



Covid-19 Salgını Sürecinde İlk Okuma ve Yazma Öğretiminde Eğitsel Oyun Uygulamalarına Yönelik Öğretmen Görüşleri*

Çavuş ŞAHİN**
Çağla KALAYCIOĞLU AKİS***

Öz

Bu araştırma, Covid-19 pandemisi uzaktan eğitim sürecinde, sınıf öğretmenlerinin ilk okuma ve yazma öğretiminde eğitsel oyun uygulama durumlarını belirlemeye yönelik nitel bir çalışmadır. Araştırmada covid-19 pandemisi ile başlayan uzaktan eğitim sürecinde ilkökul birinci sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyun kullanım durumları, hangi oyunları daha çok tercih ettikleri, eğitsel oyun uygulamaları yaparken karşılaştıkları zorluklar, eğitsel oyun uygulamalarının yüz yüze eğitimde mi uzaktan eğitimde mi daha kolay gerçekleştirildiği, eğitsel oyun uygulamalarının ilk okuma yazma sürecine etkisi, öğretmenlerin yalnızca uzaktan eğitim sürecine yönelik keşfettiği oyun ve uygulamalar, tespit edilmeye çalışılmıştır. Bu araştırma nitel araştırma modellerinden durum çalışması olarak desenlenmiştir. Araştırma, 2020-2021 eğitim-öğretim yılında Çanakkale ili, merkez ilçesinde görev yapan toplam 20 ilkökul birinci sınıf öğretmeni ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmada nitel araştırmalarda sıklıkla kullanılan görüşme yöntemi kullanılmıştır. Araştırmada veri toplamak amacıyla araştırmacı tarafından geliştirilen 7 sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen veriler içerik analizi kullanılarak analiz edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: İlk okuma ve yazma, uzaktan eğitim, eğitsel oyun

Teacher's Opinions On Educational Games In Educational Reading And Writing During The Covid-19 Epidemic

Abstract

This research is a qualitative study to determine the educational application situations in the first reading and writing of education during the Covid-19 pandemic education process. In the research, in the distance education process that started with the covid-19 pandemic, the educational game usage situations of primary school first grade teachers, which games they prefer more, the difficulties they encounter while making educational game applications, whether educational game applications are easier in face-to-face education or distance education, educational game applications are examined. It was tried to determine the effect of the first literacy process, the games and applications that teachers discovered only for the distance education process. This research was designed as a case study, one of the qualitative research models. The research is filled with a total of 20 primary school first grade education in the district center of Çanakkale province in the 2020-2021 academic year. The qualitative method is used in the research. In the research, a configuration formula consisting of 7 questions is used by the data generation tool. Content analysis obtained from the research was carried out.

Keywords: Initial reading and writing, distance learning, educational game

* Bu çalışma, 12-14 Kasım 2021 tarihli Uluslararası Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu'nda sunulmuştur.

** Prof. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, Çanakkale, cavussahin@comu.edu.tr, ORCID: orcid.org/ 0000-0002-4250-9898

*** Yüksek Lisans Öğrencisi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, Çanakkale, caglalkalaycioglu90@gmail.com, ORCID: orcid.org/ 0000-0001-5002-8261

Giriş

Tüm dünyayı etkisi altına alan covid-19 pandemisi sürecinde dünyada ve Türkiye’de eğitim, uzaktan eğitim yoluyla devam etmek durumunda kalmıştır. İlköğretim de dahil olmak üzere tüm öğretim kademelerinde uzaktan eğitim yoluyla eğitim uygulamasına geçilmesi öğretmen ve öğrencileri etkilemiştir. Özellikle eğitim öğretim hayatına yeni başlayan ve henüz okula alışma sürecini dahi atlatamadan uzaktan eğitim sürecine dahil olan 1. sınıf öğrencileri için uyum sağlaması güç bir süreç olmuştur. Diğer taraftan bu yeni durumla karşılaşan öğretmenler için de öğretim ve eğitim faaliyetinin yerine getirilmesiyle ilgili yeni problemler ortaya çıkmıştır. Bu yeni durumda öğrencilerin eğitim hayatının temel noktalardan biri olan ilk okuma ve yazma öğretiminin araştırılması, alan yazına sağlayacağı katkı sebebiyle önemlidir.

Okuma ve yazma, hayatın her aşamasını iletişim kurarak geçiren biz insanlar için oldukça önemli bir eylemdir. Bireyin sosyal bir canlı olarak en temel ihtiyacı, yaşadığı çevre ile iletişim kurması, yazılı ve görsel materyallerden anlam çıkarması, kendini sözlü ve yazılı olarak ifade edebilmesidir. Okumanın bireyin çevresindeki dünyada var olan bilgileri hızlı ve etkili bir şekilde elde edebilmesi için oldukça önemli olduğuna şüphe yoktur. Yazma da yine aynı şekilde bilgi edinme sürecinin bir parçası olarak, bireylerin edindikleri bilgileri dünyaya aktarmaları konusunda eşit derecede öneme sahiptir. Yazılı metinleri okuyabilme, okunan metinlerde yer alan bilgileri anlayıp yorumlayabilme ve edinilen bilgileri yazılı olarak bilgi sürecinde yer alan diğer bireylere aktarabilme hedefini geliştirmek temel eğitimin özünü oluşturur (Çakır, Aslantaş Arslan ve Doğan, 2018). Okuma ve yazmanın temeli olan dil öğrenimi doğumdan itibaren ailede başlar. Okul süreci başlayana kadar çocukta dinleme ve konuşma becerileri gelişmeye devam eder. İlkokul birinci sınıfta okula başlayan ve temel düzeyde konuşma ve dinleme becerilerine sahip olan öğrencilere, temel okuma ve yazma becerileri ilköğretimde öğretilir (Babayiğit ve Gültekin 2019).

Sosyal bir araç olan dilin etkin kullanımı, bireylerin ailede aldıkları eğitimin yanı sıra okulda aldıkları eğitimin kalitesine de bağlıdır. Bireye dil becerisi kazandırmak için aileden sonra en önemli eğitim basamağı ilköğretimdir (Gültekin ve Güvey Aktay, 2015).

İlk okuma yazma öğretimi ise, ilköğretimin ilk basamağında başlayan, okul ve aile desteği ile sürdürülen dil öğretimi sürecidir. Bu süreçte amaç, öğrencide var olan dil becerilerine, okuma ve yazma becerilerinin de eklenerek, kazandırılmasıdır (Baş, 2006 akt. Güneş, Uysal ve Taç, 2016). İlk okuma yazma öğretimi, okuma ve yazma süreçlerini içerir. Etkili bir ilk okuma yazma öğretiminin bileşenleri; fonolojik farkındalık, kelime tanımada akıcılık, metin işleme, anlam oluşturma, kelime, heceleme ve yazmadır (Foorman ve Santi, 2009, Akt. Babayiğit ve Gültekin 2019). Okuma yazma, insan yaşamında oldukça önemli bir yere sahiptir ve iletişim sürecinin temel parçalarındandır. Diğer bir ifadeyle ilk okuma yazma öğretimi, kaynak olarak anlamlı sembollerle kodlama ve alıcı olarak anlamlı kodları çözümleyerek anlamı öğretmeyi içeren bir süreçtir (Kayıkcı, 2008). Millî Eğitim Bakanlığına [MEB] (2009) göre ilk okuma yazma öğretiminde kullanılması beklenen ses temelli cümle yönteminde ilk okuma yazma öğretimine seslerle başlanmaktadır. İki ya da üç ses çıkarıldıktan sonra seslerden, hecelere, kelimelere ve cümlelere ulaşılmaktadır. İlk okuma yazma öğretimi cümlelere olabildiğince çabuk ulaşılacak şekilde düzenlenmektedir. İlk okuma ve yazma öğretiminin ilköğretimin temeli olduğu ve diğer tüm derslerin öğretimi için ön koşul olduğu aşikârdır. Ancak tanık olduğumuz bu yeni süreç, öğrenciyi hem ihtiyaç duyduğu formal eğitim sürecinden hem de ona sürekli yardımcı olan bir rehberden uzak tutmuştur. Sürecin zorunlu olarak uzaktan eğitim yoluyla devam ettiği bu dönemde öğrenciler hem ilk defa karşılaştıkları uzaktan eğitim ile hem de okuma ve yazma öğretimi ile karşı karşıya kalmışlardır. Okuma yazma becerileri de ilköğretim birinci sınıf öğrencileri için oldukça yeni bir durumdur ve bu becerilerin doğru ve etkili bir şekilde kazanılması diğer öğretim kademelerinde başarılı bir eğitim hayatı için ön koşuldur.

