirilen "Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği" kullanılmıştır (EK-1).

Ölçeğin geçerlik çalışması sonucunda toplam 10 madde 3 faktörden oluşan ve faktörlerin açıkladıkları toplam varyansın %51 olduğu bulunmuştur. “ Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum Ölçeği” iç tutarlılık testi sonuçları incelendiğinde ölçeği oluşturan boyutların sırasıyla .61, .54 ve .36 iç tutarlılık katsayısına sahip olduğu ve bunun yanında ölçeğin toplam güvenilirlik katsayısının ise .63 olduğu bulunmuştur. 10 maddelik üçlü likert tipi bu ölçekten öğrenciler en az 10, en çok 30 puan alabilirler.

2.4. Uygulama

Araştırmanın ilk aşamasında 3. sınıf hayat bilgisi dersinin “Dün, Bugün, Yarın” temasında yer alan “Değişim” ve “Teknoloji” konularının yer aldığı C.3.1., C.3.2., C.3.3., C.3.18., C.3.19., C.3.20. ve C.3.21. numaralı kazanımlara uygun oyunlar tasarlanmıştır. Ders için kazanımlara uygun materyaller ve günlük planlar hazırlanmıştır. Hazırlıklar yapıldıktan sonra, araştırmanın yapılması için İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü ile gerekli izin yazışmaları yapılarak çalışmanın yapılacağı ilköğretim okulu merkez ilköğretim okulları arasından rastgele seçilmiştir. Seçilen Hendek merkez ilköğretim okulunun iki 3. sınıf şubesinden rastgele biri deney grubu diğeri kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Çalışma sürecinde hayat bilgisi dersleri her bir şubenin kendi dersliğinde ve kendi sınıf öğretmenleri tarafından yapılmıştır. Deney grubundaki öğrencilere ve şube öğretmenine oyunla öğretim yöntemi ile ilgili bilgilendirme amaçlı 3 saatlik bir eğitim verilmiştir. Kontrol grubuna hiçbir şekilde müdahale edilmemiştir.

Araştırmanın ilk aşaması olarak ilk ders saatinde hem deney grubuna hem kontrol grubuna araştırmacı tarafından ön testler uygulanmıştır.

Uygulama süresince günlük ders planları (EK-4) ve hazırlanan etkinlik sayfaları (EK-6) sınıf öğretmeni tarafından deney grubunda uygulanarak ders işlenmiştir. Kontrol grubundaki ders işlenişini sınıfın kendi öğretmeni öğretim programındaki günlük ders planları (EK-5) ile gerçekleştirmiştir. Çalışma esnasında yapılan etkinlikler araştırmacı tarafından fotoğraf çekilerek (EK-7)'de sunulmuştur. Çalışmanın son gününde deney ve kontrol grubuna son testler uygulanmıştır.

Deney grubunda yer alan öğrencilerle; birinci hafta “Sessiz sinema”, “Senaryo yazma”, “Sevinçli-üzgün” oyunları, ikinci hafta “Değiştir bakalım”, “Çarkıfelek” oyunları ve 3. hafta “Mektup oyunu”, “Nesi var?” oyunu, “Spiker anlatıyor”, “ Adam asmaca” oynanarak C.3.1, C.3.2, C.3.3, C.3.18, C.3.19, C.3.20, C.3.21 kazanımları gerçekleştirilmeye çalışılmıştır.

2.5. Verilerin Toplanması

Araştırmada rastgele belirlenen deney ve kontrol grubuna öncelikle deney öncesi hayat bilgisi dersi başarı testi ve hayat bilgisi dersine yönelik tutum ölçeği uygulanmıştır. Araştırma 15 saat deneysel çalışma süresi ve 3 saat bilgilendirme süresi toplam 18 saat sürmüştür. Deneysel işlemler sonunda her iki gruba hayat bilgisi dersi başarı testi ve hayat bilgisi dersine yönelik tutum ölçeği uygulanmıştır.

2.6. Verilerin Analizi

Araştırma kapsamında toplanan verilerin analizinde ilk olarak hangi analiz yöntemlerinin kullanılacağına karar vermek için gerekli varsayımlara dikkat edilmiştir.

Araştırmada yer alan öğrencilerden kontrol grubundan 2 öğrenci, deney grubundan 1 öğrenci deneysel işlemlere sağlık gerekçesi ile düzenli olarak katılmadıkları için analiz kapsamından çıkarılmıştır. Bu nedenle veri analizinde deney grubunda 30, kontrol grubunda 29 öğrenci bulunmaktadır.

Ölçme araçları kullanılarak elde edilen verilerin uç değer barındırıp barındırmadığı incelenmiştir. Bunu için veriler z değerlerine çevrilmiştir. Kontrol ve deney grubunun ön başarı ve ön tutum puanlarını karşılaştırmak için iki ilişkisiz örneklem ortalaması arasındaki farkın anlamlılığını ortaya koymada kullanılan t-testi kullanılmıştır. Daha sonra verilerden deney ve kontrol grubunun ön başarı ve ön tutum puanları eşit olmaması nedeniyle tek yönlü ANCOVA testi uygulayabilmek için gerekli şartların olup olmadığına bakılarak, kontrol ve deney grubunun son başarı ve son tutumlarını karşılaştırmak için tek yönlü ANCOVA testi kullanılmıştır.

Hayat bilgisi dersi başarı testinin madde analizi ve güvenilirliğini hesaplamak için ITEMAN 3.50d Windows Version paket programı kullanılmıştır. İstatistiksel işlemler için SPSS 13.0 programı kullanılmıştır. Tüm analizlerde .05 anlamlılık düzeyi temel alınmıştır.

BÖLÜM 3: BULGULAR VE YORUMLAR

Araştırmada başarı ve tutum değişkenleri bağımlı değişkenlerdir. Bu nedenle bu bölümde başarı ve tutum değişkenlerinden elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

3.1. Başarı Değişkenine Yönelik Bulgular ve Yorumlar

Araştırmada kontrol ve deney grubunun başarı puanları öntest ve sontest olmak üzere iki defa ölçülmüştür. Kontrol ve deney gruplarının öntest, sontest ve öntest- sontest analiz sonuçları ve yorumları aşağıda verilmiştir.

3.1.1. Kontrol ve Deney Grubu Öntest Başarı Puan Sonuçları

Araştırmada yer alan alt problemlerden “Kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin öntest puan ortalamaları arasında fark var mıdır?” sorusuna cevap aranmıştır. Kontrol ve deney grubundaki öğrencilerin hayat bilgisi dersi öntest başarı puanları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını ortaya koymak için ilişkisiz örneklem için t- testi kullanılmış ve sonuçlar Tablo-4’te sunulmuştur.

Tablo 4. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Hayat Bilgisi Dersi Öntest Başarı Puanları

Grup	N	\bar{X}	S	Sd	t	P
Deney	30	69.33	15.63	57	-1.382	.172
Kontrol	29	75.17	16.81			

Tablo 4 incelendiğinde kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin hayat bilgisi dersi ön test başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($t_{(57)} = -1.38, p > .05$). Kontrol ve deney gruplarının ön test ortalamaları başarı puanlarındaki altı puanlık fark istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık oluşturmamıştır.

3.1.2. Kontrol ve Deney Grubu Öntest ve Sontest Başarı Puan Sonuçları

Araştırmada yer alan alt problemlerden “Kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin ön test ile son test puan ortalamaları arasında fark var mıdır?” sorusuna cevap aranmıştır. Kontrol ve deney gruplarının öntest başarı puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamasına rağmen grupların ortalama başarı puanları arasında fark olması ve Büyüköztürk’ün (2008) öntest sontest kontrol gruplu bir desende, araştırmacı deneysel işlemin etkili olup olmadığına odaklanmışsa, en uygun istatistiksel işlemlerden birinin tek faktörlü ANCOVA olacağı ifadesinden yola çıkılarak tek faktörlü ANCOVA analizi yapılmıştır. Analiz sonucunda elde edilen öntest puanlarına göre düzeltilmiş sontest ortalama başarı puanları ve sontest ortalama başarı puanları Tablo 5’te verilmiştir.

Tablo 5. Kontrol ve Deney Grubundaki Öğrencilerin Düzeltilmiş Sontest Ortalama Başarı Puanları

Grup	N	\bar{X}	Düzeltilmiş Ortalama
Deney	30	91.90	92.70
Kontrol	29	79.90	78.20

Tablo 5 incelendiğinde deney grubunda yer alan öğrencilerin sontest başarı puan ortalaması 91.90; kontrol grubunda yer alan öğrencilerin sontest başarı puan ortalaması 79.90’dır. Grupların öntest başarı puanları incelendiğinde sontest başarı puanlarında değişimler olduğu görülmektedir. Sontest düzeltilmiş ortalama başarı puanları deney grubu için 92.70; kontrol grubu için 78.20’dir. Grupların düzeltilmiş sontest ortalama başarı puanları arasında görülen farkın anlamlı olup olmadığına ilişkin yapılan ANCOVA sonuçları Tablo 6’da verilmiştir.

Tablo 6. Grupların Düzeltilmiş Sontest Başarı Testi Ortalama Puanları

Varyansın kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	P
Öntest	5260,918	1	5260,918	40,324	,000
Grup	2996,544	1	2996,544	22,968	,000
Hata	7306,048	56	130,465		
Toplam	14362,407	58			

Tablo 6 incelendiğinde kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin öntest başarı puanlarına göre düzeltilmiş sontest ortalama başarı puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farkın olduğu bulunmuştur ($F=22.968$, $p<.05$). Bu yönüyle deneysel işlemler sonunda kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin hayat bilgisi dersi başarılarının birbirinden farklı olduğu anlaşılmıştır. Bu bulgular ışığında grupların düzeltilmiş sontest başarı puanlarına göre deney grubundaki öğrencilerin ortalama hayat bilgisi dersi başarı puanları ($\bar{x}=92.70$), kontrol grubunda yer alan öğrencilerin ortalama hayat bilgisi dersi başarı puanlarından ($\bar{x}=79.90$) anlamlı derecede yüksektir. Bu bulgu deney grubunda yer alan öğrencilerin kontrol grubunda yer alan öğrencilere göre daha başarılı öğrenmeler gerçekleştirdiğini göstermektedir. Deney grubunda yapmış olduğumuz oyunla öğretimin başarılı olduğunu göstermektedir.

3.2. Tutum Değişkenine Yönelik Bulgular ve Yorumlar

Araştırmada kontrol ve deney grubunun tutum puanları öntest ve sontest olmak üzere iki defa ölçülmüştür. Araştırmada yer alan alt problemlerden “Kontrol ve deney grubunun ön ve son tutumları arasında fark var mıdır?” sorusuna cevap aranmıştır. Kontrol ve deney grubunun ön tutum puanları arasında fark olup olmadığına dair ilişkisiz örneklem için t-testi analizi uygulanmıştır. Analiz sonuçları Tablo 7 ‘de sunulmuştur.

Tablo 7. Kontrol ve Deney Grubu Ön Tutum Puan Ortalamaları

Grup	N	\bar{X}	S	sd	t	P
Deney	30	23.50	2.92	57	-5.83	.000
Kontrol	29	27.33	2.03			

Tablo 7 incelendiğinde kontrol ve deney gruplarının ön tutum puanlarına bakıldığında kontrol grubu lehine anlamlı bir farkın olduğu görülmektedir ($t=-5.83$, $p<.05$). Yani araştırmaya katılan öğrencilerden kontrol grubunda yer alan öğrencilerin Hayat bilgisi dersine yönelik tutumları daha olumlu çıkmıştır. Öğrencilerin ön tutum ve son tutum puanlarının deneysel işlemlere katıldıktan sonra değişip değişmediğine ANCOVA analizi ile bakılmıştır. Analiz sonucunda elde edilen, öğrencilerin ön tutum puanlarına göre düzeltilmiş son tutum puan ortalamaları Tablo 8’de verilmiştir.

Tablo 8. Düzeltilmiş Son Tutum Puan Ortalamaları

Grup	N	\bar{X}	Düzeltilmiş Ortalama
Deney	30	25.70	25.95
Kontrol	29	26.47	26.21

Tablo 8 incelendiğinde deney grubunda yer alan öğrencilerin son tutum puan ortalaması 25.70; kontrol grubunda yer alan öğrencilerin son tutum puan ortalaması ise 26.47 olarak görülmektedir. Grupların ön tutum puanları kontrol edildiğinde son tutum puanlarında değişmeler olduğu görülmektedir. Düzeltilmiş son tutum puanları deney grubunda yer alan öğrenciler için 25.95, kontrol grubunda yer alan öğrenciler için 26.21’dir. Grupların düzeltilmiş son tutum puan ortalamaları arasında gözlenen farkın anlamlı olup olmadığına ilişkin yapılan ANCOVA sonuçları Tablo 9’da verilmiştir.

Tablo 9. Grupların Düzeltilmiş Son Tutum Puan Ortalamaları

Varyansın kaynağı	Kareler Toplamı	Sd	Kareler Ortalaması	F	P
Öntutum	6.641	1	6.641	2.034	.159
Grup	.622	1	.622	.191	.664
Hata	182.854	56	3.265		
Toplam	198.416	58			

Tablo 9’da yer alan ANCOVA sonuçları incelendiğinde kontrol ve deney grubunda öğrenen öğrencilerin “Hayat Bilgisi Dersine Yönelik Tutum” ölçümünde aldıkları ön tutum puanlarına göre düzeltilmiş son tutum puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın olmadığı görülmüştür [$F_{(1-56)}=0.19$, $p>.05$]. Bu yönüyle deneysel işlemler sonunda kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin hayat bilgisi dersine yönelik tutumlarının birbirinden farklı olmadığı anlaşılmıştır. Yani oyunla öğretim yöntemi hayat bilgisi dersine yönelik tutumun değişmesinde etkili olmamıştır.

