T.C.
DİCLE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
SINIF EĞİTİMİ BİLİM DALI

BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİNDE ÇOCUK OYUNLARI İLE DEĞERLER EĞİTİMİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Medine DOĞAN

DİYARBAKIR- 2021

T.C.
DİCLE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
SINIF EĞİTİMİ BİLİM DALI

BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİNDE ÇOCUK OYUNLARI İLE DEĞERLER EĞİTİMİ

HAZIRLAYAN
Medine DOĞAN

Tez Danışmanı
Doç. Dr. Fatih YILMAZ

DİYARBAKIR- 2021

D.Ü. Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne

Bu çalışma jürimiz tarafından Temel Eğitim Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS tezi olarak kabul edilmiştir. 01/07 /2021

Başkan : Doç. Dr. Fatih YILMAZ …….

Üye : Doç. Dr. Muhammet ÖZDEN …….

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Mehmet BARS …….

Onay
Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Prof. Dr. Bahar BURTAN DOĞAN

Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Tezimin içerdiği yenilik ve sonuçları başka bir yerden almadığımı ve bu tezi DÜ Eğitim Bilimleri Enstitüsünden başka bir bilim kuruluşuna akademik gaye ve unvan almak amacıyla vermediğimi; tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada kullanılan her türlü kaynağa eksiksiz atıf yapıldığını, aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul ettiğimi beyan ediyorum.

Medine DOĞAN
01/07/2021

ÖNSÖZ

Çocukların dış dünyayla etkileşime girdiği ve dış dünyayı kavramaya başlayarak toplumla bütünleştiği yer okuldur. Okuldaki kitlenin çocuk olması ve çocukların da keyifli vakit geçirirken öğrenmelerine olanak sağlayan faaliyetin oyun olmasından ötürü öğrenme ortamlarında yapılacak faaliyetlerin temelinde oyun olmalıdır. Oyun çocuğun pek çok yönden gelişimine katkıda bulunurken çocuk oyun içerisinde birçok değeri ve kuralı kolaylıkla öğrenebilir. Özellikle okul öncesi ve ilkokul çağında bulunan çocukların hem hareket çağında hem de somut işlemler döneminde olmalarından kaynaklı derslerin fiziksel etkinlik temelli olmasını gerekmektedir. Dolayısıyla değerler gibi soyut nitelikte olan kavramların öğrencinim zihninde somut hale gelebilmesi için ilkokul döneminde Beden Eğitimi ve Oyun dersinden yararlanmak çocuklar için faydalı olacaktır. Buradan yola çıkarak bu araştırmada; Beden Eğitimi ve Oyun dersinde çocuk oyunları yoluyla elde edilen değerler, değerler eğitiminin gerçekleşme durumu ve çocuk oyunlarının değerleri kazandırmadaki rolünü belirlemek amaçlanmıştır.

Tez çalışmamın her aşamasında kıymetli katkı ve eleştirileriyle yol gösteren, çalışmam boyunca desteğini her an hissettiğim, sonsuz sabırla tüm sorularımı yanıtlayan ve beni çalışmaya teşvik eden, öğrencisi olmaktan şeref duyduğum değerli hocam Doç. Dr. Fatih Yılmaz'a, görüşleriyle katkı sunan Doç. Dr. Muhammet Özden'e, bilgi ve katkıları için Dr. Öğretim Üyesi Mehmet Bars'a teşekkürlerimi sunarım.

Varlığıyla yoluma ışık tutan, değerli katkılarıyla desteğini hiç esirgemeyen sevgili ablam Hatice Bayraklı'ya,

Çalışmamın her aşamasında vermiş olduğu moral ve destek ile bana güç veren ve hayatımın her alanında örnek kişiliği ile var olan sevgili ablam Nuray Doğan'a,

Tez yazma sürecinde ince mizah anlayışıyla moral depolamamı sağlayan kardeşim Halil Fırat Doğan'a,

Beni büyüten, yetiştiren, her daim yanımda olan ve bu seviyelere gelmemde büyük fedakârlıklar gösteren annem Meliha Doğan'a ve babam Orhan Doğan'a sonsuz teşekkür ediyorum.

İÇİNDEKİLER

Sayfa no

ÖNSÖZ i
İÇİNDEKİLER ii
ÖZET v
ABSTRACT vii
TABLOLAR LİSTESİ ix
ŞEKİLLER LİSTESİ x
KISALTMALAR LİSTESİ xi
1. GİRİŞ 1
1.1. PROBLEM DURUMU 2
1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI 5
1.3. ARAŞTIRMANIN GEREKÇESİ VE ÖNEMİ 5
1.4. TANIMLAR 7
2. KURAMSAL ÇERÇEVE 8
2.1. ÇOCUK VE OYUN 8
2.1.1. Çocuk 8
2.1.2. Çocuğun Gelişimi 9
2.1.2.1. Çocuğun Fiziksel Gelişimi 9
2.1.2.2. Çocuğun Bilişsel Gelişimi 10
2.1.2.3. Çocuğun Sosyal ve Duygusal Gelişimi 12
2.1.2.4. Çocuğun Ahlaki Gelişimi 13
2.1.3. Oyun 15
2.1.3.1. Oyunun Temel Özellikleri 15
2.1.3.2. Oyun Türleri 16
2.1.3.2.1. Geleneksel Oyunlar 16
2.1.3.2.2. Sanal Oyunlar 17
2.1.3.2.3. Sınıf İçi Eğitsel Oyunlar 17
2.1.3.2.4. Açık Alan Oyunları 18
2.1.4. Oyunun Çocuk Gelişimine Etkileri 18
2.1.4.1. Fiziksel Gelişim Üzerine Etkileri 18
2.1.4.2. Psiko- Motor Gelişim Üzerine Etkileri 19