İlk okuma ve yazma öğretiminin önemi incelenirken birinci sınıf öğrencilerinin oyun çağı çocukları oldukları unutulmamalıdır. Ülkemizde ve dünyada ilk okuma yazma öğretimi 6, 7 yaş çocukları ile gerçekleştirilmektedir. 6 yaşındaki bir çocuk şüphesiz oyun çağındadır. Oyunla bu kadar ilgili olan bu yaşta çocuklar için ilk okuryazarlık döneminde oyunla ilgili etkinliklere yer verilmesi, bu yaşta çocuklar için süreci daha ilginç kılmaktadır (Babayiğit ve Gültekin 2019). Oyunun eğitim ve öğretimle olan temel ilişkisi öğrenci lehine fayda sağlayacak şekilde kullanılabilir. Bu sebeple

Covid-19 Salgını Sürecinde İlk Okuma ve Yazma Öğretiminde Eğitsel Oyun Uygulamalarına Yönelik Öğretmen Görüşleri

öğrencilerin dikkatlerini çekmek ve onları öğrenme sürecine motive etmek adına ilk okuma ve yazma süreci ile oyun ilişkisinin kurulması önemlidir. İlk okuma ve yazma öğretimi oyunla öğretimle desteklenirse hem öğretim kolaylaşacak hem de öğrenme daha kısa sürede gerçekleşecektir. Özellikle de ilköğretim birinci kademenin birinci yarılındaki birinci sınıf öğrencileri ana sınıfından yeni ayrıldıkları için geçiş dönemindeyler. Çocuk oyun oynayarak öğrenebildiğine göre; oyun haline getirilmiş eğitim durumları ilk okuma ve yazma öğretiminin daha kaliteli olmasını sağlayarak bireyin iyi bir okuryazarlığa ulaşmasına yardımcı olur (Binbaşıoğlu, 2004 akt. Gül Özenç, 2010).

Sınıf öğretmeni ilk okuma ve yazma derslerinde genellikle çocukların keyif alacakları eğlenceli etkinliklere yer vermelidir. Sınıfta oyun tekniklerini kullanmak çocukların derste sıkılmalarını engeller. Sınıf öğretmeni bu durumu göz önünde bulundurarak etkinlikleri eğlenceli bir şekilde oyun ağırlıklı düzenlemelidir (Taşkaya, 2014).

Ayrıca oyunla öğretim yöntemi, ilk okuma ve yazma öğretiminde sürecini kolaylaştırır. Öğrencinin rahatlaması ve stresli ortamdaki uzaklaşması da önemlidir. Oyunlar, ilk okuma yazma sürecini öğrenciler için ilginç hale getirir. Ek olarak öğrenci motivasyonunu artırır, eylem ve deneyim yoluyla öğrencinin öğrenmesine katkıda bulunur (Babayiğit ve Gültekin, 2019).

Oyun okula yeni başlayan birinci sınıf öğrencileri için oldukça önemlidir. Okula uyum, kalem tutma, boyama gibi ilk okuma yazmaya hazırlık ve başlama süreçlerinde çeşitli katkılar sunmaktadır. Öğrenciler çeşitli oyunlarla sesleri birleştirme, hece ve kelime yapma, kelimeleri ayırt etme, okuma, yazma, vurgu ve tonlama yapmayı öğrenmektedir. Bu süreç giderek akıcı okuma ve anlama becerilerini geliştirir. Bu nedenle çeşitli oyunlarla okuma ve yazma becerilerini geliştirmek öğretmene de kolaylık sağlayacaktır. Ek olarak oyun, öğrencilerin çeşitli konulara karşı ilgilerini uyandırır ve keyifle öğrenmelerini sağlar. Ayrıca konuşma isteğini artırır, akıcı konuşma becerilerini geliştirir. Bu durum öğrencilerin kendilerini daha kolay ifade etmelerini sağlamakta ve onları öğrenmeye motive etmektedir. Bu, sınıfta iletişim ve etkileşimi geliştirecek ve öğrencilerin girişimci ve yaratıcı becerilerini geliştirecektir. Oyun öğrencinin dikkat, konsantrasyon ve özgüven gelişimine katkı sağlar. Sesli okuma oyunları, öğretmene öğrencilerin okuma becerilerinin gelişimi hakkında fikir verir. Öğrencinin derse aktif olarak katılmasına ve aktif olarak öğrenmesine yardımcı olur. Kısacası oyunlar, öğrencilerin farklı bilgileri öğrenmelerine, çok boyutlu düşünmelerine, kültürlerini zenginleştirmelerine ve bakış açılarını genişletmelerine yardımcı olur (Güneş, 2015).

Oyun bir diğer açıdan düşünüldüğünde eğitimin ara basamaklarında kullanılabilecek bir öğretim aracından ziyade tüm öğrenme süreçlerinde temel rol oynayan en önemli bileşenlerden biridir. Dolayısıyla çocuklar için bu kadar önemli olan “oyun” kavramını eğitimden ayrı tutmak olanaksızdır. Öğretmenler, öğrencilerin dikkatini çekerken ya da onları motive ederken sıkça eğitsel oyunlara başvurmuştur. Eğitsel Oyunlar Tekniği; öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve daha rahat bir ortamda tekrar edilmesini sağlayan bir öğretim tekniğidir. Oyun bireylerin fiziksel ve zihinsel yeteneklerini geliştiren, yaşamı kolaylaştıran, sanatsal ve estetik nitelik ve yeteneklerini geliştiren etkinliklerdir. Oyun sayesinde dersler daha kalıcı ve eğlenceli olmaktadır. Eğitsel oyunları seçerken; hedef davranışları öğrenciye aktaracak nitelikte olmasına, öğrencilerin yaş ve cinsiyetine uygun olmasına, sınıfta kullanılabilir nitelikte olmasına, öğrencilerce kolay anlaşılır ve uygulanabilir olmasına özen gösterilmelidir. Öğrencilerin istenilen davranışları geliştirmesinin uzun zaman almamasına ve öğrencilerin eğlenerek keyif almasına dikkat edilmelidir. Eğitsel oyun tekniği öğrenmeyi hızlandırır, ilgi uyandırır, motive eder, unutmaya azaltır, aktif katılımı teşvik eder (Erçetin, 2007 akt. Hazar ve Altun, 2018).

Oyun, çocukların sağlıklı büyümesi için önemli bir faktördür. Eğitim sürecinde öğretme ve öğrenmenin temel taşı olarak oyunun seçimi Jean Jacques Rousseau'nun felsefesine dayanmaktadır. Dewey (1916), Piaget (1962) ve Vygotsky (1976) oyunun çocuğun gelişiminde hayati derecede önemli olduğunu düşünürler (Scully ve Roberts, 2002). Oyun, dil, biliş ve sosyal becerileri geliştirmek ve öz düzenlemeyi geliştirmek için önemli bir araçtır. Her yaşta çocuk oyun oynamayı sever ve onlara dünyayı keşfetme, başkalarıyla etkileşim kurma, duygularını ifade etme ve kontrol etme, sembolik ve problem çözme becerilerini geliştirme ve yeni beceriler uygulama fırsatı verir (NAEYC, 2009 akt. Öztürk ve Aksu 2019). Günümüzde hala geçerli kuramlar açısından bakıldığında, Piaget'e göre oyun çocuğun

bilişsel gelişimini desteklerken (MEB, 2009), çocuklar yetişkinlerden, kendilerinden daha büyük çocuklardan veya akranlarından oyun yoluyla birçok şey öğrenmektedirler (Veer, 1996).

Günümüzde teknolojik araçlar hemen hemen her alana girmiş ve yoğun şekilde kullanılır olmuştur. Oyunlar da kaçınılmaz olarak bu süreçten etkilenmiş ve oyunlar dijital araçlarla sanal ortamlarda oynanır hale gelmiştir (Başaran ve Kılıçarsalan, 2021). Eğitim ortamlarında da gerçek oyunlara ek olarak dijital platformlarda oynanan oyunlar kullanılmaya başlanmıştır. Eğitim ortamlarında oynanan dijital oyunlar, öğrencilerin etkileşim halinde öğrenmelerine katkı sağlayan, hızlı dönütler alabildikleri, grafik, ses, animasyon veya şekiller yardımıyla derse olan ilgilerini arttırmayı hedefleyen, dijital öğretim araçları olarak tanımlanabilir (EBA, 2017). Gerek dijital teknolojilerin gelişmesi, gerek Covid-19 pandemisinden kaynaklı dünyada ve ülkemizde mecburi uzaktan eğitim uygulamalarına geçilmesi, dijital oyunların eğitim ve öğretim faaliyetlerinde daha sık kullanılmasına yol açmıştır.

Tüm bu durumlar değerlendirildiğinde özellikle ilk okuma yazma eğitiminde oyunun bir eğitim tekniği olarak kullanımının önemi ortaya çıkmaktadır. Zira formal eğitim süreçlerinde sınıf öğretmenlerinin henüz oyun çağında olan 1.sınıf öğrencileriyle, eğitsel oyun uygulamaları yaparak dersleri daha ilgi çekici hale getirdikleri bilinmektedir. Ve bu durumu ortaya koyar nitelikte çeşitli çalışmalar da alanyazında mevcuttur. Ancak Covid-19 pandemi dönemi uzaktan eğitim sürecinde ilk okuma ve yazma öğretiminde eğitsel oyun uygulamalarıyla ilgili alanyazında pek fazla çalışma bulunmamaktadır.