Araştırma sonunda hayat bilgisi dersleri oyunla öğretim yöntemi ile yürütülen deney grubundaki öğrencilerin başarı puanları, ilköğretim 3. sınıf hayat bilgisi dersi öğretmen kılavuz kitabı doğrultusunda yürütülen kontrol grubundaki öğrencilerin başarı puanlarından anlamlı derecede yüksek olduğu görülmüştür. Bunun yanında öğrencilerin hayat bilgisi dersine yönelik tutumları arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Oyunla öğretim yöntemi ile yürütülen hayat bilgisi dersinde başarı anlamlı derecede artarken tutum değişim göstermemiştir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırmada elde edilen bulgulara dayalı sonuç ve önerilere yer verilmektedir.

Sonuçlar

- Hayat bilgisi dersinde oyunla öğretim yönteminin uygulanması başarıyı deney grubu lehine arttırmıştır.
- Hayat bilgisi dersinde oyunla öğretim yönteminin uygulanması öğrencilerin hayat bilgisi dersine yönelik tutumunda anlamlı derecede bir değişiklik oluşturmamasına rağmen deney grubu lehine bir artış gözlemlenmiştir.

Tartışma

Araştırmanın birinci alt problemi, “Kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin öntest başarı puan ortalamaları arasında fark var mıdır?” şeklindedir. Verilerin analizi sonucunda deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin öntest başarı puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak fark olmadığı bulunmuştur. Bu bulgu; deney ve kontrol grubu öğrencilerinin hazır bulunuşluk düzeylerinin farklı olmadığını ve birbirine benzer gruplar olduklarını göstermektedir.

Araştırmanın ikinci alt problemi, “ Kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin öntest başarı puan ortalamaları kontrol edildiğinde öntest başarı puan ortalamaları arasında fark var mıdır?” şeklindedir. İstatistiksel analiz sonunda oyunla öğretim yöntemiyle öğretim yapılan deney grubu öğrencileri ile geleneksel öğretim yapılan kontrol grubu öğrencileri arasında, son test puanları açısından deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Bu bulgu Altunay’ın (2004) oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrencilerin öğrenmesini olumlu yönde etkilemesi sonucu ile tutarlıdır. Tural’ın (2005) “Oyun ve Etkinliklerle Öğretim”in matematik dersinde öğrencilerin erişti düzeyleri arasında deney grubu lehine anlamlı fark bulunması sonucu ile de tutarlılık göstermektedir. Kılıç’ın (2007) çalışmasında ilköğretim 1. sınıf matematik dersinin oyunla öğretiminin öğrencilerin matematik başarı düzeylerini arttırmada oldukça etkili olduğu bulgusuyla da tutarlıdır. Ayrıca Işık’ın (2007) proje tabanlı öğrenmeye dayalı hayat bilgisi öğretiminin öğrencilerin akademik başarısı,

kalıcılık, hayat bilgisi dersine karşı tutum ve yaratıcılık düzeylerine etkisini incelediği çalışmanın sonucunda proje tabanlı öğrenmeye dayalı öğretimin akademik başarı yönünden deney grubu lehine anlamlı bir fark oluşturduğu tespit edilmiştir. Bu sonuç hayat bilgisi dersinde farklı öğretim yöntemlerinin kullanılmasının akademik başarıda anlamlı bir farklılık oluşturduğunu göstermektedir. Buna göre hayat bilgisi dersinde de oyunla öğretim yöntemiyle öğretim öğrenciler için öğrenmeyi kolaylaştırdığından dolayı derse yönelik başarıda geleneksel öğretime göre olumlu yönde anlamlı bir farklılık oluşturmuştur.

Araştırmanın üçüncü alt problemi, “Kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin ön tutumları arasında fark var mıdır?” şeklindedir. Verilerin analizi sonucunda hayat bilgisi dersine yönelik tutum açısından deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin ön tutumları arasında kontrol grubu lehine bir fark bulunmuştur. Ancak bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir.

Araştırmanın dördüncü alt problemi, “Kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin ön tutumları kontrol edildiğinde son tutumları arasında fark var mıdır?” şeklindedir. Kontrol ve deney grubunda yer alan öğrencilerin son tutumları ön tutumları kontrol edilip incelendiğinde anlamlı bir farklılığın olmadığı görülmüştür. Bu bulgu, Bektaş’ın (2007) hayat bilgisi dersinde ailelerin çoklu zekâ kuramı hakkında bilgilendirilme biçimlerinin ve öğrencilerin farklı baskın zekâ gruplarında yer almalarının proje başarıları ve tutumlarına etkisini incelediğinde elde ettiği ön tutumlara göre düzeltilmiş son tutumları arasında anlamlı bir farkın olmadığı bulgusuyla tutarlılık göstermektedir. Araştırmada oyunla öğretim yöntemiyle gerçekleştirilen öğretim, hayat bilgisi dersine yönelik tutumda geleneksel öğretime göre anlamlı bir fark oluşturmamıştır. Bu bulgu, Dündar’ın (2007) çalışmasında elde etmiş olduğu hayat bilgisi dersinde kavram açıklama stratejisine göre eğitim gören öğrencilerin hayat bilgisi tutum puanlarındaki değişim, kontrol grubunda yer alan öğrencilerin hayat bilgisi tutum puanlarındaki değişimden anlamlı düzeyde farklılık bulunması bulgusuyla çelişmektedir.

Sonuç olarak hayat bilgisi dersine yönelik tutumun değişmesi kısa sürede değil daha uzun süreli çalışmalarda gözlemlenebilir.

Öneriler

Araştırmada elde edilen bulgular dikkate alınarak aşağıdaki öneriler geliştirilmiştir:

- Hayat Bilgisi Öğretim Programı ve ders kitapları bu doğrultuda ele alınıp gerekli ilave ve düzenlemeler yapılarak öğretmenlere hayat bilgisi dersinde oyunla öğretim yapmaları yönünde rehberlik edilebilir.
- Oyunla öğretim yöntemiyle yapılan öğretimin değerlendirilmesine yönelik ölçme değerlendirme araçları geliştirilebilir.
- Bu araştırma “Dün, Bugün, Yarın” temasında yer alan bazı kazanımlar seçilerek yapılmıştır. Bundan sonraki araştırmalar farklı temalarda yer alan kazanımlar seçilerek yapılabilir ve sonuçları karşılaştırılabilir.
- Benzer çalışmalar; “Dün, Bugün, Yarın” temasının yer aldığı 1. ve 2. sınıflarda, tutum değişkeni için daha uzun süreli ve deney grubunun sayısı artırılarak yapıp sonuçları karşılaştırılabilir.

KAYNAKÇA

- ADLER, Alfred (2008), *İnsanı Tanıma Sanatı*, Çev., Kamuran Şipal, Say Yayıncılık, İstanbul.
- AKINOĞLU, Orhan (2007), “Öğretim İlke ve Yöntemleriyle İlgili Temel Kavramlar”, Edt: TAN, Şeref, *Öğretim İlke ve Yöntemleri*, PegemA Yayıncılık, Ankara.
- AKYOL, Semra ve Seval Fer (2010), “ Sosyal Yapılandırmacı Öğrenme Ortamı Tasarımının Öğrenenlerin Akademik Başarılarına ve Öğrenmenin Kalıcılığına Etkisi Nedir?”, *International Conference on New Trends in Education and Their Implications*, ISBN: 978 605 364 104 9.
- ALTUNAY, Derya (2004), *Oyunla Desteklenmiş Matematik Öğretiminin Öğrenci Erişisine ve Kalıcılığa Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- AND, Metin (2003), *Oyun ve Bügü Türk Kültüründe Oyun Kavramı*, YKY.
- AŞILIOĞLU, Bayram (2007), “Eğitimle İlgili Temel Kavramlar”, Edt: ARSLAN, Mehmet, *Öğretim İlke ve Yöntemleri*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- ATAMAN, Ayşegül (1983), “Kör Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi”, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, Cilt 16, Sayı 2.
- AYKAÇ, Necdet (2005), *Öğretme ve Öğrenme Sürecinde Aktif Öğretim Yöntemleri*, Naturel Yayınları, Ankara.
- AYTEKİN, Halil, (2001), *Okulöncesi Eğitim Programları İçinde Oyunun Çocuğun Gelişimine Olan Etkileri*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- BAĞLI, Melike T. (2004), “Oyun, Bilişsel Gelişim ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky ve Sonrası”, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, Cilt 37, Sayı 2, s.137-169.

- BAYSAL, Nurdan Z. (2006), “Hayat Bilgisi: Toplumsal ve Doğal Yaşama Bütüncül Bir Bakış” , Edt: ÖZTÜRK, Cemil, *Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi*, PegemA Yayıncılık, Ankara.
- BEKTAŞ, Mustafa (2009), “Hayat ve Hayat Bilgisi Dersi”, Edt: ÖĞÜLMÜŞ, Selahiddin, *İlköğretim Hayat Bilgisi Öğretimi ve Öğretmen El Kitabı*, PegemA Yayıncılık, Ankara.
- BEKTAŞ, Mustafa (2007), *Hayat Bilgisi Dersinde Ailelerin Çoklu Zeka Kuramı Hakkında Bilgilendirilme Biçimlerinin ve Öğrencilerin Farklı Baskın Zeka Gruplarında Yer Almalarının Proje Başarıları ve Tutumlarına Etkisi*, Yayımlanmamış Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- BEKTAŞ, Özlem (2001), *Hayat Bilgisi Öğretimi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- BİLEN, Mürüvvet (2006), *Plandan Uygulamaya Öğretim*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- BÜYÜKÖZTÜRK, Ş., E. Çakmak, Ö. Akgün, Ş. Karadeniz ve F. Demirel (2008), *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*, PegemA Yayıncılık, Ankara.
- BÜYÜKKARAGÖZ, Savaş ve Cuma Çivi (1999), *Genel Öğretim Metotları Öğretimde Planlama Uygulama*, Beta Basım Yayın, İstanbul.
- CHARLES, C. M. (2000), *Öğretmenler İçin Piaget İlkeleri*, Çev., Gülten Ülgen, PegemA Yayıncılık, Ankara.
- ÇİFTÇİ, Filiz (2005), *İlköğretim 4. Sınıf Matematik Dersi için Oyunla Öğretim Yöntemiyle Düzenlenen Öğrenme Ortamının Altı Basamaklı Doğal Sayılarda Dört İşlem Kazanımına Etkisi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- ÇOBAN, Ahmet (2007), “Temel Kavramlar”, Edt: OCAK, Gürbüz, *Öğretim İlke ve Yöntemleri*, PegemA Yayıncılık, Ankara.

- ÇOBAN, Bilal ve Eyüp Nacar (2006), *İlköğretim 1. Kademe Eğitsel Oyunlar*, Nobel Yayıncılık, Ankara.
- DEMİRBAŞ, Murat ve Rahmi Yağbasan (2008), “İlköğretim 6. Sınıf Öğrencilerinin Bilimsel Tutumlarının Geliştirilmesinde Sosyal Öğrenme Teorisi Etkinliklerinin Kullanılması”, *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt 18, Sayı 1, s. 105- 120.
- DEMİRBAŞ, Murat ve Rahmi Yağbasan (2005), “ Sosyal Öğrenme Teorisine Dayalı Öğretim Etkinliklerinin, Öğrencilerin Bilimsel Tutumlarının Kalıcılığına Olan Etkisinin İncelenmesi”, *Eğitim Fakültesi Dergisi*, XVIII (2), s. 363-382.
- DEMİREL, Özcan (2006), *Öğretimde Planlama ve Değerlendirme. Öğretme Sanatı*, PegemA Yayıncılık, Ankara.
- DEWEY, John (2007), *Deneyim ve Eğitim*, Çev., Sinan Akıllı, ODTÜ Geliştirme Vakfı Yayıncılık, Ankara.
- DEWEY, John (2004), *Demokrasi ve Eğitim*, Çev., Tufan Göbekçin, Yeryüzü Yayınları, Ankara.
- DİNÇ, Hülya (1993), *Çocuk Oyun İşlevi ve Öğeleri*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- DÖNMEZ, Necate B. (1992), *Üniversite Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümü ve Kız Meslek Lisesi Öğrencileri İçin Oyun Kitabı*, Esin Yayınevi, İstanbul.
- DUATEPE, Asuman ve Ubuz Behiye (2007), *Drama Temelli Geometri Ders Planlarının Geliştirilmesi ve Uygulanması*, <http://www.turkceciler.com> adresinden alınmıştır.
- DUMAN, Bilal (2008), “Eğitim ve Öğretimle İlgili Temel Kavramlar”, Edt: DUMAN, Bilal, *Öğretim İlke ve Yöntemleri*, Maya Akademi, Ankara.

- DÜNDAR, Hakan ve Sinan Ayan (2009), “Eğitimde Okulöncesi Yaratıcılığın ve Oyunun Önemi”, *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı 28, s. 63-74.
- DÜNDAR, Hakan (2007), *Kavram Analizi Stratejisinin Öğrencilerin Kavram Öğrenme Başarısı ve Hayat Bilgisi Dersine İlişkin Tutumlarına Etkisi*, Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- ELLİALTIOĞLU, Fahriye M. (2005), *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyun Örnekleri*, YA-PA Yayın, İstanbul.
- ERGÜN, Mustafa (1980), “Oyun ve Oyuncak Üzerine I/1 ”, *Milli Eğitim Dergisi*, s. 102-119.
- ERTÜRK, Selahattin (1972), *Eğitimde Program Geliştirme*, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.
- FİDAN, Nurettin (1985), *Eğitim Psikolojisi Okulda Öğrenme ve Öğretme*, Alkım Yayınevi, Ankara.
- GARVEY, Catherina (1990), *Play*, Printed in the United States of America.
- GİRGİN, Günseli ve Işık Gürşimşek (2005), *Oyunlarla Kavram Eğitimi Etkinlik Örnekleri Öğretmen ve Aile El Kitabı*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- GÖZÜTOK, Dilek (2006), *Öğretim İlke ve Yöntemleri*, Ekinoks Kitabevi, Ankara.
- GÜL, Meral (2006), *Anasınıfına Devam Eden Alt Sosyo-Ekonomik Düzeydeki 61-72 Ay Arası Çocuklara Sembolik Oyun Eğitiminin Genel Gelişim Durumlarına Etkisi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- GÜLÜM, Kamile ve Fatma Torun (2009), *Oyun ve Etkinliklerle Coğrafya Öğretimi*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- GÜNEŞ, Ahmet (2002), *Okullarda Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi*, PegemA Yayıncılık, Ankara.