2.1.4.3. Bilişsel Gelişim Üzerine Etkileri 19
2.1.4.4. Sosyal ve Duygusal Gelişim Üzerine Etkileri 20
2.1.4.5. Dil Gelişimi Üzerine Etkileri 21
2.2. BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ 21
2.2.1. Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Tanımı ve Kapsamı 21
2.2.2. Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programının Yapısı 22
2.2.3. Beden Eğitimi ve Oyun Dersinin Öğretim Programının Amaçları 22
2.2.4. Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programının Özel Amaçları 23
2.2.5. Beden Eğitimi ve Oyun Dersinin Önemi 24
2.2.6. Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programında Değerler 24
2.2.7. Beden Eğitimi ve Oyun Dersinin Çocuğun Gelişimine Etkisi 25
2.3. DEĞERLER EĞİTİMİ 26
2.3.1. Değer Kavramının Tanımı 26
2.3.2. Değer Kavramının Özellikleri ve İşlevleri 27
2.3.3. Değerler Eğitiminin Amacı ve Önemi 29
2.3.4. Değerlerin Sınıflandırılması 29
2.3.5. Değerler Eğitimi Yaklaşımları 33
2.3.5.1. Değerleri Telkin Etme 34
2.3.5.2. Değerleri Açıklama 34
2.3.5.3. Değer Analizi 35
2.3.5.4. Ahlaki Muhakeme 35
2.3.5.5. Eylem Öğrenme 36
2.3.6. Değerler Eğitiminin Aşamaları 37
2.3.6.1. Akıl Yürütme ve Mantığı Teşvik Etme 37
2.3.6.2. Empati Geliştirme 37
2.3.6.3. Benlik (Öz) Saygısı Geliştirme 38
2.3.6.4. İş birliği Geliştirme 38
2.3.7. Değerler Eğitimi ve Program 39
2.3.8. Değerler Eğitimi ve Örtük Program 40
2.4. DEĞERLER EĞİTİMİ VE OYUN 41
2.4.1. Değerler Eğitiminde Oyunun Yeri ve Önemi 41
2.4.2. Çocuk Oyunları ile Değerler Eğitimi 42
2.4.2.1. Geleneksel Çocuk Oyunları ile Değerler Eğitimi 43

2.4.2.2. Sınıf İçi Eğitsel Oyunlar ile Değerler Eğitimi 43
2.4.2.3. Açık Alan Oyunları ile Değerler Eğitimi 44
2.4.2.4. Sanal Oyunlar ile Değerler Eğitimi 45
2.5. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR 45
2.5.1. Yurtiçi Araştırmalar 45
2.5.2. Yurtdışı Araştırmalar 48
3. YÖNTEM 51
3.1. ARAŞTIRMA MODELİ 51
3.2. ARAŞTIRMA ÇALIŞMA GRUBU 51
3.3. VERİLERİN TOPLANMASI 52
3.3.1. Veri Toplama Araçları 52
3.3.2. Veri Toplama Süreci 55
3.4. VERİLERİN ANALİZİ 57
3.5. NİTEL ARAŞTIRMADA GÜVENİRLİK VE GEÇERLİK 58
4. BULGULAR 60
5. TARTIŞMA 68
6. SONUÇLAR VE ÖNERİLER 73
6.1. SONUÇLAR 73
6.2. ÖNERİLER 74
6.2.1. Uygulayıcılara Yönelik Öneriler 74
6.2.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler 74
7. KAYNAKLAR 76
8. EKLER 92
9. ÖZGEÇMİŞ 96

ÖZET

Beden Eğitimi ve Oyun Dersinde Çocuk Oyunları ile Değerler Eğitimi

Medine DOĞAN

Dicle Üniversitesi

Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Sınıf Eğitimi Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi, 110 sayfa, Temmuz 2021

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Fatih YILMAZ

Bu çalışma Beden Eğitimi ve Oyun dersinde çocuk oyunları yoluyla değerler eğitiminin gerçekleşme durumunu incelemek ve çocuk oyunlarının değerler eğitimindeki etkisini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Çalışmada nitel araştırma modellerinden temel nitel araştırma deseni kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu, Diyarbakır ili Kocaköy ilçesindeki 4. sınıf öğrencileri arasından amaçsal örnekleme yöntemlerinden kolay ulaşılabilir durum örneklemesi yöntemiyle belirlenen 10 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışmada öğrencilere Oyun Oynuyorum Derleme Kitapçığı 4. sınıf oyunları kısmında bulunan 11 tane oyun oynatılmıştır. Oynatılan ilk oyundan itibaren gözlemlere başlanmıştır. Elde edilen verilerin ayrıntılı hale getirilmesi ve gösterilen davranışların daha derinlemesine incelenmesi adına oyunlar esnasında video kayıtları alınmıştır. Araştırmacı ilk oyundan itibaren her oyun için oyun günü içerisinde araştırmacı günlüğü tutmuştur. Oyunlara dair veriler, MEB Değerler Eğitimi Yönergesi içerisinde bulunan 27 değer dikkate alınarak toplanmıştır. Verilerin analizi için betimsel analiz kullanılmıştır.