Bu araştırma, uzaktan eğitim sürecinde sınıf öğretmenlerinin ilk okuma ve yazma öğretiminde eğitsel oyunların uygulamalarına yönelik görüşlerinin alınması amacıyla yapılmaktadır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıtlar aranmıştır:

1. Covid-19 salgını sürecinde uzaktan eğitim ile ilk okuma ve yazma öğretiminde eğitsel oyunlara ne sıklıkta yer verilmektedir?
2. Covid-19 salgını sürecinde uzaktan eğitim ile ilk okuma ve yazma öğretiminde ne tür oyunlara yer verilmektedir? Bireysel oyunlar mı grup oyunları mı tercih edilmektedir?
3. Covid-19 salgını sürecinde uzaktan eğitim ile ilk okuma ve yazma öğretiminde dijital oyunlar mı geleneksel oyunlar mı tercih edilmektedir? Neden?
4. Covid-19 salgını sürecinde uzaktan eğitim ile ilk okuma ve yazma öğretiminde eğitsel oyun uygulamaları yapılırken karşılaşılan zorluklar nelerdir?
5. İlk okuma ve yazma öğretiminde eğitsel oyun uygulamaları yüz yüze eğitimde mi, uzaktan eğitim sürecinde mi daha kolay gerçekleştirilmektedir? Neden?
6. Covid-19 salgını sürecinde uzaktan eğitim ile ilk okuma ve yazma öğretiminde eğitsel oyun uygulamalarının öğrencilerin okuma, yazma becerisine etki etmekte midir?
7. Covid-19 salgını dönemi ilk okuma ve yazma öğretiminde, yalnızca uzaktan eğitim sürecine özgü uyguladığınız veya keşfettiğiniz bir eğitsel oyun var mıdır?

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemi benimsenmiştir. Nitel araştırma; görüşme, gözlem ve doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği araştırma olarak tanımlanabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Nitel araştırma, sosyal hayatın akışı içindeki olgulara odaklanır ve bunları ilk elden inceleme uğraşı içindedir (Maxwell, 1992). Nitel araştırma, insanın kendi potansiyelini anlaması, sırlarını çözmesi ve çabasıyla inşa ettiği sosyal yapı ve sistemlerin derinliklerini keşfetmek için geliştirdiği bilgi üretme biçimlerindedir. Nitel yöntemle desenlenmiş araştırmalarda incelenen olay veya olgu hakkında derin bir algıya ulaşma gayreti söz konusudur (Morgan, 1996).

Araştırmada durum çalışması deseni benimsenmiştir. Durum çalışması, araştırmacının bir programı, olayı, aktiviteyi, süreci veya bir ya da daha fazla kişiyi derinlemesine araştırdığı çalışmalardır (Creswell ve Creswell, 2017, s. 17). Merriam (2009, s. 39) durum çalışmasını “sınırlı bir sistemin derinlemesine analizi ve betimlenmesi” olarak tanımlamaktadır.

Covid-19 Salgını Sürecinde İlk Okuma ve Yazma Öğretiminde Eğitsel Oyun Uygulamalarına Yönelik Öğretmen Görüşleri

Araştırma grubu

Araştırmada, kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi ile araştırmacı tarafından kendilerine ulaşılabilen ilkokul birinci sınıf öğretmenleri çalışma grubuna dahil edilmiştir. Çalışma grubu 2020-2021 Eğitim Öğretim yılı Çanakkale ili merkezinde, ilkokullarda görev yapan 20 1. sınıf öğretmeninden oluşmaktadır. Çalışma grubunu belirlerken alanında deneyimli ve gönüllü öğretmenler tercih edilmiştir. Katılımcılara yönelik olarak elde edilen demografik veriler aşağıda Tablo 1’de sunulmaktadır.

Tablo 1.

Katılımcılara Ait Demografik Bilgiler

Demografik Bilgiler	Kategoriler	f	%
Cinsiyet	Kadın	16	80
	Erkek	4	20
Görev Yapılan Kurum	Devlet Okulu	16	80
	Özel Okul	4	20

Veri Toplama Araçları

Araştırmada veriler toplanırken görüşme yöntemi kullanılmıştır. Stewart ve Cash (1985) görüşmeyi, “önceden belirlenmiş ve ciddi bir amaç için yapılan soru sorma ve yanıtlama tarzına dayalı karşılıklı ve etkileşimli bir iletişim süreci” olarak tanımlamıştır (Yıldırım ve Şimşek,2013). Görüşme yöntemi; esnek olma, bireylerden bire bir doğru bilgi etme, derinlemesine bilgiye ulaşma gibi güçlü yönleri sahiptir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Araştırmada veri toplama aracı olarak literatür bilgileri ışığında araştırmacı tarafından hazırlanan sorulardan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır.

Yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinin araştırmacıya sunduğu en önemli kolaylık, görüşmenin önceden hazırlanmış görüşme formuna bağlı olarak sürdürülmesi nedeniyle daha sistematik ve karşılaştırılabilir bilgi sunmasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2013).

Verilerin Toplanması

Yarı yapılandırılmış görüşme formu sorularının taslağı hazırlandıktan sonra iki eğitim bilimi uzmanının ve bir öğretim üyesinin görüşleri alınmış ve görüşme sorularına son şekli verilmiştir. Uzmanlara danışıldıktan sonra hazırlanan sorulardan biri çıkarılmış ve formun son hali 7 soru ile tamamlanmıştır. Verilerin toplanması sırasında, gönüllü olarak görüşme formunu doldurmayı isteyen öğretmenlerle çalışılmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırmadan elde edilen verilerin analizinde İçerik Analizi kullanılmıştır. İçerik analizinde birbirine benzeyen veriler, belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirilerek kodlar oluşturulur ve düzenlenir (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu bağlamda görüşme formunda yer alan soru ifadelerine verilen cevaplar irdelenmiş, kodlanmış ve temalar bulunmuştur. Daha sonra veriler temalar ve kodlara göre düzenlenmiştir.

Geçerlik ve Güvenirlik

Nitel araştırmalarda geçerlik araştırmacının araştırdığı olguyu, olduğu haliyle ve olabildiğince yansız gözlemesi anlamına gelmektedir (Kirk ve Miller, 1986; Yıldırım ve Şimşek 2013).

Araştırmanın güvenilirliğini artırmak amacıyla görüşmelerde elde edilen verilerden alıntılar yapılarak tema, kod ve alt kodlar açıklanmaya çalışılmıştır. Nicel araştırmaların geçerliği ve güvenirligi için farklı ölçme yöntemleri bulunmasına rağmen nitel araştırmalarda kesin bir geçerlik ve güvenirlilik tespiti yapmak mümkün olmamaktadır (Guba ve Lincoln, 1994; Shenton, 2004).

Araştırma ve Yayın Etiği

Bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir.

Etik Kurul İzni

Kurul adı = Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu
Karar tarihi= 05.05.2021
Belge sayı numarası= E-84026528-050.01.04-2100068799

Bulgular

Bu bölümde, araştırmaya katılan katılımcılardan yarı yapılandırılmış görüşme formuyla elde edilen verilere ilişkin bulgulara yer verilmiştir. Araştırmada Covid-19 pandemisi uzaktan eğitim sürecinde birinci sınıf okutan öğretmenlere ilk olarak “Covid-19 salgını sürecinde uzaktan eğitim ile ilk okuma ve yazma öğretiminde eğitsel oyunlara ne sıklıkta yer veriyorsunuz?” şeklinde bir soru sorulmuştur. Elde edilen veriler iki tema altında ele alınmıştır. Tablo 2’de araştırma sorusuna yönelik veriler sunulmuştur.

Tablo 2.

Uzaktan Eğitim Sürecinde Eğitsel Oyunlara Yer Verme

Tema	Kategori	f	%	Kod
Eğitsel Oyunlara Yer Verme Sıklığı	Her Gün	8	19,04	Ö1,Ö4,Ö5,Ö8,Ö9,Ö16, Ö17,Ö19
	Haftada bir	3	7,14	Ö2,Ö7,Ö20
	Haftada iki	5	11,9	Ö11,Ö12,Ö14,Ö15,Ö18
	Haftada üç	3	7,14	Ö6,Ö10,Ö13
	En az bir derste	5	11,9	Ö7,Ö8,Ö9,Ö16,Ö19
	Sık Değil	1	2,38	Ö3
Eğitsel Oyunları Kullanma Şekilleri	Dikkat Çekme	3	7,14	Ö1,Ö3,Ö14
	Pekiştirme	2	4,76	Ö9,Ö14
	Eğlenceli bir ortam	2	4,76	Ö4,Ö9
	Öğrencileri Mutlu etme	4	9,52	Ö5,Ö6,Ö9,Ö20
	Kalıcılığı Sağlama	1	2,38	Ö14
	Öğrencileri Rahatlatma	1	2,38	Ö5
	Ses ve Hece Öğretimi	3	7,14	Ö12,Ö15,Ö17
	Hızlı Okuma	1	2,38	Ö12
	Toplam	42	100	

Tablo 2 incelendiğinde katılımcıların neredeyse tamamının uzaktan eğitim sürecinde eğitsel oyun uygulamalarına yer verdiği görülmüştür. Katılımcılardan yalnızca biri eğitsel oyun uygulamalarına sık yer vermediğini ifade etmiştir. Katılımcıların bir kısmı, haftada bir veya birkaç kez, bir kısmı ise her gün eğitsel oyun uygulamaları yaptırdığını söylemiştir. Her gün uygulama yaptıranlar ise bir gün içerisinde en az bir derslerini eğitsel oyunlara ayırmışlardır. Eğitsel oyunların uzaktan eğitim sürecindeki öğrencilerin stresini azaltıp onları rahatlattığı ifade edilmiştir.