- GÜNGÖRDÜ, Ersin (2002), *İlköğretimde Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi*, Nobel Yayıncılık, Ankara.
- HİSAR, Şule G. (2006), *4. ve 5. Sınıf İngilizce Derslerinde Kullanılabilecek Etkili Öğretim Yöntemleri Üzerine Deneysel Bir Çalışma*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- HOWARD, Justine; Vickii Jenvey ve Carly Hill (2006), “Children’s Categorisation of Play and Learning Based on Social Context”, *Early Child Development and Care*, Vol. 176, No. 3/4, 379-393.
- IŞIK, Demet E. (2007), *Hayat Bilgisi Öğretiminde Proje Tabanlı Öğrenmenin Akademik Başarı, Yaratıcı Düşünme, Kalıcılık, Hayat Bilgisi Dersine Karşı Tutum Düzeylerine Etkisi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- KABAPINAR, Yücel (2009), *İlköğretimde Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi*, Maya Akademi, Ankara.
- KARAAĞAÇLI, Mustafa (2005), *Öğretimde Yöntemler ve Yaklaşımlar*, Pelikan Yayıncılık, Ankara.
- KILIÇ, Meral (2007), *İlköğretim 1. sınıf Matematik Dersinde Oyunla Öğretimde Kullanılan Ödüllerin Matematik Başarısına Etkisi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- KİRAZOĞLU, Zeynep (2000), *Eğitim Fakülteleri, Okul Öncesi ve Sınıf Öğretmenleri için Ünitelere Göre Hazırlanmış Oyunlar*, Ezgi Kitabevi Yayınları, Bursa.
- KORKMAZ, İsa (2008), “ Sosyal Öğrenme Kuramı”, Edt: YEŞİLYAPRAK, Binnur, *Eğitim Psikolojisi Gelişim Öğrenme Öğretim*, PegemA Yayıncılık, Ankara.
- KRENTZ, Arthur A. (1998), *Philosophy of education, Play and education in Plato’s Republic*, <http://www.bu.edu/wcp/Papers/Educ/EducKren.htm> adresinden 20 Ocak 2010 tarihinde alınmıştır.

- KÜÇÜKAHMET, Leyla (2001), *Konu alanı Ders Kitabı İnceleme Kılavuzu Hayat Bilgisi 1-3*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- LİNDON, Jennie (2001), *Understanding Children's Play*, Nelson Thornes Ltd.
- MARSELL, Marc (2009), *Çocuk ve Zihin Terapisi*, Ekinoks Yayıncılık, İstanbul.
- MEAD, G. Herbert(2007), *The Relation of Play to Education*, http://www.brocku.ca/MeadProject/Mead/pubs/Mead_1896.html adresinden 20 01 10 tarihinde alındı.
- MEB, (2009), *İlköğretim 1, 2 ve 3. Sınıflar Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı ve Kılavuzu*, Ankara.
- MCKİNEY, S. Susan (2009), *Yanlış Çocuk Çocuk Yetiştirmede Yapılan Yanlışlar*, Ekinoks Yayıncılık, İstanbul.
- MCMAHON, F.F. (2005), *Play: an Interdisciplinary Synthesis*, Play and Culture Studies, Volume 6.
- NAS, Recep (2006), *Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi*, 3. Baskı, Ezgi Kitabevi, Bursa.
- NODDINGS, Nel (2006), *Eğitim ve Mutluluk*, Çev., Zuhâl Bilgin, Kitap Yayınevi, İstanbul.
- ONAY, Caner (2006), *Çoklu Zeka Kuramına Göre Oyunla Eğitim*, Nobel Yayın, Ankara.
- ÖĞRETİR, Ayşe D. (2008), "Oyun ve Oyun Terapisi", *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı: 22, s. 94-100.
- ÖMEROĞLU, Esra (1995), *Çocuk ve Oyun*, Aile Eğitim Kılavuzları 9, Ankara.
- ÖZENÇ, Emine G. (2007), *İlk Okuma ve Yazma Öğretiminde Oyunla Öğretim Yöntemine İlişkin Öğretmen Görüşlerinin İncelenmesi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

- ÖZÇELİK, Durmuş A. (1989), *Test Hazırlama Kılavuzu*, ÖSYM Eğitim Yayınları, Ankara.
- ÖZDEMİR, Mustafa (1998), *Hayat Bilgisi Öğrenme ve Öğretme Etkinlikleri*, Pegem, Ankara.
- ÖZDOĞAN, Berka (1997), *Çocuk ve Oyun*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- ÖZGÜVEN, İbrahim E. (2003), *Psikolojik Testler*, PDREM Yayınları.
- ÖZTÜRK, Cemil (2006), *Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi*, PegemA Yayıncılık, Ankara.
- POYRAZ, Hatice ve Hale Dere (2003), *Okul Öncesi Eğitiminin İlke ve Yöntemleri*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- POYRAZ, Hatice (2003), *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- ROUSSEAU, J. J. (2008), *Emile “Bir Çocuk Büyüyor”*, Çev., Ülkü Akagündüz, Selis Kitaplar, İstanbul.
- ROUTLEDGE, Mary D. Sheridan (1999), *Play in Early Childhood: From Birth to Six Years*.
- SABAN, Ahmet (2000), *Öğrenme Öğretme Süreci Yeni Teori ve Yaklaşımlar*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- SAVAŞ, Behsat ve Perihan Ünüvar (1999), “Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi”, *İlköğretimde Etkili Öğretme ve Öğrenme Öğretme El Kitabı 8. Modül*, Burdur.
- SCARLETT, W. George (2005), *Children’s Play*, Sage Publications.
- SENEMOĞLU, Nuray (2007), *Gelişim Öğrenme Ve Öğretim Kuramdan Uygulamaya*, Özkan Matbaası, Ankara.

- SENEMOĞLU, Nuray (2005), *Gelişim Öğrenme ve Öğretim Kuramdan Uygulamaya*, Gazi Kitabevi, Ankara.
- SEVİNÇ, Müzeyyen (2004), *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*, Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.
- SÖNMEZ, Veysel (2009), *Öğretim İlke ve Yöntemleri*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- STANLEY, Morgan (2009), *Çocuk ve Beceri*, Ekinoks Yayıncılık, İstanbul.
- ŞAHİN, Fatma (2001), “İlköğretim Fen Öğretiminde Oyunların Yeri ve Önemi”, *Marmara Üniversitesi, A.E.F. İlköğretim Bölümü, Fen Bilgisi Ana Bilim Dalı, Yeni Binyılın Başında Türkiye’de Fen Bilimleri eğitimi Sempozyumu, Bildiriler*, İstanbul.
- TAŞDEMİR, Mehmet (2007), *Öğretim İlke ve Yöntemleri*, Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- TURAL, Hüseyin (2005), *İlköğretim Matematik Öğretiminde Oyun ve Etkinliklerle Öğretimin Erişi Ve Tutuma Etkisi*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- YAĞIZ, Ezgi (2007), *Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- YALÇINKAYA, Tosun (1991), *Okul Öncesinde Tahta Oyuncaklar*, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- YAVUZER, Haluk (2003), *Çocuğu Tanımak ve Anlamak*, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- YAVUZER, Haluk (1999), *Çocuğunuzun İlk 6 Yılı*, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- YAVUZER, Haluk (1991), *Ana-Baba ve Çocuk*, Remzi Kitabevi, İstanbul.
- YAVUZER, Haluk (1987), *Çocuk Psikolojisi*, Remzi Kitabevi, İstanbul.

- YEŐİL, Serdar (2009),” Öğretim Strateji, Yöntem ve Teknikleri”, Edt: TAY, Bayram, *Hayat Bilgisi Öğretimi*, Maya Akademi, Ankara.
- YEŐİLYAPRAK, Binnur (2008), *Eđitim Psikolojisi GeliŐim-Öđrenme-Öđretim*, Edt: YEŐİLYAPRAK, Binnur, PegemA Yayıncılık, Ankara.
- YILDIRIM, Alpaslan (2006), *İlköđretim Okulları İkinci Kademedede Ölçme ve Deđerlendirmeye İliŐkin GörüŐler (Diyarbakır ve Elazıđ Örneđi)*, YayımlanmamıŐ Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- YİĐİT, Asuman (2007), *İlköđretim 2. Sınıf Seviyesinde Bilgisayar Destekli Eđitici Matematik Oyunlarının Başarıya ve Kalıcılıđa Etkisi*, YayımlanmamıŐ Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

EKLER
EK-1 HAYAT BİLGİSİ DERSİNE YÖNELİK TUTUM ÖLÇEĞİ
HAYAT BİLGİSİ DERSİ TUTUM ÖLÇEĞİ

AÇIKLAMA

Sevgili Öğrenciler;

Arka sayfada sizin hayat bilgisi dersiyile ilgili düşüncelerinizi öğrenmek için hazırlanmış cümleler bulunmaktadır. Bunların hiç birinin kesin doğru ya da yanlış cevabı yoktur. Önemli olan sizin cümlelerle ilgili gerçek duygu ve düşüncelerinizi belirtmenizdir. Cevaplamadan önce her cümleyi dikkatle okuyunuz. Eğer ifade sizin;

fikrinize uygunsa “**KATILİYORUM**”;

ifade hakkında hiçbir fikriniz yoksa “**KARARSIZIM**”;

ifade fikrinize uygun değilse “**KATILMIYORUM**” ;

seçeneğini işaretleyiniz.

Hiçbir cümleyi atlamadan sıra ile cevaplayınız. Her cümle için yalnızca bir seçeneği işaretleyiniz.

Cevaplama sırasında göstereceğiniz özen ve yardımlarınızdan dolayı şimdiden teşekkür ederim.

Cevaplarınızı aşağıdaki örnekte olduğu gibi işaretleyiniz.

Örnek: Çevremi temiz tutmaya özen gösteririm.

Cevap: Çevremi temiz tutmaya gerçekten özen gösteriyorsam, bu cümle benim bu konudaki duygu ve düşünceme uygun demektir. Bu durumda ayrılmış olan yere **katılıyorum** seçeneğini işaretlemem gerekir.

	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum
Çevreyi Temiz Tutma ile İlgili Düşünceler			
Çevremi temiz tutmaya özen gösteririm.	X		

Öğrencinin; Adı		Sınıf : /		
Soyadı:.....		Tarih : / /		
Cinsiyeti : Kız () Erkek ()				
Hayat Bilgisi Dersi ile İlgili Düşünceler		Katlıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum
1.	Hayat bilgisi dersini severim.			
2.	Boş zamanlarımda hayat bilgisi dersine çalışmaktan zevk alırım.			
3.	Hayat bilgisi ders saatinin süresi daha uzun olmalı.			
4.	Hayat bilgisi dersinde öğrendiğim bilgiler yaşadığım bazı problemleri çözmede işime yarar.			
5.	Hayat bilgisi dersine sadece sınıfı geçmek için çalışırım.			
6.	Hayat bilgisi dersi için ödev ve projeleri büyük bir zevkle hazırlarım.			
7.	Hayat bilgisi dersinde öğrendiğim bilgileri büyüklerimin sevgisini kazanmak için uygularım.			
8.	Hayat bilgisi dersi kolaylıkla başarabileceğim bir derstir.			
9.	Hayat bilgisi dersi başlayacağı zaman kendimi mutlu hissederim.			
10.	Hayat bilgisi dersi işlemek zevkli olduğu için derste zamanın nasıl geçtiğini anlamam.			

EK-2 HAYAT BİLGİSİ BAŞARI TESTİ

Adı Soyadı :

Numarası :

Sınıfı :




Tarih :

Hayat Bilgisi Testi

1. Ali geçen yıl bisiklet kullanamıyordu. Ama bu yıl rahatça kullanabiliyor. Ali için aşağıdakilerden hangisi söylenebilir?

- A) Ali büyümüş.
- B) Ali bisikletini yeni almış.
- C) Ali bisikletine zil takmış.

2. Ahmet ödevini yaparken kardeşi kitabını karalamış. Bu durumda Ahmet'in yüz ifadesi aşağıdakilerden hangisine benzer?

- A)  B)  C) 

3. Koşu yarışında birinci olduğunda nasıl bir duyguya sahip olursun?

- A) Seviniyim
- B) Ağlarım
- C) Sinirlenirim

4. Cem albümdeki fotoğraflara bakarken anne ve babasının bazı özelliklerinin zaman içinde değiştiğini görmüştür.

Aşağıdakilerden hangisi bu değişikliklerden olamaz?

- A) Göz rengi
- B) Boy
- C) Kilo

5. Okula başlamadan önce aşağıdakilerden hangisini yapamıyordun?

- A) Yürümek
- B) Yemek yemek
- C) Kitap okuma

6. “Ulaşım icadıyla başlamıştır.” İfadesi hangi seçenikle tamamlanabilir?

- A) Tekerleğin
- B) Uçağın
- C) Trenin

7. Aşağıda verilen iletişim araçlarından hangisi diğerlerinden önce kullanılmıştır?

- A) Telgraf
- B) Cep telefonu
- C) İnternet

8. İlk insanlar haberleşmek için aşağıdaki iletişim araçlarından hangisini kullanmamışlardır?

- A) Duman
- B) Ses
- C) Cep telefonu

9. İletişim araçlarındaki gelişmeler sayesinde aşağıdakilerden hangisi gerçekleşmez?

- A) Telgrafın önemi artar.
- B) Daha hızlı iletişim sağlanır.
- C) Görüntülü haber alınabilir.