Araştırma kapsamında elde edilen verilere göre, oyunlar esnasında yapılan gözlemler ve tutulan araştırmacı günlüklerine dayanarak, Beden Eğitimi ve Oyun dersinde oynatılan çocuk oyunları yoluyla elde edilen değerler ile bu değerlerin kazanılma şekli ve değerleri kazandırmada çocuk oyunlarının rolü belirlenmiştir. Çocuk oyunları yoluyla; saygı, yardımlaşma, adil olma, temizlik, liderlik, dayanışma, özgüven, paylaşımcı olmak, nazik olmak, dostluk, dürüstlük, barış ve sorumluluk değerleri elde edilmiştir. Bunun yanı sıra öğrenciler saygı değerini akranlarına karşı göstermemiş sadece oyunları yöneten öğretmenlerine karşı göstermiştir. Dolayısıyla çocuk oyunları yoluyla değerlerin kazanımı saygı değerinde tam anlamıyla sağlanmamıştır. Değerleri kazandırmada oyunların rolü olarak; değerlerin doğaçlama olarak açığa çıkmasını sağladığı, öğrencilere somut yaşantı

imkânı tanıdığı, öğrencilerin hoş vakit geçirirken aynı zamanda değerleri kazanmalarına imkân tanıdığı, eğlenmeye ve eğlenirken değerleri öğrenmeye olanak tanıdığı ve çeşitli becerilerin gelişimine katkıda bulunduğu belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Değerler eğitimi, çocuk, oyun, beden eğitimi ve oyun.

ABSTRACT

Values Education through Child Games in Physical Education and Play Course

Medine DOĞAN

Dicle University

Institute of Education Sciences

Classroom Training Department

Master Thesis, 110 pages, July 2021

Thesis Advisor: Assoc. Prof. Dr. Fatih YILMAZ

This study was conducted to examine the implementation of values education through child games in Physical Education and Play course and to investigate the effect of child games on values education. Basic qualitative research design which is one of the qualitative research designs was used in the study. The study group of the research consists of 10 students determined by the easily accessible case sampling method, one of the purposive sampling methods, among the fourth grade students in the Kocaköy district of Diyarbakır. Students have played 11 games included in the 4th chapter of I Am Playing Compilation Book. Observations were made beginning from the first game. Games were video recorded to obtain in depth data and to make a detailed investigation of behaviors displayed by the students. Researcher kept a researcher diary for every game during the play day starting from the first game. Data about the games were obtained based on the 27 values included in Values Education Guideline of Ministry of National Education. Descriptive analysis was used in data analysis.

Findings obtained from the observations and researcher diary in the study show which values were acquired via the games played in Physical Education and Play course. They also demonstrate the implementation of values education through child games and the role of child games in gaining values. Respect, cooperation, fairness, leadership, solidarity, self-esteem, kindness, friendship, honesty, peace and responsibility were the values taught through child games. Besides, students showed respect value only to their teachers who guided the games but not to their peers. Thus, values education through child games was not completely successful in the case of respect value. Games play various roles such as emerging the values in an improvisational way, providing students with the opportunity to have concrete experiences, providing students with the opportunity to have positive attitudes towards human relationships when having a good time, providing

students with the opportunity to have fun and to learn values at the same time, and contributing to the development of various skills.

Key Words: Values education, child, play, physical education and play.

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo No	Tablo Adı	Sayfa No
1.	Spranger'in Değer Sınıflandırması	30
2.	Rokeach'ın Değer Sınıflandırması	32
3.	Asıl Oyunların Tarih ve Süreleri	56
4.	Çocuk Oyunlarının Değerleri Kazandırmadaki Rolü	64

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil No	Şekil Adı	Sayfa No
1.	Çocuk Oyunları Yoluyla Elde Edilen Değerler ……..	59

KISALTMALAR LİSTESİ

MEB : Milli Eğitim Bakanlığı

TDK : Türk Dil Kurumu

TÜİK : Türkiye İstatistik Kurumu

1. GİRİŞ

İçinde bulunduğumuz yüzyılda gelişen teknoloji, bilgi oluşturma ve paylaşımı sürecinde eğitime önemli derecede hız kazandırmıştır. Bilgi ve bilgi teknolojileri alanlarında yaşanan hızlı gelişmeler, insanlar arasındaki bilgi alışverişini arttırmıştır (aktaran Samur, 2011). Bu sayede insanlar arasında paylaşım artmış ve böylece kültürler arası etkileşim de hızlanmıştır. Kültürler arasındaki bu etkileşim ile birlikte hem olumlu hem olumsuz sonuçlar ortaya çıkmaktadır. Farklı kültürlerin etkisi altına giren toplumlar gün geçtikçe kendi kültürlerinden uzaklaşıp özlerini yitirmektedirler. Böylelikle milli değerler evrensel değerlere doğru değişim göstermektedir. Milli değerlerin değişimi veya zaman geçtikçe tamamen kaybolmasıyla birlikte toplumsal gerileme ortaya çıkabilmektedir. Bu sebeple toplumsal gerilemenin önlenebilmesinde değerler ve değerler eğitiminin önemi her geçen gün artmaktadır. Bundan ötürü daha bilinçli, değerlerini benimseyen nesillerin yetişebilmesi adına çocukluk döneminde bu eğitimin başlaması gereklidir. Aile toplumun temelidir ve bireye değerleri kazandıran ana yapıdır. Ailede başlayan değerler eğitimi okulda devam eder. Okul programlarının temelini değerler eğitimi oluşturmalıdır (Sanchez, 1998). Eğitimciler, değerler eğitimini hem ders içeriklerine uygun olarak ders içinde hem de ders dışında farklı etkinlikler aracılığıyla vermeye çalışmaktadır. İlkokul çağında bulunan öğrencilerin yaş grupları göz önüne alındığında değerlerin kazandırılmasında en etkili yollardan biri oyundur. Çünkü çocuğun tüm yaşantısı oyundur (Bozkurt, 2017). "Oyun çocuğun zekâ, beden ve kişilik gelişimini sağlayan bir faaliyettir" (Ormanlıoğlu, 2013, s. 18). Oyun aracılığıyla verilmek istenen her kazanım çocuk üzerinde kalıcı öğrenmeyi sağlayacaktır. "Yardımlaşma, iş birliği, toplumsal roller, sorumluluk alma, saygı duyma vb. birçok beceri oyun içerisinde öğrenilebilmektedir" (Ogelman, 2016, s. 153). Bu sebeplerle de değer eğitiminde oyunlardan yararlanılması uygundur.