Katılımcılardan Ö5 bu durumu şöyle ifade etmiştir: “İlk okuma ve yazma öğretiminde eğitsel oyunlara sıklıkla yer verdim. Uzaktan eğitimin bütün yıl yapılacağını, sürecin uzayacağını zaten hepimiz biliyorduk. Bu nedenle de okuma yazmaya geçemeyecek öğrencilerimin olacağı düşüncesiyle çocukların psikolojik olarak etkilenmemeleri ve mutlu olmaları için derslerden çok etkinliklere yöneldim. Bu rahatlığın faydası da oldu. Uzaktan eğitime katılan tüm öğrencilerim okumayı yazmayı öğrendiler. Yani süreç boyunca rahat olmak çocuklara da iyi geldi diyebilirim.” Ayrıca eğitsel oyunların öğrencilerin

Covid-19 Salgını Sürecinde İlk Okuma ve Yazma Öğretiminde Eğitsel Oyun Uygulamalarına Yönelik Öğretmen Görüşleri

dikkatini çekme, öğrenilenleri pekiştirme, öğrenilen konunun kalıcılığını sağlama gibi faydaları olduğu katılımcılar tarafından ifade edilmiştir. Bazı katılımcılar ise ses ve hece öğretimi ile okuma yazmayı pekiştirmek adına hızlı okuma çalışmaları yapmak amacıyla eğitsel oyunları kullandığını söylemiştir. Katılımcılardan Ö1 “Okulistik, Morpa ve Eba gibi siteler sayesinde eğitsel oyunları sıklıkla uyguluyoruz. Öğrencilerin dikkatini çekme açısından oldukça faydalı oluyor. Hemen hemen her gün tüm derslerde uyguluyorum” şeklinde görüşlerini ifade etmiştir.

Araştırmada katılımcılara “Covid-19 salgını sürecinde uzaktan eğitim ile ilk okuma ve yazma öğretiminde ne tür oyunlara yer veriyorsunuz? Bireysel oyunları mı grup oyunlarını mı tercih ediyorsunuz?” sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların verdikleri cevaplar Tablo 3’te sunulmuştur.

Tablo 3.

Uzaktan Eğitim Sürecinde Türüne Göre Eğitsel Oyun Seçimi

Tema	Kategori	f	%	Kod
Katılımcı Sayısına Göre Oyun Seçimi	Bireysel Oyunlar	12	34,28	Ö1,Ö3,Ö4,Ö6,Ö7,Ö8,Ö11,Ö12,Ö13,Ö16,Ö18,Ö19
	Grup Oyunları	3	8,57	Ö14,Ö15,Ö17
	Hem Bireysel hem Grup Oyunları	5	14,28	Ö2,Ö5,Ö9,Ö10,Ö20
Oyun Seçim Sebepleri	Grup oyunlarında yaşanan zorluk	8	22,8	Ö1,Ö3,Ö4,Ö7,Ö8,Ö12,Ö13,Ö16
	Etkileşimi sağlamak	2	5,7	Ö14,Ö15
	İş birliği sağlamak	2	5,7	Ö14,Ö15
	Öğrenciyi aktif kılmak	1	2,85	Ö15
	Derse ve konuya uygunluk	2	5,7	Ö2,Ö20
	Toplam	35	100	

Tablo 3’e göre uzaktan eğitim sürecinde katılımcıların büyük bir kısmının bireysel oyunları tercih ettiği görülmüştür. Katılımcıların bir kısmı grup oyunlarını tercih ederken bir kısmı da hem bireysel hem grup oyunlarını tercih ettiğini ifade edilmiştir. Katılımcılardan ikisi derse ve temaya uygunluğuna göre oyun seçimi yaptıklarını bazı durumlarda bireysel, bazı durumlarda geleneksel oyunlar uygulayarak derse göre hareket ettiklerini belirtmişlerdir. Katılımcılardan Ö10 “Bazen bireysel bazen grup oyunlarına yer veriyorum. Çocuklar ekran başında olduklarından dijital oyunlar daha kolay uygulanabiliyor.” ifadelerini kullanmıştır. Bireysel oyunları tercih eden katılımcıların çoğunluğu uzaktan eğitim sürecinde grup oyunlarında yaşanan zorluk sebebiyle bireysel oyunları tercih ettiğini söylemiştir.

Örneğin Ö4 adlı katılımcı bu durumla ilgili: “Daha çok bireysel oyunlarını tercih ediyorum. Çünkü bireysel oyun yapmak oynamak biraz daha kolay oluyor uzaktan eğitimde. Oyun seçerken çocukların eğlenebilecekleri aynı zamanda da ekran başından biraz kalkıp hareket edebilecekleri oyunlar seçmeye özen gösteriyorum.” ifadelerini kullanmıştır. Katılımcılar uzaktan eğitim sürecinde eğitsel oyun uygulamalarına yer vermenin bilgisayar karşısında kalan öğrencileri aktif kılmak adına fayda sağladığını ifade etmişlerdir. Ayrıca bazı katılımcılar öğrenciler arasında etkileşimi sağlamak ve iş birliği sağlamak adına katkı sağladığı söylemişlerdir.

Katılımcıların, türüne göre seçtikleri ve uyguladıkları oyunlar ise Tablo 4’te sunulmuştur.

Tablo 4.

Uzaktan Eğitim Sürecinde Türüne Göre Eğitsel Oyun Seçimi

Tema	Kategori	f	%	Kod
Eğitsel Sitelerde Yer Alan Oyunlar	Wordwall	1	4,16	Ö2
	Eba,Okulistik	2	8,33	Ö1,Ö2
	Dijital Oyunlar	3	12,48	Ö3,Ö10,Ö12
	Çark oyunu	3	12,48	Ö2,Ö9,Ö17
	Hafıza oyunları	1	4,16	Ö7
	Okuma tombalası	2	8,33	Ö6,Ö8
	Hece ve Kelime Oyunları	3	12,48	Ö6,Ö7,Ö17
	Kutu Açma	1	4,16	Ö9
Fiziksel Hareketlilik Gerektiren Oyunlar	Eğlenceli oyunlar	1	4,16	Ö4
	Hareketli Oyunlar	1	4,16	Ö6,Ö4
	Eşya bulup getirme	1	4,16	Ö9
	Eşleştirme	1	4,16	Ö3
	Müzikli oyunlar	2	8,33	Ö3,Ö5
	Kukla oyunları	1	4,16	Ö5
	Aile katılımlı oyunlar	1	4,16	Ö9
Toplam		24	100	

Tablo 4 incelendiğinde, katılımcıların oyun seçerken genellikle eğitsel sitelerde yer alan oyunlardan faydalandıkları görülmüştür. Katılımcılar eba, okulistik, wordwall gibi eğitsel sitelerde yer alan dijital oyunlardan sık sık yararlandıklarını ifade etmişlerdir.

Örneğin Ö9: *Eğitsel sitelerde yer alan çark çevirme, kutu açma gibi oyunları oynatıyorum. Ayrıca ev içinde hareket etmelerini sağlayacak eşya bulup getirme ve basit görevler içeren bireysel oyunlara yer veriyorum. Bazen de ailesiyle oynayabileceği grup oyunlarını oynatıp aile katılımını arttırıyorum.* şeklinde düşüncelerini ifade etmiştir.

Yine katılımcılardan Ö17 *“Öğrenilecek harfle ilgili eşya bulma oyunu, çocukların oldukça ilgisini çekiyor ve sıklıkla uyguluyoruz. Uzaktan eğitimde daha çok interaktif oyunlar tercih ediyor; çarkifelek oyunu, hece ve kelime bulma oyunu gibi oyunlar oynuyoruz. Daha çok grup oyunları oynamayı tercih ediyoruz.”* ifadelerini kullanmıştır. Bazı katılımcılar ise uzaktan eğitim sürecinde evlerinde kalmak zorunda olan öğrencileri bir nebze olsa bilgisayar başından uzaklaştırmak adına, fiziksel hareketlilik gerektiren oyun uygulamaları yaptırdığını belirtmiştir. Ayrıca katılımcıların bir kısmı Hacivat Karagöz gibi kukla oyunları, müziğin ve akışın olduğu oyunlar, hece ve kelime oyunları gibi öğretmen uygulamaları yaptırdıklarından bahsetmişlerdir.

Katılımcılara *“Covid-19 salgını sürecinde uzaktan eğitim ile ilk okuma ve yazma öğretiminde dijital oyunlar mı geleneksel oyunlar mı tercih ediyorsunuz? Neden?”* sorusu yöneltilmiş ve katılımcıların verdikleri cevaplar Tablo 5’te sunulmuştur.

Tablo 5.