10. Haberleşme araçlarının değişim sırası aşağıdakilerden hangisinde doğru olarak verilmiştir?

- A) Telgraf- telefon- internet
- B) Telefon- internet- telgraf
- C) İnternet- telgraf- telefon

EK-3 MADDE ANALİZ TABLOSU

Ek-3 Başarı testi madde analiz tablosu

Soru No	Madde Güçlüğü (Prop.Correct)		Madde Ayırt Ediciliği (Disc.Index)	
1. madde	.85	Düzeltilmeli	.55	Yüksek
2. madde	.74	Kolay	.34	Yüksek
3. madde	1.00	Düzeltilmeli	.00	Atılmalı
4. madde	.61	Kolay	.44	Yüksek
5. madde	.79	Kolay	.36	Yüksek
6. madde	.57	Orta	.57	Yüksek
7. madde	.81	Kolay	.49	Yüksek
8. madde	.63	Kolay	.54	Yüksek
9. madde	.55	Orta	.46	Yüksek
10. madde	.73	Kolay	.55	Yüksek
11. madde	.94	Düzeltilmeli	.07	Atılmalı
12. madde	.83	Kolay	.12	Atılmalı
13. madde	.23	Zor	.14	Atılmalı
14. madde	.81	Kolay	.37	Yüksek

EK-4 DENEY GRUBU İÇİN HAZIRLANAN GÜNLÜK PLANLAR
EK-4-1

ÖRNEK DERS PLANI

BÖLÜM I

Dersin Adı	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Tema Adı- No	Dün, Bugün ve Yarın/III
Önerilen Süre	40' + 40'

BÖLÜM II

Öğrenci Kazanımları	C.3.1. Önceki yıllarda tek başına yapamadığı halde şimdi yapabildiği davranışları ayırt eder ve zaman içinde ortaya çıkan bu değişimin nedenlerini açıklar.
Beceriler	<u>1. Eleştirel Düşünme</u> <u>12. Öz Yönetim</u> <u>12. 5. Kendini Tanıma ve Kişisel Gelişimini İzleme</u> Fiziksel değişimini fark etme ve izleme
Ara Disiplinlerle İlişkilendirme	Kariyer Bilinci Geliştirme (5): Zaman içinde gelişen becerileri fark eder. Rehberlik ve Psikolojik Danışma (6): İnsanların yaşları ilerledikçe büyüyüp geliştiklerini fark eder.
Kişisel Nitelikler	Öz saygı: Büyüdükçe değiştiğini fark etme.
Kavramlar	
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Oyunla Öğretim Yöntemi, Rol Oynama
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereç ve Kaynakça	Etkinlik sayfası
Öğretme- Öğrenme Etkinlikleri	<ul style="list-style-type: none">• Dikkati Çekme Öğretmenin dersten önce görevlendirdiği bir öğrenci dersin başında öğretmenden ayakkabısının bağcığını bağlamasını ister. Öğrencisinin ayakkabı bağcığını bağlayan öğretmen öğrencilerin dikkat etmesini ister.• Güdüleme Öğretmen, öğrencisinin bu davranışını neden kendisinin yapamadığını sorarak öğrencileri güdüler.• Gözden Geçirme Siz de ayakkabı bağcığınızı bağlamak için başkasından yardım alıyor musunuz? Daha önce yardım aldınız mı?

	<p>Daha önce yardım aldığımız ama şimdi kendinizin yaptığı davranışlar var mı? ..gibi sorular sorarak kısa bir gözden geçirme yapılır.</p> <p>• Derse Geçiş</p> <p>Dersin giriş kısmında “Yaşasın Okulumuz” şarkısı söylenerek zihinsel hazırlık yapılır. Daha sonra şarkı hakkında öğrencilerin konuşması sağlanır. Alınan cevaplar doğrultusunda önceki yıllarda tek başına yapamadığı hangi davranışları şimdi yapabildiklerini ve bu değişimin nedenlerini kavramaları sağlanır.</p> <p>Yaşasın Okulumuz</p> <p>Daha dün annemizin Kollarında yaşarken Çiçekli bahçemizin Yollarında koşarken</p> <p>Şimdi okullu olduk Sınıfları doldurduk Sevinçliyiz hepimiz Yaşasın okulumuz</p> <p>Çocukların cevapları : Bisiklete binebiliyorum. Bilgisayar kullanıyorum. Daha iyi futbol oynuyorum.</p> <p>Mektup yazabiliyorum.. gibi sıralanabilir. Bu davranışlar tahtaya yazılır. Öğrencilere etkinlik sayfaları verilir. Daha sonra seçtikleri bir davranışı etkinlik sayfasında resimleyerek geçen yıl ve bu yıl bölümlerini yazmaları istenir. Ardından bu değişimin nedenlerini düşünmeleri ve en önemli 3 nedeni yazmaları istenir.</p> <p>Dersin giriş kısmı yapıldıktan sonra oyunla öğretim kısmına geçilir. Oyunumuzun adı “Sessiz Sinema”. Oyunumuzda çocuklar anlatmak istedikleri davranışları konuşmadan sadece hareketleriyle anlatmaya çalışacaklar. Çocuklar sıraladıkları cevaplardan birer tanesini seçerler. Daha sonra bu davranışı sadece hareketleriyle anlatmaya çalışırlar. Önceki yıllarda yapamadığı halde şimdi yapabildiği davranışı anlatırlar. Anlatan öğrencinin ne anlattığını bulan öğrenci seçtiği davranışı anlatmaya hak kazanır. Oyunumuz bütün sınıf seçtiği davranışı anlatıncaya kadar devam eder.</p> <p>Alternatif olarak şimdi yapamadığı halde gelecekte yapabileceğini düşündüğü davranışları da anlattırabiliriz.</p>
--	---

BÖLÜM III

Değerlendirme	Öğrencilerden anlattıkları davranışlar hakkında kısa bir yazı yazmaları istenir. Daha sonra yazıları değerlendirilir.
----------------------	---

Ders/Sınıf Öğretmeni

Uygundur

İmza

Adı Soyadı

Okul Müdürü

ÖRNEK DERS PLANI

BÖLÜM I

Dersin Adı	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Tema Adı- No	Dün, Bugün ve Yarın/III
Önerilen Süre	40' + 40'

BÖLÜM II

Öğrenci Kazanımları	C.3.2. Kendisinin ve arkadaşlarının duygularındaki değişimin yüzlerine ve bedenlerine nasıl yansıdığını fark eder.
Beceriler	<p>4. İletişim Duygularını ve düşüncelerini yazılı, sözlü veya beden diliyle ifade etme.</p> <p>12.6. Duygu Yönetimi Duygularını tanıma. Başkalarının duygularını tanıma (görerek, duyarak ve sorarak). Duygularının, vücudunu nasıl etkilediğini fark etme.</p>
Ara Disiplinlerle İlişkilendirme	Sağlık kültürü kazanımları (10): Başkalarının duygularına duyarlı olur.
Kişisel Nitelikler	Hoşgörü: Duygularını uygun bir dille ifade etme.
Kavramlar	
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Oyunla Öğretim Yöntemi, Beyin Fırtınası, Rol Oynama.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereç ve Kaynakça	Oyun için hazırlanmış etkinlik sayfaları
Öğretme- Öğrenme Etkinlikleri	<ul style="list-style-type: none"> • Dikkati Çekme Öğretmen kızgın bir yüz ifadesiyle sınıfa girer. Öğrencilerin dikkatini çeker. • Güdüleme Öğrencilere az önceki davranışı karşısında neler hissettiğini sorar. Ardından onların da üzgün, kızgın veya çok sevinçli oldukları durumlarda nasıl bir yüz ifadesine sahip oldukları hakkında konuşmalarını sağlar. Bu durumlarda karşısındaki insanlarında neler hissedebileceği hakkında bir beyin fırtınası yapılır.

	<ul style="list-style-type: none">• Gözden Geçirme İnsanlar duygularını nasıl ifade eder? Bir insanın kızgın, üzgün, mutlu olduğunu nasıl anlarız? Üzgün bir insanın karşısında nasıl davranırız?.. gibi sorularla kazanımla ilgili bir gözden geçirme yapılır.• Derse Geçiş Öğrencilerden alınan cevaplar doğrultusunda duygularımızdaki değişimin yüzümüze ve bedenimize nasıl yansıdığı hakkında konuşulur. Dersin giriş kısmı yapıldıktan sonra oyunla öğretim yapılır. Oyunumuz “Senaryo Yazma”. Oyunumuz bireysel olarak oynanabileceği gibi grupla da oynanabilir. Biz grupla oynama şeklini seçeceğiz. Oyunumuzda önceden hazırlanmış etkinlik sayfaları bulunuyor. Etkinlik sayfasında duyguların değişimini anlatan bir olaydan bir resim karesi verilir. Öğrencilerden bu resmin öncesinde neler yaşandığını anlatan bir senaryo yazmaları istenir. Senaryo yazdıktan sonra grupça rol oynama tekniğini kullanarak senaryolarını sınıfta sunmaları istenir.
--	---

BÖLÜM III

Değerlendirme	<p>Değerlendirme aşaması için “Sevinçli-Üzgün” oyunu oynanır. Oyunumuz “Deve-Cüce” oyunun uyarlanmış halidir. Oyunumuzda “Sevinçli” denilince eller havaya kaldırılıp ayağa kalkılır. “Üzgün” denilince oturulup, eller bağlanır. Oyun bu şekilde devam eder. Yanan tahtaya çıkar. En sona kalan öğrenci oyunu kazanır.</p> <p>Dersin sonunda öğrencilerin yazmış oldukları ve sundukları senaryolarını sınıfça değerlendirirler.</p>
----------------------	---

Ders/Sınıf Öğretmeni

Uygundur.../.../...

İmza

Adı Soyadı

Okul Müdürü

ÖRNEK DERS PLANI

BÖLÜM I

Dersin Adı	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Tema Adı- No	Dün, Bugün ve Yarın/III
Önerilen Süre	40' + 40'

BÖLÜM II

Öğrenci Kazanımları	C.3.3. Kendisinin veya anne-babasının hayatında zaman içinde oluşan değişiklikleri fark eder ve bunları sözlü ya da yazılı olarak sunar.
Beceriler	<p>8. Türkçeyi Doğru, Etkili ve Güzel Kullanma</p> <p>Türkçeyi doğru kullanma Anlaşılabilir bir biçimde konuşma ve yazma</p> <p>13. Bilimin Temel Kavramlarını Tanıma</p> <p>13.1. Değişim</p> <p>Çevresindeki her varlığın sürekli bir değişim içinde olduğunu ve bunun doğal olduğunu fark etme (Bireyin fiziksel özellikleri, giysileri, duyguları, izin verilen ve verilmeyen davranışlar vb. değişiyor.)</p>
Ara Disiplinlerle İlişkilendirme	
Kişisel Nitelikler	
Kavramlar	
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Oyunla Öğretim Yöntemi, Soru-Cevap Tekniği, Rol Oynama, Röportaj.
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Etkinlik sayfası
Öğretme- Öğrenme Etkinlikleri	<ul style="list-style-type: none"> • Dikkati Çekme <p>Öğretmen öğrencilerin dikkatini çekmek için aşağıda yer alan tekerlemeyi söyler ve sınıfa söyler.</p>

<p>Mini mini birler, Çalışkandır ikiler, Mavi gözlü üçler, Tost yiyen dörtler, Misafirdir beşler, Altılar, ayran aldılar, Yediler, yemeği yediler, Sekizler, sek sek çizdiler, Dokuzlar, doktor oldu, Onlar bizi okuttu.</p> <p>• Güdüleme Öğretmen tekerlemede anlatılmak istenen olayın ne olduğu hakkında öğrencilerin düşünmesini ister.</p> <p>• Gözden Geçirme Bebeklik fotoğraflarımıza baktığımızda zamanla birlikte hayatımızda neler değişti? gibi sorularla kısa bir gözden geçirme yapılır.</p> <p>• Derse Geçiş Dersin giriş kısmında aşağıdaki sorular sorularak öğrencilerin değişim konusundaki fikirleri ortaya çıkarılır.</p> <p>Hayatında seni sevindiren en önemli değişiklik nedir? Yeni bir arkadaş edindiğinde hayatında bir değişiklik oluyor mu? Saçlarınızda bir değişiklik meydana geliyor mu? Evinizde yaşadığınız değişiklikler nelerdir?.. gibi sorular sorulur.</p> <p>Öğrencilerden alınan cevaplar doğrultusunda zamanla insanların çevresinde, arkadaşlarında, evinde, duygularında ve fiziksel özelliklerinde değişikliklerin olduğu sonucuna varılır. Dersin giriş kısmı yapıldıktan sonra “Değiştir Bakalım?” oyunu oynanır. Oyunumuzda sınıftan bir öğrenci tahtaya çıkarılır. Daha sonra sırayla her öğrenci tahtaya gelerek arkadaşının kıyafetinde, saçında, fiziksel hareketinde değişiklikler yapar. Sırası gelen her öğrenci önce yapılmayan bir değişiklik yapar. En orijinal değişikliği yapan öğrenci alkışlanır.</p> <p>Oyun oynandıktan sonra etkinlik sayfaları verilir. Etkinlik sayfalarında ailesindeki herhangi bir büyüğü ile (büyükbaba, büyükanne, anne, baba) röportaj yapması için hazırlanmış sorular vardır. Bu soruları sorarak cevaplarını not etmeleri istenir. Ayrıca bu röportajların diğer derste rol oynama ile sunulacağı söylenir. Bunun için öğrencilerin kendi röportajlarını canlandıracakları kişileri belirlemeleri istenir.</p>
--

	Ertesi gün derste sınıf gruplara ayrılır. Yapılan röportajlar grup tarafından değerlendirilir. Bir tanesi seçilir ve rol oynama ile sınıfa sunulur.
--	---

BÖLÜM III

Ölçme- Değerlendirme	Öğrencilerin yapmış oldukları röportajlar bireysel olarak değerlendirilir. Grupça yapılan sunum ise sınıf tarafından değerlendirilip en güzel olan seçilir.
---------------------------------	---

Ders/Sınıf Öğretmeni

Uygundur.../.../....