Beden Eğitimi ve Oyun dersi İlkokul programında oyuna dair etkinliklerin en fazla olduğu derstir. Bu nedenle ilkokulda öğrenciye kazandırılmak istenen değerler ders içeriklerine uygun olarak Beden Eğitimi ve Oyun dersinde oyunlar aracılığıyla eğlenceli ve daha kolay bir şekilde kazandırılabilir.

1.1. PROBLEM DURUMU

Toplumsal gelişimin kilit noktalarından biri eğitimdir. Eğitimin en temel amaçlarından biri ise sağlıklı nesiller yetiştirmektir. Bu amaç doğrultusunda çocuklar; duygusal, fiziksel, ahlaki, zihinsel ve karakter gelişimi alanlarında geliştirilmeye çalışılır (Kumar, 2017). Eğitilme süreci olarak da adlandırılan öğrenme; doğum itibariyle başlayıp kişinin hayatı boyunca devam eden bir süreçtir. Bir toplumun varlığını sürdürebilmesi için eğitilmesi şarttır (Akdoğan, 2009).

Geçen zamanla birlikte toplumlarda sürekli olarak değişim ve gelişim yaşanmaktadır. Eğitim de bu değişim ve gelişimden payını hat safhada alır. Gün geçtikçe eğitimin fonksiyonları ile eğitimsel amaçlar çoğalmaktadır. Akademik gelişimin yanında kişiler her anlamda gelişime açık olmalı bilim, sanat, kültür, edebiyat ve nice alanda hedeflenen yere gelmeli ayrıca değerleri öğrenip aktarmalıdır. Bu aktarma işlemi de ancak değerler eğitimi yoluyla sağlanır (Çopur, 2018). Özellikle son yıllarda değerler eğitimi alanında sıkça çalışma yapılmaktadır.

Odağında değerlerin olduğu eğitimin amaçları arasında bireylerin manevi, fiziki ve etik yönden geliştirilmeleri vardır. Öğretim programlarına yerleştirilen değerler ile iş birliği, sorumluluk, saygı, paylaşma, yardımlaşma, gibi pek çok değerin bireye aktarılması hedeflenir. Eğitimde amaç, bireylerin hayatın zorluklarına karşı ayakta durabilmesi ve akademik anlamda da kendini geliştirebilmesidir (Chaitanya, 2017). Bu sebeple değer eğitiminin önemi vurgulanmakta ve ülkelerin değer eğitimine karşı hassasiyetleri her geçen gün daha da artmaktadır. Verilen önem iki biçimde açıklanabilir: Birincisi ülkelerin toplumsal miras olarak gördükleri değerlerin korunması, ikincisi ise zaman ilerledikçe önemsizleşmeye başlayan değerlerin ne kadar önemli olduğunu vurgulamak ve bu şekilde ülkelerin manevi olarak bozulmasına engel olmaktır. Ülkelerin dimdik ayakta durabilmeleri; yaşanan değişimleri takip etmeleri, değerleri benimsemeleri ve gelecek nesle iletebilmeleri ile sağlanacaktır (Karagöz, 2013).

Değerler soyut nitelikte olan kavramlardır. Bu kavramlar somut işlemler döneminde olan ilkokul çağı çocuklarına somutlaştırılarak kazandırılmak istendiğinde çocuklar bu kavramları daha kolay bir şekilde özümseyebilir. Somutlaştırma farklı şekillerde

yapılabilir. Oyun bunlardan biridir. Oyunlar sayesinde kuramsal bilgi ile uygulama arasında önemli bir bağ kurulur ve oyunlar soyut yaşantıların somuta indirgenmesinde etkili olur (Durualp & Aral, 2015).

Oyun her yaştan insana hitap eden eğlenceli vakit geçirme faaliyetidir. İsteğe bağlı olarak gerçekleşir ve haz duyulan bir eylemdir. "Oyun, katılımcıların istekle, sıkılmadan, bireysel ya da grup olarak zevkle paylaştıkları, duygusal doyum sağlayan etkinliklerden oluşur" (Açıkalın, Summak & Summak, 2003, s. 139).

Oyun her ne kadar eğlenme faaliyeti olarak görülse de aynı zamanda oyun bir eğitim aracıdır. Çocukların öğrenmelerine katkı sağlayan oyunlara eğitsel oyun denir. Çocuklar bu oyunlarla eğlenirken aynı zamanda da öğrenir. Yapılan araştırmalar oyun zamanında zihinsel aktivitelerin yüksek düzeyde olduğunu ve zihnin o an sadece oyun odaklı olduğundan öğrenmenin en yüksek düzeyde olduğunu ortaya koymuştur**.** Oyun çocuğun hafızasını yenileyerek öğrenme gücünde artışı ve ayrıca çocuğu dinlendirerek dinç kalmasını sağlar (Akandere, 2013). Çocuklar için oyun; vazgeçilemeyecek derecede keyifli bir faaliyettir. Çocuklar saatler boyu oyun oynayıp yorulmak nedir bilmeden eğlenirler.