Uzaktan Eğitim Sürecinde Uygulama Şekline Göre Oyun Seçimi

Tema	Kategori	f	%	Kod
Geleneksel Oyun	Ekrandan uzaklaştırmak	3	7,89	Ö5,Ö14,Ö20
	Eğlenceli olma	2	5,26	Ö5,Ö14
	Asosyalliği engelleme	1	2,63	Ö20

Covid-19 Salgını Sürecinde İlk Okuma ve Yazma Öğretiminde Eğitsel Oyun Uygulamalarına Yönelik Öğretmen Görüşleri

Dijital Oyun	Dijital oyuna yatkınlık	2	5,26	Ö1,Ö3
	Kolay uygulanabilirlik	8	21,04	Ö3,Ö4,Ö8,Ö11,Ö12,Ö16,Ö17,Ö18
	Yaşanan süreç	6	15,78	Ö4,Ö8,Ö11,Ö12,Ö15,Ö18
	İlgi çekici olma	4	10,52	Ö7,Ö8,Ö12,Ö15
	Eğlenceli olma	1	2,63	Ö4
	İçeriğe ulaşma kolaylığı	1	2,63	Ö15
Hem Dijital	Konuya uygunluk	3	7,89	Ö2,Ö6,Ö19
Hem	Güdüleme	1	2,63	Ö9
Geleneksel	Eğlenceli olma	3	7,89	Ö6,Ö9,Ö10
Oyunlar	Denge sağlama	1	2,63	Ö13
	Öğrenci ilgi ve ihtiyaçları	2	5,26	Ö13,Ö9
Toplam		38	100	

Tablo 5'e göre katılımcıların büyük bir kısmı uzaktan eğitim sürecinde dijital oyunlara daha sık yer verdiğini ifade etmişlerdir. Bireysel oyunları tercih eden katılımcıların çoğu uzaktan eğitim sürecinde geleneksel oyunların uygulama zorluğu sebebiyle dijital oyunları tercih ettiklerini ifade etmişlerdir. Ayrıca öğrencilerle aynı ortamda bulunmama durumu dikkate alındığında dijital oyunların daha kolay uygulanabildiği belirtilmiştir. Bu durumla ilgili

Ö11 : *"Genellikle dijital oyunları tercih ediyorum. Öğrencilerin bilgisayar başında olması geleneksel oyunların uygulanmasını zorlaştırıyor."* şeklinde düşüncelerini ifade etmiştir. Katılımcıların azınlıkta kalan kısmı ise uzaktan eğitim sürecinde geleneksel oyunlara daha sık yer verdiğini ifade etmiştir. Öğrencileri bu zor süreçte az da olsa sanal ortamdaki uzaklaştırmak adına geleneksel oyunları tercih ettiklerini ifade etmişlerdir. Bu durumu

Ö14 şöyle ifade etmiştir: *"Geleneksel oyunlardan daha çok faydalaniyorum. Öğrencileri bir nebze de olsa ekran başından uzaklaştırmanın daha doğru olduğunu düşünüyorum. Ayrıca öğrencilerin daha çok keyif aldıklarını düşünüyorum."* Hem geleneksel hem dijital oyunlara yer veren katılımcılar ise genellikle derse ve konuya uygun olma durumuna göre seçim yaptıklarını söylemişlerdir. İki oyun türünün dengesinin kurulmasının önemini dile getirmişlerdir.

Katılımcılara "Covid-19 salgını sürecinde uzaktan eğitim ile ilk okuma ve yazma öğretiminde eğitsel oyun uygulamaları yapılırken karşılaştığınız zorluklar nelerdir?" sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların verdikleri cevaplar Tablo 6'da sunulmuştur.

Tablo 6.

Uzaktan Eğitim Sürecinde Eğitsel Oyun Uygulamalarında Karşılaşılan Zorluklar

Tema	Kategori	f	%	Kod
Sistem Kaynaklı	İnternet ve cihaz sorunları	13	25,48	Ö3,Ö4,Ö7,Ö9,Ö10,Ö11,Ö13,Ö14,Ö15,Ö17,Ö18,Ö19,Ö20
	Süre Kısıtlaması	4	7,84	Ö2,Ö7,Ö9,Ö20
	Anında dönüt sorunu	1	1,96	Ö2
	Aynı ortamda bulunamama	3	5,88	Ö5,Ö6,Ö7
	Teknolojiyi etkin kullanamama	2	3,92	Ö8,Ö12
	Kalabalık sınıflar	2	3,92	
	Dış etmenler	1	1,96	Ö5,Ö12
Öğrenci Kaynaklı	İsteksiz öğrenci	1	1,96	Ö1
	Aynı anda konuşma	2	3,92	Ö2,Ö15
	Küsen öğrenci	1	1,96	Ö8
	Oyunu erken bitirme	1	1,96	Ö8

	Yönergelerin anlaşılması	3	5,88	Ö10,Ö12,Ö20
	Uzaktan eğitime uyum sorunu	2	3,92	Ö2,Ö13
Öğretmen	Dikkat çekme	6	11,76	Ö1,Ö11,Ö14,Ö16,Ö17,Ö18
Kaynaklı	Dikkatin devamlılığı	3	5,88	Ö6,Ö14,Ö16
	Ses ile ilgili oyun bulma	1	1,96	Ö2
	Oyunun kontrolü	1	1,96	Ö6
	Tüm öğrencileri aktif kılma	3	5,88	Ö2,Ö5,Ö9
	Koordinasyonu sağlama	1	1,96	Ö17
	Toplam	51	100	

Tablo 6 incelendiğinde uzaktan eğitim süreci ilk okuma yazma öğretiminde eğitsel oyun uygulamaları yapılırken, öğretmenlerin en sık karşılaştığı zorlukların sistem kaynaklı sorunlar olduğu görülmüştür. Eğitim öğretim sürecinin bilgisayarlar aracılığı ile gerçekleşmesi İnternet alt yapısı, kalitesi ve cihaz kaynaklı sorunların ortaya çıkmasına sebep olmuştur.

Konuyla ilgili Ö15 düşüncelerini şöyle ifade etmiştir: *“Uzaktan eğitimde en sık yaşadığım problem, bağlantı problemleri oldu. Dijital oyunları oynarken görüntünün donması, ses problemlerinin yaşanması, süreci zorlaştırdı. Ayrıca çocukların bazen üst üste konuşmalarıyla seslerin birbirine karışması, oyunlardan aldığımız verimin düşmesine neden oldu.”* Uzaktan eğitim süreci ilk okuma yazma öğretimi eğitsel oyun uygulamaları konusunda öğrenci kaynaklı sorunların, genellikle öğrencilerin bilgisayar karşısında yönergeleri anlayamaması ve uzaktan eğitim sürecine karşı yaşadıkları adaptasyon sorunu olduğu görülmüştür. Öğretmen kaynaklı sorunlara bakıldığında, katılımcıların büyük bir kısmının dikkat çekmede ve dikkatin devamlılığını sağlamada zorluk yaşadığı görülmüştür. Ayrıca tüm öğrencileri aktif kılma, oyun kontrol ve koordinasyonu sağlama ve her ses ile ilgili oyun bulma gibi konularda öğretmenlerin zorluk yaşadığı görülmüştür.

Konuyla ilgili Ö2 şu ifadeleri kullanmıştır: *“Kafamda oluşturduğum plan ile gerçeğin tutmuyor olması, süreci zorlaştırıyor. Uzaktan eğitimde süre kısıtlaması olduğu için ders süresinde aksamalar oluyor. Öğrenciler oyunu anlamaya çalışırken ya da birbirlerini anlamaya çalışırken süre geçiyor. Ayrıca öğrenciler uzaktan eğitime alışana kadar sorulan soruların zamanında cevaplanması konusunda zorluklar yaşadık. Artık ikinci dönemde olduğumuz için öğrenciler uyum sağladı ve süreç artık daha kolay ilerliyor. Yine de öğrencilere anında dönüt verme ve tüm öğrencileri aktif kılma konularında sorunlar yaşadım. Her öğrenilen harf ile ilgili oyunlar bulmaya çalışırken ve sürekli öğrencileri aktif kılmaya çalışırken yüz yüze eğitimden daha çok efor sarf etmeye ve daha çok düşünmeye başladım.”*

Katılımcılara “İlk okuma ve yazma öğretiminde eğitsel oyun uygulamaları yüz yüze eğitimde mi, uzaktan eğitim sürecinde mi daha kolay gerçekleştirilmektedir? Neden?” sorusu yöneltilmiş ve katılımcıların verdiği cevaplar Tablo 7’de sunulmuştur.

Tablo 7.

Eğitsel Oyun Uygulama Kolaylığı

Tema	Kategori	f	%	Kod
Yüz Yüze Eğitim	Aynı ortamda bulunma	17	38,59	Ö2,Ö3,Ö5,Ö6,Ö7,Ö8,Ö9,Ö10,Ö11,Ö12,Ö14,Ö15,Ö16,Ö17,Ö18,Ö19,Ö20
	Fiziksel hareketlilik	1	2,27	Ö2
	Materyal kullanımı	1	2,27	Ö2
	Göz teması	1	2,27	Ö3
	İş birliği	1	2,27	Ö3
	Uygulama kolaylığı	4	9,08	Ö5,Ö8,Ö10,Ö15
	Fırsat eşitliği	1	2,27	Ö6

Covid-19 Salgını Sürecinde İlk Okuma ve Yazma Öğretiminde Eğitsel Oyun Uygulamalarına Yönelik Öğretmen Görüşleri

	İletişim kolaylığı	5	11,35	Ö7,Ö11,Ö12,Ö16,Ö17
	Aktif katılım	4	9,08	Ö10,Ö11,Ö14,Ö20
	Bire bir temas	2	4,54	Ö16,Ö18
	Sosyal öğrenme	1	2,27	Ö20
	Uzaktan eğitimdeki sorunlar	1	2,27	Ö19
Yüz yüze Eğitim ve Uzaktan Eğitim Eşit Uzaklıkta	Oyun türüne uygunluk	3	6,81	Ö1,Ö4,Ö13
	Kolay uygulanabilir	1	2,27	Ö4
	Uzaktan eğitimdeki sorunlar	1	2,27	Ö13
		44	100	
	Toplam			

Tablo 7'ye göre araştırmaya katılan öğretmenlerin büyük bir çoğunluğu eğitsel oyun uygulamalarının yüz yüze eğitimde daha kolay gerçekleştirildiğini ifade etmiştir. Katılımcıların yalnızca üç tanesi farklı bir görüş bildirerek "her ikisi de eşit uzaklıkta" ifadelerini kullanmıştır. Eğitsel oyun uygulamalarının yüz yüze eğitimde daha kolay gerçekleştirildiğini söyleyen katılımcılar bu konuda en büyük etkenin öğrencilerle aynı ortamda bulunma olduğunu ifade etmişlerdir. Ayrıca uygulama kolaylığı, iletişim kolaylığı, aktif katılım ve öğrencilerle bire bir temas gibi hususların da önemli etkenler olduğu dile getirilmiştir.