İmza

Adı Soyadı

Okul Müdürü

EK-4-4

ÖRNEK DERS PLANI

BÖLÜM I

Dersin Adı	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Tema Adı- No	Dün, Bugün ve Yarın/III
Önerilen Süre	40'+ 40'

BÖLÜM II

Öğrenci Kazanımları	C.3.18. Ulaşım araçlarının geçmişten günümüze nasıl bir değişim geçirdiğini araştırarak bulgularını sınıfta sunar.
Beceriler	<u>3. Araştırma</u> Veri toplama, Verileri kaydetme, Verileri düzenleme, Araştırma sonuçlarını sunma <u>8. Türkçeyi Doğru, Etkili ve Güzel Kullanma</u> Türkçeyi doğru kullanma Türkçeyi, duruma uygun olarak kullanma <u>13. Bilimin Temel Kavramlarını Tanıma</u> <u>13.1. Değişim</u> Zamanın değiştiğini fark etme ve zamana bağlı diğer değişimleri kavrama
Ara Disiplinlerle İlişkilendirme	
Kişisel Nitelikler	
Kavramlar	
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Oyunla Öğretim Yöntemi, Soru-Cevap Tekniği
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ulaşım araçları ile ilgili resimler, Kuklalar, Etkinlik sayfaları, Çarkıfelek oyunu için hazırlanmış olan kartlar
Öğretme- Öğrenme Etkinlikleri	• Dikkati Çekme Dersin ön hazırlığında öğrenciler sınıfa gelmeden bir gün önce ulaşım araçlarının geçmişten günümüze nasıl bir değişim geçirdiğini araştırmaları istenir.

	<p>Öğretmen sınıfa girdiğinde bugün otobüs durağında arabayı kaçırdığını ve yürüyerek geldiğini söyler. Bu nedenle biraz yorulduğunu söyleyerek öğrencilerin dikkatini çeker.</p> <ul style="list-style-type: none">• Güdüleme Hayatımızda ulaşım araçlarının bize birçok kolaylık sağladığı üzerinde durularak öğrenciler güdülenir.• Gözden Geçirme Sizde yürüyerek okula geldiğinizde yoruluyor musunuz? Okula başka nasıl gelebiliriz? gibi sorular sorarak kısa bir gözden geçirme yapılır.• Derse Geçiş Dersin başlangıç kısmında aşağıdaki fıkra anlatılır. “Cumhuriyetin ilk yıllarında otomobilin yeni yeni ortaya çıktığı günlerde; kaymakam köyleri ziyarete gider. Hoşbeşten sonra misafir olunan evin hanımı otomobilin önüne yemesi için bir demet taze ot koyar. Bunu gören kaymakam ne yaptığını sorduğunda otomobilin acıkmış olabileceğini söyleyip karnını doyurması için ot veriyorum kaymakam bey der. Hep birlikte gülerler” <p>Dersin giriş kısmı yapıldıktan sonra öğrencilerin derse hazırlık için yapmış oldukları araştırmalardan yararlanarak ulaşım araçlarında meydana gelen değişim ve gelişimi fark etmeleri sağlanır. Bu değişimler üzerinde konuşulur. “Çevrenizde hangi ulaşım araçlarını görüyorsunuz?”, “Eskiden hangi taşıma araçları kullanılıyordu?”, “Sence ulaşım araçları olmadığında ulaşım nasıl sağlanırdı?” gibi sorular sorularak cevapları tahtaya yazılır. Tekerleğin icat edilmesinin ulaşım araçları için çok önemli bir başlangıç olduğu vurgulanır. Ulaşım araçlarında meydana gelen bu değişimin hayatımızı nasıl etkilediğine örnek vermeleri istenir.</p> <p>Daha sonra oyun kısmına geçilir. Oyunumuz bir kukla oyunudur. Öğrenciler 3’erli gruplara ayrılır. Daha sonra öğretmen her gruba ulaşım araçlarından bir tanesi ile ilgili resim verir. Ardından her grup kendi elindeki resmi bulunan ulaşım aracı ile ilgili konuşma hazırlar. Bu konuşmaları hazırlanmış olan etkinlik sayfalarına yazarlar. Grup birlikte tahtaya çıkıp tüm sınıfa sunum yapar. Sunumda anlatılan ulaşım aracının zamanla değişim aşamalarına göre bir sırayla yapılmasına dikkat edilir.</p>
--	---

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme	<p>Dersin değerlendirme aşamasında “Çarkıfelek” oyununu oynanır. Bu oyunda sınıf 3 gruba ayrılır. Her grup hava, kara ve deniz ulaşım araçlarından bir tanesini seçer. Yani bir grup hava ulaşım araçlarıyla diğer grup kara ulaşım araçlarıyla ilgilenir. Her grup için hazırlanmış kartlar vardır. Bu kartlarda bu ulaşım araçlarının değişimiyle ve özellikleriyle ilgili sözcükler yer alır. Grup bir sözcüğü seçer ve seçilen sözcüğün harf sayısı kadar öğrenci tahtaya çıkar. Hangi grubun ilk önce çıkacağına ise kura yöntemiyle karar verilir. Seçilen grup tahtaya çıkar ve ellerinde kartonlara hazırlanmış olan harfler vardır. Harflerin arka yüzeyleri sınıfa dönüktür. Ayrıca tahtaya çıkan öğrencilerin sıralanışı seçtikleri sözcüğün harf sıralanışına uygun olmalıdır. Daha sonra diğer iki gruptan birer temsilci puan kartlarından puanlarını belirlemek için puan kartlarından seçim yaparlar. İlk önce hangi grubun seçeceğine yazı tura ile karar verilebilir. Puan kartlarımızda 10’dan 100’e kadar puanlar vardır. Ayrıca iflas kartı da vardır. İlk puanı seçen kişinin grubundan bir kişi sözcükle ilgili olarak düşündüğü harfi söyler. Eğer harf sözcükte varsa o harfin yazılı olduğu kartonların ön yüzü çevrilir. Harfi bulan gruba puan kartından kazanmış oldukları puanları yazılır. Daha sonra sıra diğer gruba geçer. Onlarda aynı şekilde puan kartlarını seçerler, ardından harflerini söylerler ve sözcüğü bulmaya çalışırlar. En fazla puanı alan grup oyunu kazanır. Sözcük bulunduktan sonra tahtaya çıkıp sözcüğü sorma hakkı diğer gruplardan en yüksek puanı alan gruba geçer. Her grup elindeki sözcükleri bitirinceye kadar oyun bu şekilde devam eder.</p>
----------------------------	---

Ders/Sınıf Öğretmeni

Uygundur.../.../....

İmza

Adı Soyadı

Okul Müdürü

EK-4-5

ÖRNEK DERS PLANI

BÖLÜM I

Dersin Adı	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Tema Adı- No	Dün, Bugün ve Yarın/III
Önerilen Süre	40' + 40'

BÖLÜM II

Öğrenci Kazanımları	C. 3.19. Geleceğin teknolojik bir ürününü tasarlar, bunu akıcı ve özgün bir şekilde ifade eder.
Beceriler	<u>2. Yaratıcı Düşünme</u> Özgünlük ve yeni fikirler oluşturma <u>8. Türkçeyi Doğru, Etkili ve Güzel Kullanma</u> Türkçeyi, duruma uygun olarak kullanma <u>10.4. Planlama ve Üretim</u> Sorunun çözümü için proje hazırlama
Ara Disiplinlerle İlişkilendirme	
Diğer Derslerle İlişkilendirme	Türkçe dersi Konuşma öğrenme alanı: Kendini Sözlü Olarak İfade Etme Duygu, düşünce ve hayallerini sözlü olarak ifade eder (Kazanım 14).
Kişisel Nitelikler	Yeniliğe Açıklık: Yeni fikirler üretme. Teknolojik bir ürün tasarlama.
Kavramlar	Teknolojik Ürün
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Oyunla Öğretim Yöntemi, Grup Çalışmaları, Soru- Cevap
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Hayat Bilgisi Ders ve Çalışma Kitabı Mektup Zarfları

Öğretme- Öğrenme Etkinlikleri

• Dikkati Çekme

Öğretmen dersten önce (kazanımı içeren) hazırlamış olduğu farklı renklerdeki mektup zarflarıyla sınıfa girer. Elindeki zarflar hakkında öğrencilerin ne düşündüklerini sorarak öğrencilerin dikkatini çekmeye çalışır.

• Güdüleme

Öğretmen kendimizi ifade etme yollarından bir tanesinin mektup olduğunu ve günümüzde mektubun şeklinin(e-posta örneği verilebilir) değiştiğini söyleyerek öğrencileri güdüler.

• Gözden Geçirme

Sizde kendinizi ifade etmek için mektup yazar mısınız? Hangi konularda mektup yazarsınız? Değişen teknolojiğe bağlı olarak mektup şekillerinde nasıl bir değişim olabilir? ... gibi sorularla kısa bir gözden geçirme yapılır.

• Derse Geçiş

Öğrencilerin mektubu düşüncelerini özgün bir şekilde ifade edebileceği bir araç olarak düşünmeleri sağlanır. Öğrencilerden ders kitabında verilmiş olan resimleri incelemeleri istenir. Resimler hakkında düşünmeleri istenir. “Resimlerde görmüş olduğunuz teknolojik ürünler hakkında ne düşünüyorsunuz?”, “Gelecekte hayatımızda bu şekilde teknolojik ürünler olabilir mi?”, “Gelecekte hayatımız bu şekilde olabilir mi?” şeklinde sorular sorulur. Öğrencilerin düşünceleri alınır. Öğrencilerden günümüzde kullanmış olduğumuz teknolojik ürünlere örnekler vermesini isteriz. Verdikleri örnekleri tahtaya yazarız.

Dersin giriş kısmı ardından oyun oynanır. Oyunumuzun adı “Mektup oyunu”. Sınıf mevcut sayısına göre 6 ya da 8 kişilik gruplara ayrılır. Her grup kendi içinde ikiye ayrılır. Mektup oyununda mektuplarımız var. Daha sonra her grup tahtadan bir teknolojik ürünü seçiyor. Sonra grubun diğer yarısına bunu bir sorun şeklinde mektup aracılığıyla iletirler. Mektubu alan taraf çözümü üreterek mektuba yazar. Önerdikleri çözüm için gerekli malzemeleri ve ürünün de resmini belirtirler. Böylece soruna grupça bir çözüm bulmuş olurlar.

Bulmuş oldukları çözümlerin resimlerini farklı bir A4 kağıda çizerek her gruba verilmiş olan fon kartonlarına yapıştırırlar. Öğretmen fon kartonlarını toplayarak “Nesi Var?” oyununu oynatır. Bu oyunumuzda gruplar öğretmenin elindeki kartonda hangi ürünün olduğunu bulmaya çalışırlar. Öğretmene “Nesi var?” sorusunu sorarlar. Öğretmende resimdeki teknolojik ürünün en belirgin özelliklerinden bahseder. Doğru tahmin eden gruplar oyunu kazanmış olur.

	<p>Öğretmenin elindeki bütün resimlerin anlatımı tamamlanıncaya kadar bu oyun devam eder. Gruplar belli bir sırayla oyuna katılırlar.</p> <p>• Özet Teknolojik ürünlerdeki değişimlerin insanlara ne sağladığı hakkında soru-cevap tekniği kullanarak bir özet yapılır.</p>
--	--

BÖLÜM III

Ölçme- Değerlendirme	<p>Grupların önermiş oldukları çözümlerin orijinalliğine ve mektubun yazım kurallarına uygun olup olmadığına sınıfça karar vererek değerlendirme yapılır. Orijinal ve kurallara uygun olan mektup oyunu kazanan grubu belirler.</p> <p>Ayrıca tasarlamış oldukları ürünleri proje uygulaması şeklinde bir proje çalışmasıyla da değerlendirme yapılabilir.</p>
---------------------------------	--

Ders/Sınıf Öğretmeni

Uygundur.../.../....

İmza

Adı Soyadı

Okul Müdürü

ÖRNEK DERS PLANI

BÖLÜM I

Dersin Adı	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Tema Adı- No	Dün, Bugün ve Yarın/III
Önerilen Süre	40'+40'

BÖLÜM II

Öğrenci Kazanımları	<p>C.3.20. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin günlük yaşamımızda hangi amaçlarla kullanıldığı hakkında bilgi toplar ve sınıfta sunar.</p> <p>C. 3. 21. Geçmişten günümüze iletişim teknolojilerinde meydana gelen değişimi araştırır.</p>
Beceriler	<p><u>3. Araştırma</u> Veri toplama, Verileri kaydetme, Verileri düzenleme, Araştırma sonuçlarını sunma</p> <p><u>6. Bilgi Teknolojilerini Kullanma</u> Günlük hayatta ulaşabildiği teknolojik ürünleri amacına uygun olarak kullanma. Bilgiyi bulma. Biçimlendirdiği bilgiyi sunma. Bilgiye ulaşabilmek için gerekli her türlü kaynağı, araç ve gereci kullanma.</p> <p><u>8. Türkçeyi Doğru Etkili ve Güzel Etkili Kullanma</u> Türkçeyi doğru kullanma. Türkçeyi, duruma uygun olarak kullanma</p> <p><u>13. Bilimin Temel Kavramlarını Tanıma</u></p> <p><u>13.1. Değişim</u> Zamanın değiştiğini fark etme ve zamana bağlı diğer değişimleri kavrama</p>
Ara Disiplinlerle İlişkilendirme	Türkçe dersi Görsel Okuma ve Görsel Sunu öğrenme alanı: Görsel Sunu (Kazanım 9)
Kişisel Nitelikler	
Kavramlar	İletişim Teknolojisi

Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Oyunla Öğretim Yöntemi, Tartışma,
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Bilgisayar, Spikerler için hazırlanmış olan metinler, Kuruşun kalem, İletişim teknolojileri ile ilgili resimler, Karton, Uhu,
Öğretme- Öğrenme Etkinlikleri	<ul style="list-style-type: none"> • Dikkati Çekme Öğretmen sınıfa girdiğinde elinde bir bilgisayar bulunur. Bilgisayarı masanın üzerinde hazırlarken öğrencilerin dikkatini bilgisayarı hangi amaçla kullanacağı üzerinde yoğunlaştırır. • Güdüleme Öğretmen, bilgisayarın günümüzde çok önemli bir bilgi ve iletişim teknolojilerinden olduğunu söyleyerek öğrencileri güdüler. • Gözden Geçirme Bilgisayarı hangi amaçla kullanıyorsunuz? Telefonu hangi amaçla kullanıyorsunuz? Bilgi elde etmek için hangi araçları kullanıyorsunuz?... gibi sorularla gözden geçirme yapılır. • Derse Geçiş Derste öğrencilerin bilgi ve iletişim teknolojilerinin yaşamımızdaki önemi hakkında düşünmeleri istenir. Bilgi ve iletişim teknolojilerini örneklendirmeleri istenir. Vermiş oldukları örneklerden yola çıkarak yaşamımızda hangi amaçlarla kullanıldığı hakkında sınıfça tartışmaları istenir. Dersin giriş kısmı yapıldıktan sonra oyunla öğretim kısmına geçilir. <p>Oyunumuzun adı “Spiker Anlatıyor”. Oyunumuzda öncelikle sınıf 5 kişilik gruplara ayrılır. Bu sayı sınıf mevcuduna göre değişebilir. Kazanımla ilgili hazırlanmış olan metin öğrencilere verilir. Her gruba bir tane metin hazırlanır. Bilgi ve iletişim teknolojileri hakkında hazırlanan metinler oyunda gruplar tarafından spiker olarak seçilen öğrenciye verilir. Spiker elindeki metni okur. Ardından elindeki kalemi masanın üzerinde çevirir. Kalemin ucu kimi gösteriyorsa o oyuncuya kazanımla ilgili belirlenmiş olan soruları sorar. Cevaplayan öğrencinin cevabı hazırlanmış olan etkinlik sayfasına yazılır. Oyuncu soruyu bilirse oyunda kalır. Bilmezse oyundan çıkar. Oyun en son iki oyuncu kalıncaya kadar devam eder. Oyun daha</p>

	<p>sonra spiker ve okunan metin değiştirilerek tekrar oynanabilir.</p> <p>Bir sonraki ders için öğrencilerden iletişim teknolojilerinin değişimiyle ilgili resimler bulmaları istenir. Derste getirdikleri resimlerle iletişim teknolojileri ile ilgili pano yapmaları istenir. Pano yapıldıktan sonra iletişim teknolojilerinin değişimiyle ilgili konuşmalar yapılır. Resimler hakkında ne düşündükleri sorulur. Ardından “Adam Asmaca” oyunu oynanır. Bu oyunda iletişim teknolojileri ile ilgili kelimeler belirlenir. Ardından öğretmen sınıfı gruba ayırır. Her grubu tahtaya bir köşeye yazar. Grupların aldıkları puanları yazmak için böyle bir bölüm oluşturulur. Daha sonra adam asmaca oyunun kuralları söylenir. Her grubun bir adamı vardır. Oyunda amaç şifre halinde olan kelimeyi adamlarını asmadan tahmin edebilmektir. Aynı kelimeyi sınıftaki tüm gruplar bulmaya çalışır. Sırayla gruplardan bir kişi kalkarak harf söyler ve tahmin etmeye çalışırlar. Her harf için 10 puan verilir. Yanlış cevap için hiçbir işlem yapılmaz. En fazla puanı alan grup birinci seçilir. Oyun bütün kelimeler bitinceye kadar devam eder.</p> <p>• Özet İletişim teknolojilerinin yaşamımızdaki öneminden ve nasıl bir değişim geçirdiğinden bahsedilerek ders özetlenir.</p>
--	---

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme	Dersin sonunda öğrencilerin okudukları metinlerden nasıl bir çıkarımda bulduklarını anlatan bir konuşma yapmaları istenerek değerlendirme yapılır.
----------------------------	--

Ders/Sınıf Öğretmeni

Uygundur.../.../...

İmza

Adı Soyadı

Okul Müdürü

EK-5 KONTROL GRUBU İÇİN KULLANILAN GÜNLÜK PLAN ÖRNEKLERİ

EK-5-1

ÖRNEK DERS PLANI

BÖLÜM I

Dersin Adı	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Tema Adı- No	Dün, Bugün ve Yarın/III
Önerilen Süre	40'+ 40'

BÖLÜM II

Öğrenci Kazanımları	C.3.1. Önceki yıllarda tek başına yapamadığı halde şimdi yapabildiği davranışları ayırt eder ve zaman içinde ortaya çıkan bu değişimin nedenlerini açıklar.
Beceriler	Eleştirel Düşünme ve Öz Yönetim (Kendini Tanıma ve Kişisel Gelişimini İzleme) becerilerini geliştirmeye yöneliktir.
Ara Disiplinlerle İlişkilendirme	Kariyer Bilinci Geliştirme (5): Zaman içinde gelişen becerileri fark eder. Rehberlik ve Psikolojik Danışma (6): İnsanların yaşları ilerledikçe büyüyüp geliştiklerini fark eder.
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Soru- cevap, Rol oynama
Öğretme- Öğrenme Etkinlikleri	<ul style="list-style-type: none">• Ön Hazırlık Öğrencilerle; büyüme, gelişme ve büyüdükçe değişen özellikler hakkında konuşulur. Yaşamlarında önceki yıllara göre değişen hangi özelliklerinin değiştiği sorularak konuya giriş yapılır.• Süreç Öğrencilere Çalışma Kitabı'nın 112. sayfası açtırılır. Öğrencilerden önceki yıllarda yapamadığı halde şimdi yapabildiği davranışları yazmaları istenir. Yazdıkları davranışlar tahtaya sıralanır. Tahtaya yazılanlar okunduktan sonra bu yazılanlar arasından önceki yıllarda yapamadıkları ama şimdi yapabildikleri davranışların nedenleri üzerinde konuşulur. Öğrencilere, "büyüyoruz, değişiyoruz" ifadeleri söylettirilir. Öğrencilerden büyüme ile ilgili duygularını Çalışma Kitabı'ndaki uygun yere yazmaları istenir.

	<p>Tahtada yazılı olan ifadelerden seçilen birkaç tanesi öğrenciler tarafından rol oynama tekniği ile canlandırılır. İstekli öğrenciler yazılı ifadeyi şimdiki halleri ile okula ilk başladıkları veya geçen yılki halleri ile canlandırır.</p> <p>Öğrencilere Ders Kitabı'nın 114 ve 115. sayfaları açtırılır. Öğrencilerin geçen yıl okudukları sınıfı hatırlamaları sağlanarak geçen yılki dersleri, arkadaşlıkları, öğrendikleri, anıları konuşulur. Kitapta yer alan metinler okunarak öğrencilerin metinlerde yer alan soruları cevaplamaları sağlanır. Ders Kitabı'ndaki resimler incelenir.</p>
--	---

BÖLÜM III

Değerlendirme	Çalışma Kitabı'nın 112. sayfasındaki 2. yönergeye uygun yazılan sunumlar değerlendirme amacıyla kullanılır.
----------------------	---

Ders/Sınıf Öğretmeni

Uygundur.../.../....

İmza

Adı Soyadı

Okul Müdürü

ÖRNEK DERS PLANI

BÖLÜM I

Dersin Adı	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Tema Adı- No	Dün, Bugün ve Yarın/III
Önerilen Süre	40' + 40'

BÖLÜM II

Öğrenci Kazanımları	C.3.2. Kendisinin ve arkadaşlarının duygularındaki değişimin yüzlerine ve bedenlerine nasıl yansıdığını fark eder.
Beceriler	Öz Yönetim (Duygu Yönetimi) ve İletişim becerilerini geliştirmeye yöneliktir.
Ara Disiplinlerle İlişkilendirme	Sağlık kültürü kazanımları (10): Başkalarının duygularına duyarlı olur.
Diğer Derslerle İlişkilendirme	Türkçe dersi Görsel Okuma ve Görsel Sunu öğrenme alanı: Görsel Okuma Beden dilini yorumlar (Kazanım 8).
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Gözlemeleme, betimleme, değerlendirme, soru- cevap, grup çalışması
Öğretme- Öğrenme Etkinlikleri	<ul style="list-style-type: none"> • Ön Hazırlık Öğrencilerden, okula gelirken ve okul bahçesinde gördükleri insanların duygularını gözlemlemeleri ve bu duyguların nedenleri hakkında çıkarımlarda bulunmaları istenir. Ayrıca öğretmen gün içinde kendisinin duygularındaki değişimleri ve bu değişimlerin nedenlerini bir senaryo ile öğrencilere anlatır. • Süreç Öğrencilere okula gelirken veya okul bahçesinde rastladıkları insanlarda gözlemledikleri duyguların neler olduğu sorulur. Öğrenciler sayarlar. “Sizce neden mutluydu? Neden üzgündü? Neden kızgındı?” gibi sorular yöneltilir. Duyguların nedenleri hakkında konuşulur. Öğrencilere Ders Kitabı'nın 116 ve 117. sayfaları açtırılır. Ders Kitabı'ndaki resimler incelenir. Resimlerdeki çocuğun gün içinde yaşadığı duygularının neler olduğu sorulur. Resimlere bakılarak bu duyguların nedenleri üzerinde konuşulur. Metinler okunur, öğrencilerin metinde yer alan soruları cevaplamaları sağlanır. Beden dilini gösteren beden duruşları incelenerek her duruşun ne anlattığı tartışılır (1. Çekingen beden duruşu, 2. Saldırgan beden duruşu, 3. Karşıdan gelen önerilere açık ve kendine

	<p>güvenen beden duruşu, 4. Pasif ve bezgin beden duruşu, 5. Toplum içinde kendinden emin ve kendiyle barışık beden duruşu). Öğrencilere aşağıdaki yönerge verilir.</p> <p>“Çocuklar, her birimiz gün içinde birçok olay yaşarız. Bu olaylar karşısında olumlu veya olumsuz duygular hissederiz. Bugün yaşadığı olayları ve bu olaylar karşısında hissettiği duyguları bizimle paylaşmak isteyen var mı?”</p> <p>Konuşmak isteyen öğrenciler dinlenir.</p> <p>Öğrencilerden çeşitli gazete ve dergilerden insanların el-kol hareketlerini, yüz ifadelerini, beden duruşlarını gösteren çeşitli resimleri keserek bir kağıda yapıştırılmaları istenir. Öğrencilerden resimlerdeki beden dilini ve duygu durumunu tahmin ederek anlatmaları ve canlandırmaları istenir.</p> <p>Duygularımı Tahmin Et: Gönüllü olan öğrencilerden sevinç, kızgınlık, öfke, heyecan, korku, endişe gibi duyguları beden dilini kullanarak (el- kol hareketleri, yüz ifadeleri, beden duruşu) anlatmaları istenir. Diğer öğrencilerden arkadaşlarının bu duyguları anlatırken beden dilini doğru kullanılıp kullanılmadığını değerlendirmeleri istenir.</p> <p>Öğrencilere “Çocuklar, duygularımızı ifade etmek amacıyla birçok sözcük kullanıyoruz. Kullandığımız bu sözcükler neler olabilir?” diye sorulur. Öğrencilerin bildiği duygu isimleri, “Duygu Sözlüğü” başlığı altında tahtaya yazılır.</p> <p>Öğrencilere Çalışma Kitabı’nın 113. sayfası açtırılır. Öğrencilere 1. yönerge okunarak, öğrencilerden bildikleri duygu isimlerini ve bu duyguyu hangi nedenlerle yaşadıklarını yazmaları istenir. Öğrenciler yazdıklarını sınıfla paylaşırlar. Daha sonra yazdıkları bu sözlükten beş duyguyu seçerek onunla ilgili bir drama hazırlamaları istenir. Bir gün içinde yaşadıkları duyguları ifade eden küçük bir oyun hazırlanır.</p>
--	---

BÖLÜM III

<p>Değerlendirme</p>	<p>Öz değerlendirme formu ile değerlendirilir (Öz değerlendirme formu örneğini Öğretmen Kılavuz Kitabı’nın 246. sayfasında bulabilirsiniz.).</p>
-----------------------------	--

Ders/Sınıf Öğretmeni

Uygundur.../.../...

İmza

Adı Soyadı

Okul Müdürü

ÖRNEK DERS PLANI

BÖLÜM I

Dersin Adı	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Tema Adı- No	Dün, Bugün ve Yarın/III
Önerilen Süre	40' + 40'

BÖLÜM II

Öğrenci Kazanımları	C.3.3. Kendisinin veya anne-babasının hayatında zaman içinde oluşan değişiklikleri fark eder ve bunları sözlü ya da yazılı olarak sunar.
Beceriler	Bilimin Temel Kavramlarını Tanıma (Değişim) ve Türkçeyi Doğru, Etkili ve Güzel Kullanma becerilerini geliştirmeye yöneliktir.
Diğer Derslerle İlişkilendirme	Türkçe dersi Yazma öğrenme alanı: Kendini Yazılı Olarak İfade Etme Kendini tanıtan yazılar yazar (Kazanım14).
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Soru-cevap, bireysel çalışma, yaparak öğrenme
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Öğrencilerin fotoğrafları, yapıştırıcı bant
Öğretme- Öğrenme Etkinlikleri	<ul style="list-style-type: none"> • Ön Hazırlık Öğrencilerden kendilerinin ve anne babalarının zaman içinde değişimini yansıtan çekilmiş fotoğraflarını getirmeleri istenir. “Değişim nedir? Neler değişir?” sorusu ile derse giriş yapılarak değişim kavramı üzerinde konuşulur. Hayatımızdaki ve bedenimizdeki değişiklikler vurgulanarak istekli öğrencilere kendilerinin ve anne-babalarının hayatındaki değişiklikler anlatmaları için imkan tanınır. • Süreç Öğrenciler getirdikleri fotoğraflar yardımı ile (Fotoğraflar bant yardımı ile tahtaya asılabileceği gibi sınıf panosunda da sergilenebilir.) kendisinin veya anne-babasının hayatında zaman içinde oluşan değişiklikleri anlatır. Öğrencilere Ders Kitabı'nın 118 ve 119. sayfaları açtırılır. Hayat'ın resimleri incelenerek kendi hayatında zaman için

	<p>oluşan değişiklikleri anlattığı metin okunur. Öğrencilere Çalışma Kitabı'nın 114. sayfası açtırılır. 1. yönerge okunarak, öğrencilerden kendi hayatında zaman içinde nelerin değiştiğini anlatan bir yazı yazmaları istenir. Bunun için öğretmen, örnek olması amacıyla kendi yaşamındaki değişiklikleri sınıfta anlatır. Kendi hayatında nelerin değiştiğini örnek olaylarla açıklar. Örneğin; “Bir yıl içerisinde saçlarımı uzattım (boyadım, kestirdim vs.). Evimi değiştirdim ya da ev aldım. Yeğenim oldu vs.”</p> <p>Öğrencilere aşağıdaki sorular sorularak yaşamlarında ne tür değişiklikler yaşanabileceği, bu değişiklikleri yazarken nelere dikkat edecekleri açıklanır. Yazılı sunumun içeriği aşağıdaki sorularla belirlenir.</p> <ul style="list-style-type: none">•Seni en çok sevindiren değişiklikler nelerdir?•Seni en çok üzen değişiklikler nelerdir?•Hayatına giren yeni insanlar, yeni arkadaşlar kimlerdir?•Evinizde yaşadığınız değişiklikler nelerdir?•Okulda yaşadığınız değişiklikler nelerdir? <p>“Yazdıklarını bizimle paylaşmak isteyen var mı?” diye sorularak gönüllü öğrencilere yazdıkları okutulur.</p>
--	---

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme	<p>Öğrencilere Çalışma Kitabı'nın 114. Sayfası açtırılır. 2. yönerge okunur. “Önümüzdeki yıl yaşamınızda nelerin değişmesini istersiniz? Bu değişimin sağlanması için neler yapabilirsiniz?” sorularına verilen cevapla kazanımın gerçekleşme düzeyi belirlenir.</p>
----------------------------	--

Ders/Sınıf Öğretmeni

Uygundur.../.../....