Oyun, çocukların farklı yönlerden gelişmesini sağlayan bir kavramdır. Fiziksel gücün önde olduğu oyunlarda çocuklar bedensel gelişim gösterirken beraberlik gerektiren oyunlarda çocuklar sosyal yönden gelişim gösterir. Ruhen ve bedenen sağlıklı nesillerin yetişebilmesi adına oyun vazgeçilmezdir. Oyun çocuklar arasındaki duygusal paylaşımı arttırarak gelecek neslin ruhen sağlıklı olabilmesi açısından oldukça önemlidir. Oyunla birlikte çocuk sevinç, kaygı, nefret, sevgi, mutluluk gibi önemli pek çok duyguyu öğrenir (Akandere, 2013). Bu duygularını oyuna yansır. Oyun oynanırken çocuk kendinin farkına varır, hareketlerini denetler. Oyunda yaşamsal ihtiyaçlar dışında hal ve hareketlerin anlamlı olmasını sağlayan bir unsur rol oynamaktadır (Huizinga, 1995).

Çocukların kendilerini en iyi biçimde ifade edebildikleri yol oyundur. Çocuk oyunları vasıtasıyla çocuklar sorumluluk alabilirler, takım arkadaşları ile birlikte yol alıp hem bireysel hem sosyal sorumluluğunu yerine getirmiş olurlar. Öğretimsel oyunlar sayesinde çocuklar öğrenme ortamı içinde daima etkin olurlar. "Oyunlar öğrencilerin yaratıcılıklarını, ilke ve stratejileri sorgulama ve yeni ilkeler araştırma ve oluşturma yeteneklerini geliştirir" (Şahin & Yıldırım, 1999, s. 60).

Oyun çocuklar için doğal bir eğitim aracıdır. Oyun, çocuğun öğrenme ve birçok gelişim ihtiyacını karşılayan bir etkinlik olması ve rahatlayıp kendisini de rahatlıkla ifade edebilmesi sebebiyle eğitim kurumlarında dersler esnasında oyun ve fiziksel etkinliklere yer verilmesini kaçınılmaz hale getirmektedir. Oyunun oynandığı yer hem faydalı bir öğrenme alanı hem de pedagojik bir çevredir (aktaran Koçyiğit, Tuğluk & Kök, 2007).

"Oyun ile birlikte çocuklar birçok değer ve kuralı rahatlıkla öğrenebilir. İletişim, yardımlaşma, bilgi edinme, alışkanlık, yaşamın rollerini anlama gibi değerleri oyun içinde kavrar, benimser ve pekiştirir" (Çeliksoy, 2008, s. 10). Son yıllarda uzmanlar, oyun esnasında çocukların hal ve hareketlerini izleyerek ortaya çıkan olumsuz davranışların nedenlerini araştırmaktadır. Çünkü oyun esnasında çocuk aslında kendini anlatır. Sakladığı gerçek duygularını ortaya çıkarır. Sinirleri, kıskançlıkları, öfkesi oyunlarda kendini gösterir. Oyun, çocuğun arzularını, hedeflerini ortaya koyup onu hedeflerine ulaştıran ve ayrıca yaşama hazırlayan en etkili araçlardandır (Çoban & Nacar, 2008).

Küçük yaşlarda değerler daha kolay içselleştirilir. Bu nedenle değerlerin eğitiminde okul öncesi kurumlarından sonra en büyük sorumluluk şüphe edilmeksizin ilkokul kurumlarına düşmektedir. Çalışılan kitle çocuklar olduğundan ve çocukların keyif aldıkları alanın oyun olmasından ötürü öğrenme ortamlarında düzenlenen etkinlikler oyun temelli olmalıdır. Çocuklar fırsat buldukları her an oyuna yönelip içlerindeki enerjiyi oyun yardımıyla atmaktadırlar. Sportif etkinlikler ile çocuklar okuldaki kuralları daha çabuk kavrar ve okula daha hızlı uyum gösterirler (Akgün & İnan, 2010). Jang (2013)'a göre sportif etkinlikler ile bireyin kendini tanıdığı, dürüstlük, merhamet, takım arkadaşları ile iş birliği, sorumluluk, öz saygı gibi değerler ile hareket ettiğini ifade edilmiştir.

Tüm bu sebeplerden ötürü Beden Eğitimi ve Oyun dersi ilkokul dersleri içinde faydalanılacak derslerin başında gelmektedir. Çünkü fiziki etkinliklerin en yoğun olduğu derstir. Özne çocuk olduğundan değerler en etkili biçimde fiziki etkinlikler yani oyunlar ile kazandırılır. Bu ders öğrencilere birçok fayda sağlar. Araştırmalara göre fiziki etkinlik içinde bulunan çocukların, fiziki etkinlik içinde bulunmayan çocuklara göre motor becerilerinin geliştiği, akademik başarılarının arttığı ve okula dair tutumlarının olumlu olarak geliştiği gözlenmiştir (URL-2, 2020). Acar (2012) tarafından yapılan çalışmada Beden Eğitimi ve Oyun dersinde öğrencilerin heyecan ve coşkularının arttığını gözlemlenmiş, ayrıca davranış problemi olan öğrencilerin oyunlar ile okula uyumlarında