Ö18 konuyla ilgili: "Yüz yüze eğitimde daha kolay gerçekleşmektedir. Çünkü yüz yüze eğitimde hem tüm öğrencilerle aynı ortamda bulunuyor hem tüm öğrencilerle ayrı ayrı ilgilenilebiliyoruz." ifadelerini kullanmıştır. Araştırmada sorulan soruya "her ikisi de eşit uzaklıkta" yanıtı verenler ise oyunun türüne göre uygulama kolaylığının değişkenlik gösterebildiğini dile getirmişlerdir. Ayrıca katılımcılardan Ö6 uzaktan eğitim sürecine dahil olamayan ya da ulaşamayan öğrenciler adına yüz yüze eğitimin daha verimli olduğunu ve fırsat eşitsizliğini ortadan kaldırdığını dile getirmiştir.

Ö6 konuyla ilgili: "İkisinin de olumlu taraflarını gözlemleme fırsatı bulduğum bir dönem oldu. Ama tercih yapma şansım olsa elbette yüz yüze eğitimi tercih ederdim. Kolaylığından daha çok eğitimde fırsat eşitsizliğini ortadan kaldırdığı için bu seçimi yapardım. Zira uzaktan eğitimde tableti olmayıp dersime katılamayan öğrencilerim var ne yazık ki." ifadelerini kullanmıştır.

Katılımcılar "Covid-19 salgını sürecinde uzaktan eğitim ile ilk okuma ve yazma öğretiminde eğitsel oyun uygulamalarının öğrencilerin okuma ve yazma becerisine etki etmekte midir?" sorusu yöneltilmiş ve katılımcıların verdikleri yanıtlar Tablo 8'de sunulmuştur.

Tablo 8.

Uzaktan Eğitim Sürecinde Eğitsel Oyunların Okuma Yazma Becerisine Etkisi

Tema	Kategori	f	%	Kod
Olumlu Etki	Öğrenmeyi kolaylaştırma	2	7,14	Ö1,Ö2
	Yazma becerisine katkı	1	3,57	Ö2
	Eğlenerek Öğrenme	4	14,28	Ö4,Ö6,Ö15,Ö17
	Motivasyonu arttırma	6	21,42	Ö4,Ö7,Ö9,Ö11,Ö12,Ö19
	İlgi ve dikkat çekme	9	32,13	Ö5,Ö8,Ö9,Ö13,Ö14,Ö16,Ö17,
	Kalıcı öğrenme	3	10,71	Ö18,Ö20
	Pekiştirme	1	3,57	Ö6,Ö10,Ö15
				Ö8
Dolaylı Etki	Olumlu davranış geliştirme	1	3,57	Ö3
	Öğrenci motivasyonu	1	3,57	Ö7
	Toplam	28	100	

Tablo 8 incelendiğinde araştırmaya katılan katılımcıların büyük bir çoğunluğunun eğitsel oyun uygulamalarının öğrencilerin ilk okuma yazma becerisine olumlu etki ettiği düşüncesinde olduğu görülmüştür. Katılımcılardan yalnızca iki tanesi yöneltilen soruya “dolaylı etki etmekte” yanıtı vermiştir. Eğitsel oyun uygulamalarının öğrencilerin ilk okuma yazma becerisine olumlu etki ettiğini düşünen katılımcılar, eğitsel oyunların öğrencilerin motivasyonun arttırdığını, derse olan ilgi ve dikkatini arttırdığını ve eğlenerek öğrenme sağlayarak daha kalıcı öğrenmeye zemin hazırladığını dile getirmişlerdir.

Katılımcılardan Ö8 konuyla ilgili: “Eğitsel oyunların okuma ve yazma üzerinde etkili olduğunu düşünüyorum. Her koşulda çocuklar en iyi oyunla öğrenir. Özellikle okuma ve yazma öğretiminde pekiştirme amaçlı eğitsel oyunların çok faydasını görüyorum. Uzaktan eğitimde de rahatlıkla kullanılan eğitsel oyunlar ile öğrencilerimin dikkatlerini daha iyi topladıklarını ve odaklandıklarını gözlemliyorum.” ifadelerini kullanmıştır. Eğitsel oyunların öğrencilerin ilk okuma yazma becerisine dolaylı etki ettiğini düşünen katılımcılar ise eğitsel oyunların öğrencinin motivasyonunu arttırarak dolaylı olarak öğrenmeyi kolaylaştırdığını dile getirmişlerdir. Ayrıca oyunlarla öğrencilerde olumlu duygu ve davranış gelişiminin sağlandığını ifade etmişlerdir.

Konuyla ilgili Ö3: “Eğitsel oyunlar, okuma ve yazma becerisinin öncesinde, sınıf birliğini ve çocuklar arasında kuvvetli iletişimi sağlayarak, öğrencilerin olumlu duygular geliştirmesini sağlıyor. Böylelikle işlenen ders düz anlatım bile olsa, birbirini dinleyen, birbirine saygı gösteren çocuklar oluyorlar. Bu nedenle eğitsel oyunların okuma ve yazma becerilerine dolaylı yünden etki ettiğini düşünüyorum.” ifadelerini kullanmıştır.

Katılımcılar “Covid-19 salgını dönemi ilk okuma ve yazma öğretiminde, yalnızca uzaktan eğitim sürecine özgü uyguladığınız veya keşfettiğiniz bir eğitsel oyun var mıdır?” sorusu yöneltilmiştir. Katılımcıların verdikleri yanıtlar Tablo 9’da sunulmuştur.

Tablo 9.

Uzaktan Eğitim Sürecine Özgün Uygulamalar

Tema	Kategori	f	%	Kod
Eğitsel Siteler	Eba Okulistik vb. siteler	5	22,72	Ö1,Ö2,Ö3,Ö10,Ö12
	Wordwall	5	22,72	Ö2,Ö8,Ö9,Ö15,Ö19
	İngilizce siteler	1	4,54	Ö3
Öğretmen Uygulamaları	Ses ile nesne bulma oyunu	5	22,72	Ö4,Ö11,Ö13,Ö17,Ö18
	Masal canlandırma	1	4,54	Ö5
	Ev turları	1	4,54	Ö6
	Tuzluk oyunu	1	4,54	Ö7
	Keşfedilen oyun yok	3	13,33	Ö14,Ö16,Ö20
Toplam		22	100	

Tablo 9’a göre araştırmaya katılan katılımcıların bir kısmı uzaktan eğitime özgü eğitsel sitelerde yer alan, sürece uygun dijital oyunlar keşfettiğini ifade etmiştir. Katılımcıların bir kısmı ise kendine özgü geleneksel oyun uygulamalarını tercih ettiklerini ifade etmişlerdir. Katılımcılardan üç tanesi ise bu soruya, “süreçte keşfettiğim yeni bir oyun yok” yanıtı vermiştir. Eğitsel sitelerdeki oyunları tercih eden katılımcılar daha çok, Eba, Okulistik, Morpa, Wordwall gibi sitelerde bulunan eğlenceli oyunları kullandığını belirtmiştir. Kendine özgü uygulamalar gerçekleştiren katılımcılar daha çok, ses ile nesne bulma oyunu, masal canlandırma, ev turları ve tuzluk gibi oyunlardan bahsetmişlerdir.

Konuyla ilgili Ö7: “Öğrencilerin günlük hayatta kullandığı tuzluk oyununu okuma yazma sürecine uyarlamıştım. Kelimeleri hecelemeden akıcı okumalarını sağlamak amacıyla kâğıttan tuzluk yaptık içlerine kelimeler yazdık. Öğrencilerden bir arkadaşını seçip o arkadaşına 1-20 arası bir sayı söylemesini, seçilen arkadaşın söylenen sayı kadar tuzluğu açıp kapatarak ortaya çıkan bölümdeki kelimeleri okuması sağlamıştık.” ifadelerini kullanmıştır.

Covid-19 Salgını Sürecinde İlk Okuma ve Yazma Öğretiminde Eğitsel Oyun Uygulamalarına Yönelik Öğretmen Görüşleri

Yine katılımcılardan Ö13 *“Evet bu süreçte keşfettiğim oyunlar var. Örneğin Sesle Eşya Bulma adlı bir oyunumuz var. Yeni bir ses öğrendiğimizde çocuklara belirli bir süre veriyorum, o süre zarfında içinde öğrendiğimiz sesin geçtiği evdeki her türlü eşyayı bulup getiriyorlar. Eşyaları tek tek kontrol ediyoruz ve kim daha çok eşya getirmişse oyunumuzu o kazanıyor”* ifadeleriyle uzaktan eğitim sürecine özgü uyguladığı oyundan bahsetmiştir.