İmza

Adı Soyadı

Okul Müdürü

ÖRNEK DERS PLANI

BÖLÜM I

Dersin Adı	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Tema Adı- No	Dün, Bugün ve Yarın/III
Önerilen Süre	40'+ 40'

BÖLÜM II

Öğrenci Kazanımları	C.3.18. Ulaşım araçlarının geçmişten günümüze nasıl bir değişim geçirdiğini araştırarak bulgularını sınıfta sunar.
Beceriler	Bilimin Temel Kavramlarını Tanıma (Değişim), Araştırma ve Türkçeyi Doğru, Etkili ve Güzel Kullanma becerilerini geliştirmeye yöneliktir.
Diğer Derslerle İlişkilendirme	Türkçe dersi Görsel Okuma ve Görsel Sunu öğrenme alanı: Görsel Sunu Bilgi, düşünce ve izlenimlerini resim, şekil ve sembol kullanarak görselleştirir (Kazanım 3).
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Soru-cevap, bireysel çalışma
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Gazete ve dergilerden kesilmiş taşıt resimleri
Öğretme- Öğrenme Etkinlikleri	<ul style="list-style-type: none"> • Ön Hazırlık Öğrencilerden sınıfa gelmeden bir gün önce ulaşım araçlarının geçmişten günümüze nasıl bir değişim geçirdiğini araştırmaları istenir. Bu değişimi gösteren fotoğraf ya da resimler getirmeleri söylenir. • Süreç Öğrencilere Ders Kitabı'nın 136. sayfası açtırılır. Öğrencilerden Ders Kitabı'ndaki resimlere bakarak aşağıdaki soruları yanıtlamaları söylenir: <ul style="list-style-type: none"> • Şimdiki ulaşım araçlarının olmadığı zamanlarda insanlar bir yerden başka yere nasıl gidiyorlardı? Öğrencilerden “yürüyerek” yanıtı alındıktan sonra, bunu ne gibi zorlukları olduğu sorulur. • İnsanlar bir yerden başka bir yere gitmek için hangi hayvanları kullanmışlardır? At ve eşek gibi binek

	<p>hayvanlarının yanında kızakları çeken köpeklerden de söz edilir.</p> <p>Sayfanın ortasındaki “tekerlek” resmine dikkat çekilir. “Bu nedir?” diye sorulur. Alınan yanıtlardan sonra tekerleğin ulaşımdaki önemi üzerinde durulur. Tekerleğin icadından sonra uzun ve zor yolculukların kolaylaştığı vurgulanır.</p> <p>Resimlere bakılarak ulaşım araçlarının geçmişten günümüze nasıl bir değişim geçirdiği anlatılır. Geçmişteki kara taşıtları ile şimdiki kara taşıtları karşılaştırılarak bunun hayatımızı ne şekilde kolaylaştırdığı üzerinde konuşulur. Ulaşım araçlarının değişmesiyle birlikte hayatımızın da buna bağlı olarak olumlu ve olumsuz yönlerden değiştiği söylenir. Öğrencilerden buna örnek vermeleri istenir.</p> <p>Deniz taşıtlarındaki değişimden söz edilir. Geçmişten günümüze deniz taşıtlarındaki değişim karşılaştırılır.</p> <p>Hava taşıtlarındaki değişimin en son hangi aşamaya geldiği üzerinde konuşulur. Uzay gemileri üzerinde fikir tartışması yapılır. Öğrencilerin hayal kurmaları ve bu hayallerini sınıfla paylaşmaları istenir.</p> <p>Öğrencilerin getirdikleri geçmişten günümüze taşıt resimlerinden bir pano hazırlanır.</p> <p>Öğrencilerin, hayal güçlerini kullanarak gelecekte kullanacağımız bir taşıt tasarımları sağlanır. Çizilen taşıt resimleri sınıfla paylaşılır.</p> <p>Öğrencilere Çalışma Kitabı’nın 130. sayfası açtırılır. 1 ve 2. yönergeler verilerek çalışma sınıfta yaptırılır.</p> <p>Öğrencilerin, hayal güçlerini kullanarak gelecekte kullanacağımız bir taşıt tasarımları sağlanır. Çizilen taşıt resimleri sınıfla paylaşılır.</p>
--	--

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme	Sergileme ile değerlendirilecektir.
----------------------------	-------------------------------------

Ders/Sınıf Öğretmeni

Uygundur.../.../....

İmza

Adı Soyadı

Okul Müdürü

EK-5-5

ÖRNEK DERS PLANI

BÖLÜM I

Dersin Adı	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Tema Adı- No	Dün, Bugün ve Yarın/III
Önerilen Süre	40' + 40'

BÖLÜM II

Öğrenci Kazanımları	C. 3.19. Geleceğin teknolojik bir ürününü tasarlar, bunu akıcı ve özgün bir şekilde ifade eder.
Beceriler	Kaynakları Etkili Kullanma (Planlama ve Üretim) ve Türkçeyi Doğru, Etkili ve Güzel Kullanma becerilerini geliştirmeye yöneliktir.
Diğer Derslerle İlişkilendirme	Türkçe dersi Konuşma öğrenme alanı: Kendini Sözlü Olarak İfade Etme Duygu, düşünce ve hayallerini sözlü olarak ifade eder (Kazanım 14).
Kişisel Nitelikler	Yeniliğe Açıklık
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Soru- cevap, bireysel çalışma, eğitici oyunlar
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Öğrencilerin getireceği araç gereçler
Öğretme- Öğrenme Etkinlikleri	<ul style="list-style-type: none">• Ön Hazırlık Öğrencilerden sınıfa gelmeden önce teknolojik bir ürün tasarımları, tasarladıkları bu ürün için materyal getirmeleri istenir.• Süreç Öğrencilere Ders Kitabı'nın 137. sayfası açtırılır. Ders Kitabı'ndaki resimler incelenir. "Çocuklar sizce gelecekte hayatımız bu resimdeki gibi olabilir mi (Havada uçuşan arabalar, robotlar vs.)?" sorusu sorulur. Öğrenciler konu hakkında konuşurlur.

	<p>Öğrencilerden günümüzde kullandığımız bazı teknolojik ürünlere örnekler vermeleri istenir. Bu ürünleri isimleri tahtaya yazılır. İstekli olan öğrencilere söz verilerek tahtada yazılı ürünlerden birini seçmesi ve bu ürünün gelecekte nasıl olabileceğini araştırması istenir.</p> <p>Öğrencilere Çalışma Kitabı'nın 132. sayfası açtırılır. 1 ve 2. yönergeler verilerek çalışma sınıfta yaptırılır.</p> <p>“Uzay giysileri satan bir mağazanın vitrinindeki giysiler nasıl olurdu? Çizerek göster. Mağazaya bir isim bul.”</p> <p>“Uzay Çağını düşünün ve yanda resmini gördüğünüz bu eşyaların Uzay Çağında nasıl olacaklarını hayal edip resmini çizin.” Öğrenciler yaptıkları çalışmalarını sınıfta paylaşırlar.</p> <p>Ne Olabilir Oyunu: Öğrencilere etkinlik hakkında bilgi verilir. Tahtaya üç sözcük yazılır. Örneğin; düğme, yüzük, diş fırçası gibi. Öğrencilerden bu sözcükleri aynı cümle içinde anlamlı bir şekilde kullanmaları istenir.</p> <p>Öğrencilerin kurduğu cümleler sınıfta paylaşılır.</p>
--	---

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme	Öğrencilere Çalışma Kitabı'nda yaptıkları çalışmalar değerlendirme amacıyla kullanılacaktır.
----------------------------	--

Ders/Sınıf Öğretmeni

Uygundur.../.../....

İmza

Adı Soyadı

Okul Müdürü

ÖRNEK DERS PLANI

BÖLÜM I

Dersin Adı	Hayat Bilgisi
Sınıf	3
Tema Adı- No	Dün, Bugün ve Yarın/III
Önerilen Süre	40'+40'

BÖLÜM II

Öğrenci Kazanımları	<p>C.3.20. Bilgi ve iletişim teknolojilerinin günlük yaşamımızda hangi amaçlarla kullanıldığı hakkında bilgi toplar ve sınıfta sunar.</p> <p>C. 3. 21. Geçmişten günümüze iletişim teknolojilerinde meydana gelen değişimi araştırır.</p>
Beceriler	Bilgi Teknolojilerini Kullanma, Türkçeyi Doğru Etkili ve Güzel Etkili Kullanma, Bilimin Temel Kavramlarını Tanıma (Değişim) ve Araştırma becerilerini geliştirmeye yöneliktir.
Diğer Derslerle İlişkilendirme	C.3.20 numaralı kazanım için Türkçe dersi Görsel Okuma ve Görsel Sunum öğrenme alanı: Görsel Sunu Bilgi, duygu ve düşüncelerini sunmak amacıyla bilişim teknolojilerinden yararlanır (Kazanım 9).
Öğretme-Öğrenme-Yöntem ve Teknikleri	Grup çalışması, soru- cevap, yazılı ve sözlü dönüt sağlama, yaparak öğrenme
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	İletişim teknolojileri ile ilgili resimler, fotoğraflar
Öğretme- Öğrenme Etkinlikleri	<p>• Ön Hazırlık</p> <p>Öğrencilerden geçmişten günümüze iletişim teknolojisinde meydana gelen değişimi yansıtan iletişim araç ve gereçleri ile ilgili fotoğraflar ve resimler getirmeleri istenir. Varsa yakın çevredeki “Telekom Müzesi” ve “Rahmi Koç Müzesi” vb. iletişim müzelerine gezi düzenlenerek buralarda yer alan iletişim araç ve gereçleri materyal olarak kullanılır.</p> <p>Öğrencilere “Bilgisayarınızın olmasını ister miydiniz? Neden?” sorusu sorularak derse giriş yapılır. (Bilgisayarı olan öğrencilere de bilgisayarı hangi amaçlarla kullanıyorsunuz? diye sorulur.)</p>

Öğrencilere Çalışma Kitabı'nın 134. sayfası açtırılır. Öğrencilerden, Çalışma Kitabı'ndaki 1 ve 2. yönergeleri evde hazırlayıp gelmeleri istenir.

• **Süreç**

Sınıf üç gruba bölünerek bilgisayarların hangi amaçlarla kullanıldığı hakkında bilgi toplamaları istenir. Bir grubun kitaplardan, bir grubun kaynak kişilerden, bir grubun da gazete ve dergilerden yararlanarak bilgi toplaması sağlanır. Topladıkları bilgileri sınıfa sunarlar.

Öğrencilere aşağıdaki sorular sorulur:

• Sizce bilgisayarla daha neler yapılabilir?

• Bilgisayar ile öğretmen arasındaki benzerlik ve farklılıklar nelerdir?

• Bilgisayarlar insanlara göre neleri yapamazlar?

Kitapta yer alan bilgisayarla ilgili dokümanlar ve resimler incelenir. Öğrencilerin bilgisayarı hangi amaçla kullandıklarını söylemeleri sağlanır. Öğrencilere bilgisayarın kullanım alanlarını öğrendikten sonra kendileri için farklı kullanım amaçları düşünmeleri ve bunu sınıfla paylaşmaları istenir.

Öğrencilere “Eskiden birbirine uzak yerlerde yaşayan insanlar nasıl haberleşiyordu?” sorusu sorularak eski haberleşme biçimleri hakkında sohbet edilir.

Öğrencilerin getirdikleri, geçmişten günümüze iletişim teknolojisinde (telgraf, telefon, telsiz, radyo, dergi ve gazeteler, televizyon, cep telefonları, bilgisayar) meydana gelen değişimi yansıtan fotoğraflar ve resimlerle bir sınıf panosu hazırlanır.

Telgraftan internete kadar olan değişim hakkında konuşulur. Teknolojik ürünlerin birbirinin devamı ancak çok daha gelişmiş olduğu söylenir. İnternetin daha önceki bütün iletişim teknolojilerini kapsadığı vurgulanır. “İletişim araçlarından nasıl yararlanıyoruz?” sorusu yöneltir. İletişim araçlarının özellikleri üzerinde konuşulur.

“Sizce gelecekte nasıl bir iletişim teknolojisi kullanacağız?” sorusu yöneltir. İletişim araçlarının özellikleri üzerinde konuşulur.

“Sizce gelecekte nasıl bir iletişim teknolojisi kullanacağız?” sorusu yöneltir. Öğrencilere düşünmeleri için zaman tanınır. Öğrenciler gelecekte olabileceğini düşündükleri iletişim teknolojisini sınıfta paylaşırlar.