artış sağlandığı ortaya çıkmıştır. Dağdelen ve Köşterelioğlu (2015) Beden Eğitimi ve Oyun dersinde yapılan etkinliklerin çocuklarda bedensel ve bilişsel gelişimi desteklediğini, sorumlu olma ve rekabet duygusunu yükselttiğini vurgulamıştır. Ayrıca bu ders ile öğrencide değerler alanı gelişir (Görgüt, 2015). Gündüz, Aktepe, Uzunoğlu ve Gündüz (2017) tarafından yapılan araştırmada okul öncesi dönemde çocuklarla oynanan oyunların çocukları birçok yönden geliştirdiğini, ayrıca oyunlar vasıtasıyla farklı değerlerin aktarıldığını açıklamışlardır. Bozkurt ve Sözer (2017)'in çalışmalarına göre öğrenciler oyun vasıtasıyla değerleri öğrenir ve bunları sürekli hale getirir. Oyun vasıtasıyla değerlerin çocukluk yıllarında benimsenmesi ileri zamanlarda değerlerini yitirmiş bir toplumun oluşmasını engeller. Ayrıca etkili bir şekilde yapılan değerler eğitimi ile toplumun temelleri daha da sağlamlaşacaktır ve böylece toplum varlığını uzun yıllar sürdürecektir.

Bu bağlamda oyunların çocuk için ne kadar önemli olduğu dikkate alınarak ilkokulda değer eğitimi alanında en etkili derslerden biri olan Beden Eğitimi ve Oyun dersinde kazandırılacak değerlerin belirlenmesi ve bu değerlerin hangi oyunlar aracılığıyla kazandırılacağı önemlidir.

1.2. ARAŞTIRMANIN AMACI

Bu araştırmada ilkokul Beden Eğitimi ve Oyun dersi programındaki değerlerin oyun yoluyla kazandırılması amaçlanmaktadır. Bu temel amaca bağlı kalınarak aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

- Beden Eğitimi ve Oyun dersinde çocuk oyunları yoluyla elde edilen değerler ve bu değerlerin kazanılma şekli nedir?
- Çocuk oyunlarının değerleri kazandırmadaki rolü nedir?

1.3. ARAŞTIRMANIN GEREKÇESİ VE ÖNEMİ

Eğitim ve öğretim faaliyetlerinin yapıldığı okullarda, öğrencilerin değer sahibi olmalarını sağlayabilmek ve öğrencileri toplumla barışık halde yaşamalarını sağlayacak biçimde yetiştirebilmek okulların temel amaçları arasında bulunmaktadır. Okullar toplumların zaman içindeki değişim ve gelişimine uyum sağlama ve kendini yenileme mecburiyetindedir. "Eğitimin amacına, öğrenmenin doğasına, bilimsel bilginin değerine,

okulların yapı ve işleyişine ilişkin bu değişimlerin eğitimciler tarafından anlamlandırılarak eğitimin çağdaş bir yorumunun yapılması gerekmektedir" (Özden, 2010, s.13). Bu değişim modern ve bilimsel yenilikler ışığında gerçekleştirilmekte ve okullar toplumsal ihtiyaçlara uygun olarak kendilerini yenilemektedir. Eğitim, hem öğrencilerin akademik açıdan gelişimini sağlama hem de duyuşsal kazanımlar vasıtasıyla öğrencilerin karakter gelişimini destekleme ve bilgiyi doğru zamanda kullanan öğrenciler yetişmesi için yol gösterme amaçlarını bünyesinde barındırır (Kuş, 2009). Okullar değişim süreci içindeyken öğrencilerin toplumsal değerleri edinmelerini sağlamak mecburiyetindedir. Okullar değişim ve gelişimin öncüsüdür. Ayrıca okullar kuşaklar arası kültür çatışmasını önleyen ve değer aktarımını sağlayan önemli kurumlardır. Aile ve toplum içerisinde özellikle son günlerde çatışmalar oluşmakta, bu durum değerler eğitiminin gündeme gelmesini sağlamakta ve değerler eğitimi konusu gün geçtikçe daha da önem kazanmaktadır.

Değerler eğitiminin ön plana çıkmasıyla beraber değerler, ilkokul derslerinden Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler derslerinin öğretim programlarına eklenmiştir. Değerler kazanımlarla ilişkilendirilmiş ve böylece değerler eğitimi gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. Ancak değer eğitimi yalnızca tek dersle veya yalnızca sınıfta gerçekleştirilecek bir eğitim değildir. Değerler eğitimi tüm derslerin programlarına dahil edilip eş zamanlı gerçekleştirildiğinde önemli oranda etki sağlayacaktır. Okulda öğrenilen bilgi ve beceriler yalnızca akademik anlamda değil öğrencilerin yaşama dair problemlerini çözebilmeye, yaşamını kolay hale getirmeye başladığında öğrenciler öğrenme süreci içerisinde sorumluluk almak isteyecektir (Girgin, 2012). Sorumluluk alan öğrenci zamanla gelişecek ve önceki durumundan daha başarılı olarak hem kendisiyle hem de içinde yaşadığı toplumla barışık hale gelecektir. Öğrencilerin sorumluluk, güven, saygı, yardımseverlik, sevgi gibi değerleri kazanmasına olanak sağlayacak derslerden biri Beden Eğitimi ve Oyun dersidir. Beden Eğitimi ve Oyun dersi gerçekleştirilmek istenen amaçlar dahilinde işlendiğinde öğrencilerin kendini ifade etme, kendine güvenme ve iletişim becerileri gelişecektir. Eğer oyunlar çocuğa ders içerisinde sistemli olarak oynatılırsa çocuğun kişisel gelişimi için gerçekleştirilmesi gerekenler önemli oranda yapılmış olacaktır (Aydın, 2013). Okul öncesi ve İlkokul basamağında bulunan çocuklar için oyun ve oyuna yönelik faaliyetler yaşamlarında önemli bir konumdadır. Çocukların oyun oynarken gösterdiği tavırlar yetişkinlerin bir iş yaparken gösterdiği tavır ve davranışlarla benzeşmektedir (Aydın, 2013). Çünkü çocuklar da tıpkı yetişkinlerin iş yaparken işe yoğunlaşması gibi

oyun oynarken oyuna yoğunlaşmaktadır. Bu nedenden ötürü değerler eğitimi çocuklara oyun yoluyla verildiğinde oyuna yoğunlaşan çocuk değerleri kazanmış olacaktır.