Tartışma ve Sonuç

Bu araştırmada ilk okuma ve yazma öğretiminde sınıf öğretmenlerinin eğitsel oyun uygulamalarına yönelik görüşleri incelenmiştir. Araştırmanın alt problemleri uzaktan eğitim sürecinde eğitsel oyunlara yer verme durumları, eğitsel oyunlara yer verme sıklığı, türüne göre oyun seçimi, uygulama şekline göre oyun seçimi, karşılaşılan zorluklar, hangi eğitsel oyunların daha kolay uygulanabildiği ve eğitsel oyunların ilk okuma yazma sürecine etkisinin nasıl olduğu şeklindedir. Araştırmada sınıf öğretmenlerinin uzaktan eğitim süreci ilk okuma yazma öğretiminde eğitsel oyun uygulamalarına yönelik görüşleri incelenmiştir. Elde edilen verilere göre bu araştırmada uzaktan eğitim sürecinde katılımcıların büyük oranda eğitsel oyunlara yer verdiği görülmüştür.

Bu araştırmada uzaktan eğitim sürecinde katılımcıların büyük bir kısmının bireysel oyunları tercih ettiği görülmüştür. Uzaktan eğitim sürecinde katılımcıların genellikle bireysel oyunları tercih etmesinin sebebinin grup oyunlarına göre daha kolay uygulanabilir olduğu sonucu çıkmıştır. Ayrıca katılımcıların bir kısmı grup oyunlarını, bir kısmı da derse göre hem bireysel hem grup oyunlarını tercih ettiğinin belirtmiştir. Katılımcıların oyun seçerken genellikle eğitsel sitelerde yer alan oyunlardan faydalandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca katılımcıların büyük bir kısmı da fiziksel hareketlilik gerektiren oyunlar, müzikli oyunlar gibi öğretmen uygulamalarına yer verdiğini ifade etmiştir.

Seçilen oyunun ders hedeflerine ve öğrenci düzeyine uygun olması gereklidir. Oyun sonunda çıkarılması gereken sonuç iyi düşünülmelidir. Aksi takdirde çocuk sadece oyun olarak ele alır ve hedeflenen mesajı alamaz. Eğitsel oyunları seçerken; hedef davranışları kazandıracak nitelikte olmasına, öğrencilerin yaşına, cinsiyetine uygun olmasına, sınıf ortamında uygulanacak nitelikte olmasına, öğrencilerce çabuk anlaşılır ve uygulanabilir olmasına, fazla zaman almamasına, öğrencilerin istedik davranışlar kazanmalarını sağlamasına, öğrencinin zevk almasına ve eğlenmesine dikkat edilmesi gerekmektedir. Eğitsel Oyunlar tekniği öğrenmeyi hızlandırır, ilgi uyandırır, güdüleyicidir, unutmayı azaltır, etkin katılımı özendirir (Erçetin, 2007).

Bu araştırmada oyun seçiminde katılımcıların çoğunun dijital oyun uygulamalarını tercih ettiği sonucuna varılmıştır. Uzaktan eğitim sürecinde öğrencilerin sınıf içerisinde değil bilgisayar karşısında olmasının dijital oyunlar için daha uygun bir ortam oluşturduğu ifade edilmiştir. Buna karşın bazı katılımcılar geleneksel oyunları tercih ettiğini, bazı katılımcılar da hem geleneksel hem dijital oyunlara yer verdiklerini ifade etmişlerdir.

Araştırmada uzaktan eğitim sürecinde eğitsel oyun uygulamaları yapılırken en sık karşılaşılan zorluğun sistem kaynaklı sorunlar olduğu sonucu çıkmıştır. Sistem kaynaklı sorunların başında ise internet alt yapısı, kalitesi ve cihazla ilgili sorunlar olduğu ifade edilmiştir. Ayrıca uzaktan eğitime uyum sorunu gibi öğrenci kaynaklı; dikkat çekme ve motivasyonu sağlama gibi öğretmen kaynaklı sorunlar da bazı katılımcılar tarafından ifade edilmiştir. Arslan ve Şumuer, 2020; Avcı ve Akdeniz (2021), Bayburtlu (2020), Çilek, Uçan ve Ermiş (2021), Kavuk ve Demirtaş (2021), Uğur Göçmez ve Ünal (2021) araştırmalarında benzer sonuçlara ulaşmışlardır. İlgili araştırmalarda uzaktan eğitim sisteminde teknolojik yetersizlik, altyapı yetersizliği, donanım gibi birçok teknolojik sorunla karşılaşıldığı belirtilmiştir.

Bu araştırmada katılımcıların büyük bir kısmı eğitsel oyun uygulamalarının yüz yüze eğitimde daha kolay gerçekleştirildiğini ifade etmiştir. Eğitsel oyun uygulamalarının hangi ortamda kolay uygulanabilir olduğu ile ilgili katılımcıların yalnızca üçü “her ikisi de eşit uzaklıkta” yanıtını vermiştir. Eğitsel oyunların yüz yüze eğitimde daha kolay uygulanabilir olduğunu söyleyen katılımcılar için en önemli gerekçe ise öğrencilerle aynı ortamda bulunma olmuştur. Araştırmalarında benzer sonuçlara ulaşan, Başaran, Doğan, Karaoğlu ve Şahin (2020), uzaktan eğitimin en önemli eksikliğinin okul ortamının yarattığı eğitim-öğretim ruhunu veremiyor olduğu kanısına varmışlardır.

Bu araştırmada uzaktan eğitim sürecine özgü uygulanan oyunların genellikle, Wordwall, Eba, Okulistik gibi sitelerde yer alan oyunlar arasından seçildiği görülmüştür. Ancak katılımcıların büyük bir kısmı da uzaktan eğitim sürecinde kendine özgü eğitsel oyun uygulamaları yaptırdığını ifade etmiştir. Katılımcılar tarafından en sık uygulaması yaptırılan oyun ise öğrenilen ses ile ilgili ev içerisinde eşya bulma oyunu olmuştur.

Bu araştırmada katılımcıların büyük bir kısmı eğitsel oyun uygulamalarının ilk okuma ve yazma sürecine olumlu etki ettiğini belirtmiştir. Katılımcıların görüşlerine göre eğitsel oyunların öğrencileri motive ederek öğrenmeyi kolaylaştırdığı sonucuna varılmıştır. Babayiğit ve Gültekin (2019), tarafından yapılan çalışmada da oyunun ilk okuma ve yazma sürecine olumlu etki ettiği ve dersleri eğlenceli hale getirdiği ifade edilmiştir.

Scully ve Roberts (2002), çalışmasında da ilk okuma yazma öğretiminde genel olarak oyunların okuma yazma sürecini zenginleştirdiği, öğrencilerin okuma ve yazma becerilerinin gelişimine destek olduğu, bu süreci daha cazip hale getirdiği ve otantik uygulama olanakları sunduğu ifade edilmektedir. Yine, Özenç (2007) tarafından yapılan araştırma sonucunda; öğretmenlerin ilk okuma yazma öğretirken oyunları kullandığı, öğretmenlerin büyük bir kısmı ilk okuma yazma öğretiminde oyunları kullanırken materyallerden yararlandıkları ortaya çıkmıştır. Ersanlı (1999) da oyunun, çocuğun en ciddi uğraşısı ve mutluluk vasıtası olduğundan söz eder. Bu çalışmaların araştırmanın sonucunu genel olarak desteklediği söylenebilir.

Sonuç olarak bu araştırmada katılımcıların yüz yüze eğitimde olduğu gibi uzaktan eğitim sürecinde de sık sık eğitsel oyun uygulamalarına yer verdikleri görülmüştür. Ancak iki süreç karşılaştırıldığında yüz yüze eğitimde bu tür uygulamaların gerek öğrencilerle aynı ortamda bulunma gerek süre kaygısı olmaması gerek öğrenci motivasyonu sağlama gibi etkenlerle daha kolay gerçekleştirildiği sonucuna varılmıştır. Ayrıca henüz oyun çağında olan ilkokul birinci sınıf öğrencileri için ilk okuma ve yazma öğretiminde de oyunun oldukça önemli bir yeri olduğu görülmüştür. Buna dayanarak eğitsel oyun uygulamalarının ilk okuma ve yazma sürecine genel olarak olumlu bir etki ettiği sonucu çıkarılmıştır.

Bu araştırmanın sonuçları doğrultusunda öğretmenlere aşağıdaki öneriler sunulmuştur:

- Uzaktan eğitim süreci ilk okuma ve yazma öğretiminde, ses ve hece ile ilgili eğitsel oyun uygulamaları daha çok çeşitlendirilebilir.
- Uzaktan eğitim süreci ilk okuma ve yazma öğretiminde, dijital oyunlar geleneksel oyunlarla eş güdümlü olarak uygulanabilir.
- Uzaktan eğitim sürecine dahil olan öğretmen ve öğrencilerle daha geniş katımlı bir çalışma yapılmasının yaşanan farklı sorunların da ortaya konulmasında faydalı olacağı değerlendirilmiştir.

Araştırma ve Yayın Etiği

Bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerden hiçbiri gerçekleştirilmemiştir.

Etik Kurul İzni

Kurul adı = Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu

Karar tarihi= 05.05.2021

Belge sayı numarası= E-84026528-050.01.04-2100068799

Yazarların Katkı Oranı

Bu araştırmaya 1. yazar %50, 2. yazar %50 olmak üzere yazarlar tarafından eşit katkı sağlanmıştır.