Öğrencilere Ders Kitabı'nın 138 ve 139. sayfaları açtırılır. Ders kitaplarındaki resimler üzerinde konuşulur. Kitaptaki metinler okunarak öğrencilerin metinlerde yer alan soruları

	cevaplamaları istenir. Öğrenci Çalışma Kitabı'nın 135. sayfası açtırılır. 3,4 ve 5. yönergeler verilerek çalışma sınıfta yaptırılır.
--	---

BÖLÜM III

Ölçme-Değerlendirme	Öğrencilerin Çalışma Kitabı'na yaptıkları çalışmalar ve sunumlar değerlendirme amacıyla kullanılır.
----------------------------	---

Ders/Sınıf Öğretmeni

Uygundur.../.../...

İmza

Adı Soyadı

Okul Müdürü

EK-6 DENEY GRUBU İÇİN HAZIRLANAN ETKİNLİK SAYFALARI

EK-6-1

C.3.1 ETKİNLİK SAYFASI

FARK VAR MI?



Merhaba arkadaşlar. Biliyor musunuz? Geçen yılla bu yılki davranışlarım arasında fark var. Ben geçen yıl bisiklet kullanamıyordum ama bu yıl kullanabiliyorum. Sizin davranışlarınızda böyle değişen bir olay var mı? Eğer varsa aşağıdaki boşluğa ilk önce resmini çizip, sonra hakkında bilgi verebilir misiniz?



Geçen Yıl Yapamadığım	Bu Yıl Yapabildiğim
Geçen Yıl Yapamadığım	Bu Yıl Yapabildiğim
.....
.....
.....
.....
.....
.....
Bunu yapabilmeyi sağlayan en önemli üç nedeni yazınız.	
1.	
2.	
3.	

EK-6-2
C.3.2 ETKİNLİK SAYFASI

ZAMAN TÜNELİ



Merhaba arkadaşlar, yeni bir film için aşağıdaki resimlerin öncesinde neler yaşandığına dair bir senaryo yazmamız gerekiyor. Bize yardımcı olur musunuz?

Grupun Adı



EK-6-3
C.3.3 ETKİNLİK SAYFASI

DEĞİŞİKLİK Mİ, O DA NE?



Merhaba çocuklar, ben çok acıktım. Havuçlarıma ulaşmam için bana yardımcı olur musunuz? Hadi bakalım soruları evdeki büyüklerimizden birine sorup cevaplayalım ki benim karnım doysun.

1. Hayatındaki hangi değişiklik seni mutlu etti?

.....
.....
.....
.....

2. Hayatında seni üzen bir değişiklik oldu mu?

.....
.....
.....
.....

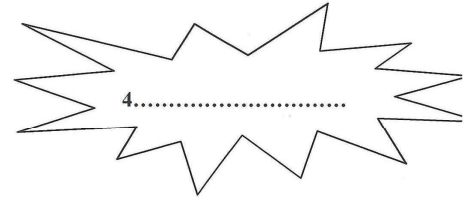
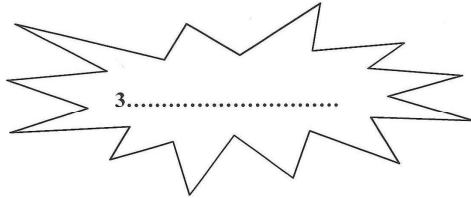
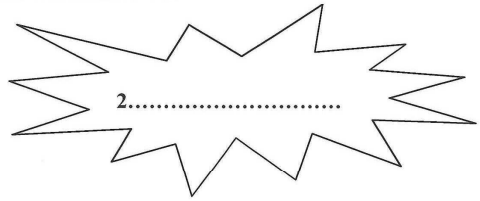
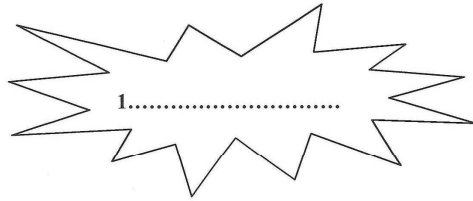
MEKTUPTA NE VAR?



Merhaba çocuklar, aşağıdaki mektupta benim geçmişim saklıdır. Ben geçmişimi öğrenmek istiyorum. Ama heceleri birleştiremiyorum. Benimle birlikte geçmişimi öğrenmek ister misiniz? Bunun için heceleri birleştirip oluşan heceleri geçmişten günümüze sıralamanız gerekiyor. Başlayalım mı?

te lek yon ra ba
kam at a to ker
sı o va mo ge
pur bil mi sal

Sıralamayı aşağıdaki kutucuklara yapalım.



SENİN İCADIN NE?

**Problem:**

Merhaba arkadaşlar, ben bugün hiç iyi değilim. Bir sorunum var. Evimde radyomu kullanırken oturduğum yerden kalkmadan havucumu yerken radyo kanallarını değiştirmek istiyorum. Nasıl yapabilirim bunu?

Çözüm:

Ben buldum! Televizyonun uzaktan kumandası gibi bir kumanda yapabiliriz.



Problem Cümlesi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Çözüm Önerisi

.....

.....

.....

.....

Çözüm İçin
Gerekli
Malzemeler

.....

.....

NELER ANLAMAMIŞSIN?



Merhaba arkadaşlar, ben ilk icat edildiğimde farklı bir görüntüm vardı. Her şey değiştiği gibi benimde şeklim sürekli değişiyor. İlk önce kablolarım vardı, sonra kabloomu benden ayırdılar. Sonra cepte taşınmamı sağlayacak kadar küçük bir halde ürettiler. Daha neler yaparlar bana bilmiyorum ama ben şikayetçi değilim bu durumdan. Çünkü ben insanların en çok ihtiyaç duyduğu iletişim araçlarından biriyim. Günümüzde her insanın cebinde kesinlikle benim torunlarımdan bir tanesi bulunur. Ama çocuklar sizde biliyorsunuz ki araçları amaçlarına uygun olarak kullanmalıyız. Ben haberleşmek için kullanılmalıyım. Benimle yapılan konuşmalar çok uzun sohbetler için kullanılmamalı. Ben de yoruluyorum çünkü.

Aşağıdaki soruları yukarıda verilen bilgilere göre cevaplayınız.

Grubun Adı	
Sorular	Cevaplar
1. Telefonu kullanırken nelere dikkat etmeliyiz.	1.
2. Telefonu günümüzde hangi amaçla kullanırız?	2.

EK-7 DERS İŞLENİŞİNDEKİ GÖRÜNTÜLERDEN BAZILARI

EK-7-1

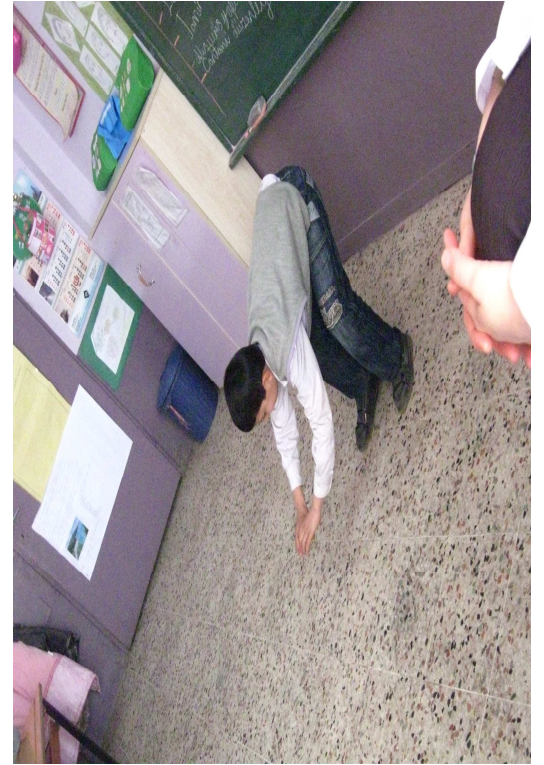
C.3.1 Kazanımıyla İlgili Görüntüler



Etkinlik sayfasını yaparken



Sessiz sinema oynarken



EK-7-2
C.3.2 Kazanımıyla İlgili Görüntüler

Senaryo yazarken



Sevinçli- Üzgün oyununu oynarken



EK-7-3
C.3.3 Kazanımıyla İlgili Görüntüler

Deđiřtir Bakalım oyununu oynarken



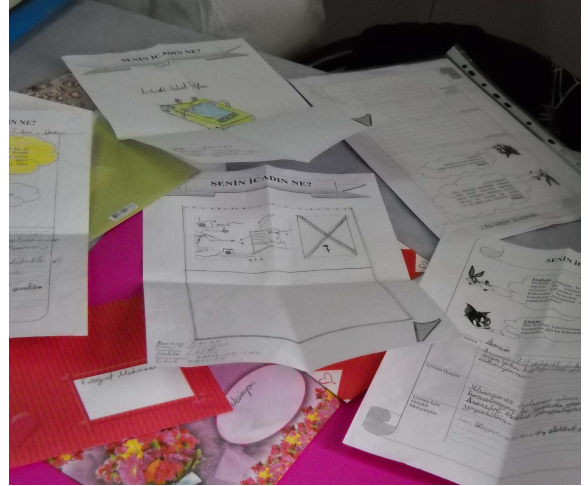
EK-7-4
C.3.18 Kazanımıyla İlgili Görüntüler

Çarkifelek oyununu oynarken



EK-7-5
C.3.19 Kazanımıyla İlgili Görüntüler

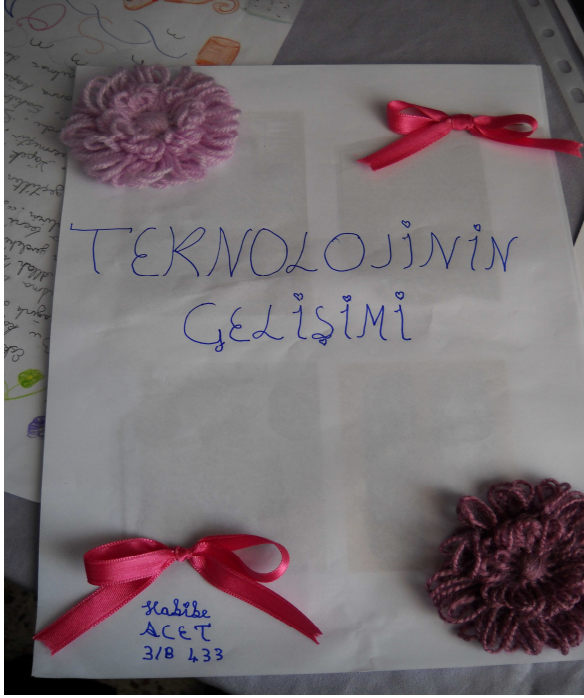
“Mektup” ve “Nesi Var?” oyununu oynarken



EK-7-6

C.3.20-21 Kazanımıyla İlgili Görüntüler

“Adam Asmaca” oyununu oynarken



EK-8- İZİN ÖRNEKLERİ
EK-8-1

T.C.
SAKARYA VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

SAYI : B.08.4.MEM.4.54.00.05.01.070/
KONU : Anket

905


13 Ocak 2010

SAKARYA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Sosyal Bilimler Enstitüsü)

İLGİ : 30.12.2010 tarih ve B.30.2.SAÜ.0.41.72.00-771.01/1467 sayılı yazınız.

Üniversiteniz Sosyal Bilimler Enstitüsü Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı öğrencisi Leyla HANBABA'nın anket çalışması ve daha sonra müracaat etmek isteyenlerin anket çalışmalarına onay alınabilmesi için, "Millî Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama Yönergesi" (f) maddesi gereğince "Araştırma veri toplama araçlarının okul ve kurumlarda uygulanması eğitim-öğretim faaliyetini engellememesi için, ilk ve ikinci yarıyıl bitimine en az üç hafta kalıncaya kadar yapılır." denilmektedir.

Bilgilerinizi ve Yönerge doğrultusunda anket çalışması yapmak isteyenlere bilgi verilmesi hususunda gereğini arz ederim.


Murat KAZICI
Millî Eğitim Müdürü

4/BD.19
bilgi verelim



Resmî Daireler Kampüsü
B Blok 54290 Adapazarı / SAKARYA
Tel : 0 264 251 36 14-15-16
Fax : 0 264 251 36 04
Sefik ÖZDİNCÜ
sakaryainem@mcb.gov.tr



T.C.
SAKARYA VALİLİĞİ
İl Milli Eğitim Müdürlüğü

SAYI : B.08.4.MEM.4.54.00.05.01.070/
KONU : Anket Uygulaması

4976

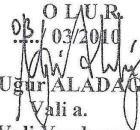
VALİLİK MAKAMINA
SAKARYA

Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İlköğretim Anabilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi **Leyla HANBABA**; "Hayat Bilgisi Dersindeki Öğrenci Başarısı" konulu anket uygulamasını, İlimiz, Hendek İlçesindeki İlköğretim okulu öğrencilerine uygulamak istendiğini; Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsünün 22.02.2010 tarih ve 436 sayılı yazılarında belirtilmektedir.

Söz konusu anketin dersleri aksatmamak kaydıyla; İlimiz, Hendek İlçesindeki İlköğretim okulu öğrencilerine uygulanması; Yasal gerekliliğin ilgili Okul Müdürlüklerince yerine getirilmesi şartı ile Müdürlüğümüzce uygun mütalaa edilmektedir.

Makamınızca da uygun görüldüğü takdirde, olurlarınızı arz ederim.


Murat KAZIŞI
İl Milli Eğitim Müdürü

O L A U R
02 / 03 / 2010

Uğur ALADAĞ
Vali a.
Vali Yardımcısı



Resmî Daireler Kampüsü
B Blok 54290 Adapazarı / SAKARYA
Tel : 0 264 251 36 14-13-16
Fax : 0 264 251 36 04
http://sakarya.meb.gov.tr
sakaryamem@meb.gov.tr



ÖZGEÇMİŞ

Leyla HANBABA, 1987 yılında Ağrı'da doğdu. İlköğretimi Kocaeli Darıca Süreyya Yalçın İlköğretim Okulu'nda, liseyi Darıca Neşet Yalçın Lisesi'nde tamamladı. Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği Ana Bilim Dalı'ndan 2008 yılında mezun oldu. Aynı yıl Sakarya'nın Hendek İlçesi Yayalar Köyü'nde öğretmenliğe başladı ve halen görevine devam etmektedir.