Beden Eğitimi ve Oyun dersi öğretim programında; iş birliği, kendini tanıma, bireysel sorumluluk, liderlik, farklılıklara saygı gibi becerilere yer verilmiş ve öğrencilerin bu becerilere ve bu beceriler ile beraber gelişebilecek değerlere ders esnasında planlanmış etkinlikler yoluyla ulaşabilecekleri belirlenmiştir. Bu araştırma ile çocuk oyunları yoluyla değerler eğitiminin gerçekleşme durumu incelenecek ve çocuk oyunlarının değerler eğitimindeki etkisi belirlenecektir. Değerler eğitimi alanında oldukça fazla sayıda araştırma yapılmış ancak Beden Eğitimi ve Oyun dersinde çocuk oyunları yoluyla değerler eğitimi ile ilgili yeterli miktarda çalışmaya rastlanmamıştır. Bu çalışmanın çocuk oyunları yoluyla değerler eğitimi ile ilgili yapılacak olan program geliştirme çalışmalarına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.4. TANIMLAR

Değer: Toplumların var olmasını ve devamını sağlayan, kişiler tarafından onaylanan kavramlardır (Ulusoy & Dilmaç, 2018).

Türk Dil Kurumu [TDK], (2020) sözlüğünde ise değer kavramı; "bir şeyin önemini belirlemeye yarayan soyut ölçü, bir şeyin değdiği karşılık, kıymet, üstün nitelik, meziyet" şeklinde tanımlanmaktadır.

Değerler Eğitimi: Eğitim kurumlarında değerlerin bireylere, plan ve program dahilinde yürütülen etkinlikler vasıtasıyla kazandırılması sürecidir.

Milli Eğitim Bakanlığı [MEB], (2010) öğretim programında; toplum içindeki bireyleri birleştiren, toplumsal hayattaki tehlikelerden koruyup huzur ve mutluluğu oluşturan manevi değerlerin topluma kazandırılması şeklinde tanımlanır.

Oyun: Kendiliğinden ortaya çıkıp çocuğun hayatında önemli bir yeri olan, çocuğu mutlu eden araçtır (Başal, 2007).

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. ÇOCUK VE OYUN

Çocuklarla iletişime geçmenin, onların dünyalarına dahil olabilmenin pek çok yöntemi vardır. Ancak bu yöntemler içinde en etkili olanı şüphesiz oyundur. Oyun tüm çocuklar için önemlidir. Fakat okul öncesi dönemi ile ilkokul döneminde olan çocuklarda çok daha önemli bir konumdadır. Bu dönemlerde olan çocuklar teneffüste arkadaşlarıyla fiziki etkinliklerde bulunur ve oyun oynarlar. Oynanan çeşitli oyunların derslere uyarlanarak sınıfta kullanılması öğrencinin ilgi ve motivasyonu açısından önem arz etmektedir. Oyun tüm yaş gruplarında ve tüm türleriyle oldukça önemlidir ancak insanlar üzerinde en etkili olduğu dönem çocukluk dönemidir (Gül, 2012). Bu sebeple gelişim çağında olan çocukların eğitimi oyunla iç içe olmalıdır.

"Oyun çocuğun fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olmaktadır. Bazen amaçlı veya amaçsız bazen kurallı veya kuralsız gerçekleştirilse de oyun çocuk için ciddî bir iştir. Çocuk oyunu bir iş ya da görev gibi algılamakta, oyunla öğrenmekte, dünyayı keşfetmekte, ilgi ve yeteneklerini geliştirmektedir" (Güneş, 2015, s. 777).

2.1.1. Çocuk

Her bireyin yaşamının bir evresini oluşturan çocukluk, sadece doğum ve yetişkinlik arasında geçiş dönemi olmanın ötesinde çok daha anlamlı bir öneme sahiptir (Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK], 2013). İnsan hayatının kaynağını bu dönem oluşturur. Bu dönem içinde öğrenilenlerin, yaşanılanların kalıcılığı diğer dönemlere oranla daha yüksektir. "Çocukluk döneminde edinilen olumlu, olumsuz deneyimler ve yaşanmışlıklar ileriki yaşlarda kişiliğin ve karakterin oluşumunda etkili olduğu bilinmektedir" (Orhan, 2019 s. 159). Bu sebeple bu dönemde çocuğu doğal bir öğrenme sürecine sokan ve birçok deneyimi yaşatarak onların fiziksel, bilişsel, toplumsal, duygusal, sosyal ve ahlak gelişimlerini destekleyen oyunların oynanması çok önemlidir (aktaran Kır, 2005). Çocukların gelişimine uygun oyunlar tercih edilerek istediği gibi oyun oynaması sağlanmalıdır. Böylece özgüveni yüksek, birçok becerisi gelişmiş çocuklar yetişecek ve ileride bu çocuklar topluma fayda sağlayan bireyler haline geleceklerdir.