Çıkar Çatışması

Çıkar çatışması teşkil edebilecek durumlar ve ilişkiler mevcut değildir.

Kaynaklar

- Arslan, Y., & Şumuer, E. (2020). Covid-19 döneminde sanal sınıflarda öğretmenlerin karşılaştıkları sınıf yönetimi sorunları. *Milli Eğitim Dergisi*, 49(1), 201-230.
- Avcı, F., & Akdeniz, E. C. (2021). Koronavirüs (Covid-19) salgını ve uzaktan eğitim sürecinde karşılaşılan sorunlar konusunda öğretmenlerin değerlendirmeleri. *Uluslararası Sosyal Bilimler ve Eğitim Dergisi*, 3(4), 117-154.
- Babayiğit, Ö., & Gültekin, M. (2019). İlk okuma yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemi uygulamaları. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 9(2), 450-483.
- Başaran, M., & Kılınçarslan, R. (2021). Uzaktan eğitimle ilkökuma yazma öğretiminde web 2.0 araçlarıyla tasarlanan oyunların etkililiği. *Türkiye Eğitim Dergisi*, 6(1), 186-199.
- Başaran, M., Doğan, E., Karaoğlu, E. & Şahin, E. (2020). Koronavirüs (Covid-19) pandemi sürecinin getirisi olan uzaktan eğitimin etkililiği üzerine bir çalışma. *Academia Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 368-397.
- Bayburtlu, Y. S. (2020). Covid-19 pandemi dönemi uzaktan eğitim sürecinde öğretmen görüşlerine göre Türkçe eğitimi. *Turkish Studies*, 15(4), 131-151.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Çakır, O., Aslantaş Arslan, G. & Doğan, M. C. (2018). İlkokul öğretmenlerinin bitişik eğik yazı ve dik temel harflerin kullanımına ilişkin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 26(5), 1539-1550.
- Çilek, A., Uçan, A. & Ermiş, M. (2021). Pandemi sürecinde sınıf öğretmenlerinin uzaktan eğitime ilişkin görüşleri. *TURAN-SAM Uluslararası Bilimsel Hakemli Dergisi*, 13(49), 308-323.
- EBA. (2017). Dijital oyunlar ve eğitimde kullanımı.
- Erçetin, Ş. (2007). *KPSS eğitim bilimleri*. Ankara: Arın Yayınları.
- Ersanlı, K. (1999). *Ben olmak istiyorum*. Samsun: Biz Ajans.
- Gültekin, M. & Güvey Aktay, E. (2015). İlk Okuma yazma öğretiminde dikte çalışmaları. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(2), 23-41.
- Güneş, F. (2015). Oyunla öğrenme yaklaşımı. *Turkish Studies*, 10(11), 773-786.
- Güneş, F., Uysal, H. & Taç, İ. (2016). İlkokuma yazma öğretimi süreci: Öğretmenim bana okuma yazmayı öğretir misin?. *Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 23-33.
- Kavuk, E. & Demirtaş, H. (2021). Covid-19 pandemisi sürecinde öğretmenlerin uzaktan eğitimde yaşadığı zorluklar. *E-International Journal of Pedandragogy (e-ijpa)*, 1(1), 55-73.
- Kayıkçı, K. (2008). İlköğretim müfettişleri ve öğretmenlerin ses temelli cümle öğretim yönteminin uygulamasına ilişkin görüşleri. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*, 55(55), 423-457.
- Maxwell, J.A. (1992). Understanding in qualitative research. *Harvard Educational Review*, 62, 979-1000.
- MEB (2009). *İlköğretim Türkçe dersi öğretim programı ve kılavuzu (1-5. sınıflar)*. Ankara: Devlet Kitapları Müdürlüğü Basım Evi.
- MERRIAM, S. B. (2009). *Qualitative research: A guide to design and and implementation*. USA: Jossey-Bass.
- Millî Eğitim Bakanlığı. (2009). *Çocuk gelişimi ve eğitimi oyun etkinliği - I*. Ankara.
- Morgan, D. L. (1996). *Focus groups as qualitative research (C. 16)*. New York: Sage Publications.
- Özenç, E. G. (2011). Sınıf öğretmenlerinin ilk okuma ve yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemine ilişkin görüşlerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Education Sciences*, 6(1), 1166-1184.
- Öztürk, E. & Aksu, D. (2019). Çocuk oyunlarının ilk okuma yazma öğretiminde kullanılma durumlarının belirlenmesi. *HAYEF Journal of Education*, 16(1), 48-67.
- Scully, P. & Roberts, H. (2002). Phonics, expository writing, and reading aloud: Playful literacy in the primary grades. *Early Childhood Education Journal*, 30(2), 93-99.
- Shenton, A. K. (2004). Strategies for ensuring trustworthiness in qualitative research projects. *Education for information*, 22(2), 63-75.

- Taşkaya, S. M. (2014). İlk okuma yazma öğretiminde oyunlar. M. Elkatmış (Ed.), *Türkçe ilkokuma ve yazma öğretimi içinde* (s. 155-185). Ankara: Maya Akademi.
- Uğur Göçmez, A. & Ünal, E. (2021). Dijital eğitim sürecinde ilk okuma yazma öğretiminde karşılaşılan sorunların öğretmen görüşleri doğrultusunda incelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(3), 936-955.
- Veer, R. (1996). Vygotsky and Piaget: A collective monologue. *Human Development*, 39, 237-242.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Extended Abstract

Introduction

Reading and writing are very important activities for people who spend every stage of life communicating. The most basic need of the individual as a social creature is to communicate with the environment in which he lives, to make sense of written and visual materials, and to express himself orally and in writing. There is no doubt that reading is very important for an individual to quickly and effectively acquire the information available in the world around him. Writing is also equally important as a part of the process of acquiring knowledge for individuals to transfer their knowledge to the world. Developing the goal of managing to read written texts, understand and interpret the information contained in the texts, and transfer the acquired information in writing to other individuals involved in the information process constitutes the essence of basic education (Çakır, Aslantaş, Arslan, & Doğan, 2018). The primary literacy teaching is the language teaching process that starts in the first step of primary education and continues with the support of the school and family. The aim in this process is to add reading and writing skills to the existing language skills of the student (Baş, 2006, cited in Güneş, Uysal & Taç, 2016). It is a qualitative study aimed at determining educational game application situations in teaching. Within the research, in the distance education process that started with the covid-19 pandemic, the educational game usage situations of primary school first grade teachers, which games they prefer more, the difficulties they encounter while making educational game applications, whether educational game applications are easier in face-to-face education or distance education, the effect of educational game applications on the first literacy process, the games and applications that the teachers discovered only for the distance education process are examined.

Method

This research was designed as a case study, one of the qualitative research methods. The research was carried out with a total of 20 primary school first grade teachers working in the central district of Çanakkale province in the 2020-2021 academic year, who could be reached by the researcher with an easily accessible sampling method. The interview method which is frequently used in qualitative research and suitable for the case study pattern was employed in the research. In order to collect data in the research, a semi-structured interview form consisting of 7 questions developed by the researcher was used. After the semi-structured interview form questions were drafted, the opinions of two educational science experts and a faculty member were taken and the interview questions were finalized. All teachers were interviewed in detail with the interview method, and the data used in the research were determined.

Result and Discussion

In this study, the views of classroom teachers on educational game practices in primary reading and writing teaching were examined. The sub-problems of the research are the situations of including educational games in the distance education process, the frequency of including educational games, the selection of games according to the type, the selection of games according to the application method, the difficulties encountered, which educational games can be applied more easily, and how educational games affect the first literacy process. In the research, the opinions of the classroom teachers about the educational game applications in the distance education process in the first literacy teaching were examined. According to the data obtained, it was seen that the participants in the distance education process included educational games to a large extent. In the selection of

Covid-19 Salgını Sürecinde İlk Okuma ve Yazma Öğretiminde Eğitsel Oyun Uygulamalarına Yönelik Öğretmen Görüşleri

educational games, it was seen that the participants preferred more individual and digital games. It has been concluded that the reason why the participants generally prefer individual games in the distance education process is that it can be applied more easily than group games. In this study, it was observed that most of the participants preferred digital game applications in game selection. It has been stated that in the distance education process, students being in front of the computer rather than in the classroom creates a more suitable environment for digital games. In the research, it has been seen that the most common difficulty encountered while making educational game applications in the distance education process is system-related problems. It was stated that at the beginning of the system-related problems, there were problems related to the internet infrastructure, quality and device. In addition, most of the participants stated that educational games are easier to perform in face-to-face education due to the possibility of one-to-one communication with the students. The most important reason for the participants who said that educational games are easier to implement in face-to-face education was being in the same environment with the students. In this research, it was seen that the games applied for the distance education process were generally selected from the games on the websites such as Wordwall, Eba, Okulistik. However, most of the participants stated that they had their own educational game applications conducted during the distance education process. According to the findings, it was seen that educational games had a positive effect on the first reading and writing process. The data obtained as a result of the research were analyzed using content analysis. Considering the findings and results of the research, it is thought that inclusion of educational games more frequently and diversification of the applied games in the first reading and writing teaching process will contribute to the process and student motivation. Based on the interviews made during the research process, it can be said that the problems related to the first reading and writing teaching in the distance education process are multidimensional and educational games were used as an important aid tool in general. It was evaluated that a wider participation study with the teachers and students involved in this process would be beneficial in revealing the different problems experienced.