2.1.2. Çocuğun Gelişimi

Gelişim, doğum öncesi döneminden başlayarak yaşamın sonuna kadar devam eden organizmanın hacim ve kütlesel artışına ek olarak olgunlaşması ve öğrenme üzerinden bunları sentezleyerek sürekli olarak ilerlemesi sürecidir. Yeni doğan her birey zaman geçtikçe büyür olgunlaşır ve öğrenir. "Gelişim sürecinde büyüme olgunlaşmayı, olgunlaşma da öğrenmeyi beraberinde getirir" (Aydın, 2012 s. 30). Gelişim sırasıyla doğum öncesi dönem, bebeklik dönemi ve çocukluk dönemlerinde en hızlı ve en yoğundur. Tüm bu dönemler farklı kazanımları içerir. "Gelişim dönemlerinin her birine ilişkin bu kazanım özellikleri gelişim ödevleri olarak adlandırılmaktadır" (aktaran Başaran, 2005, s. 34).

Havighurst (URL-1, 2020)'a göre gelişim dönemleri; bebeklik dönemi (0-2 yaş), ilk çocukluk dönemi (2-6 yaş), son çocukluk dönemi (6-12 yaş), ergenlik dönemi (12-18 yaş), genç yetişkinlik dönemi (18-35 yaş), orta yetişkinlik dönemi (35-60 yaş) ve yaşlılık dönemi (65 yaş üzeri) olmak üzere yedi tanedir. Her dönem içinde yerine getirilmesi gereken ödevler bulunmaktadır. İlk çocukluk dönemi gelişim ödevleri; cinsiyet farklılıklarını öğrenme, erken ahlak gelişimi, dil gelişimi, öz bakım becerilerinin kazanılması gerekir. Son çocukluk dönemi gelişim ödevleri ise; değer yargıları, okuma-yazma ve hesap becerilerinin gelişimi, ahlaki gelişim ve kişisel bağımsızlık oluşur. Bu davranışların vaktinde kazanılması çok önemlidir. Gelişim içerisinde belli davranışlar belli dönemlerde kazanılmalıdır, eğer kazanılması gereken davranış ilgili dönem içinde kazanılmazsa ileri dönemlerde kazanılamaz ya da çok zor kazanılır (Bacanlı, 2019). Bu sebeple öğretmenler ve aileler her dönem için kazanılması gereken davranışları önemsemelidir. Öncelikle okul öncesi ile ilkokul döneminde olan çocukların eğitimleri üzerinde daha çok durulmalı, bu dönemlerde olan çocuklar bütün açılardan eğitilmeye çalışılmalıdır.

Çocukluk dönemi içinde çeşitli gelişim alanları vardır. Bu alanlar burada detaylı bir biçimde açıklanacaktır.

2.1.2.1. Çocuğun Fiziksel Gelişimi

Bedenin bir bütün olarak büyüyüp olgunlaşması yanında devinsel (psiko-motor) özellik kazanmasını da içeren gelişim alanına fiziksel gelişim denir (Gül, 2013). Gelişim

bir bütündür ve gelişimin temelini fiziksel gelişim oluşturur. Fiziksel gelişim üzerinde meydana gelebilecek her türlü zorluk diğer gelişim alanlarını etkiler. Eğer çocukların bilek, parmak kemikleri ve kasları tam olarak gelişmemiş ve olgunlaşmamışsa o çocuk yazı yazmakta ya da resim yapmakta zorlanır. Aynı şekilde el-göz koordinasyonu gelişmemiş bir çocuk da makasla kâğıt kesmekte, top oynamakta, saç taramakta zorlanır. "Çocuğun yürüme davranışını zamanında ve uygun bir biçimde yerine getirebilmesi, kas, iskelet ve sinir sistemlerinin yaşına uygun bir biçimde büyüyüp gelişmesine bağlıdır" (İnanç, Bilgin & Atıcı, 2011, s. 77).

Tüm gelişim alanları bir bütünü oluşturan parçalardır ve her gelişim alanı gibi fiziksel gelişim de oldukça önemlidir. Bu gelişim alanının herhangi bir sorun yaşanmadan tamamlanması halinde bireyler öteki gelişim alanlarında daha etkin hale gelebilmektedir. Psiko-motor becerileri gelişen birey duyusal alanda da gelişme gösterecektir. Böylece çevresinde yaşanılanlara karşı duyarlı olmaya başlayacaktır. "Oyun, çocuğun özellikle psiko-motor gelişimini olumlu yönde etkilemekte, kendini rahatça ifade etmesini, çevreyle etkileşime girmesini ve etraftaki olaylardan haberdar olmasını sağlamaktadır" (Ulutaş, 2011, s. 237). Çevreyle etkileşime giren çocuk kendisini rahatlıkla ifade edip sosyal hayatında daha da aktifleşir. Böylece çocuk psiko-motor becerilerini geliştirerek sorumluluk, öz güven gibi bazı değerleri elde eder. Bu değerler fiziksel gelişimin hızlı olduğu çocuklarda daha çabuk yerleşebilir.

Oyun fiziksel gelişimin hızlanmasını sağlayan önemli etmenlerden biridir. Çocuk oyun vasıtasıyla fiziksel olarak sürekli etkindir. Zaman ilerledikçe bu etkin olma durumu ile çocuğun kas ile kemik sistemleri kuvvetlenir. "Çocuk hareket ihtiyacını oyunlar yardımı ile karşılar. Oyun yolu ile sürekli hareket halinde olan çocuk vücudunda biriken fazla yağdan kurtulur, kas gelişimini destekler ve iç salgı bezlerinin düzgün çalışmasını sağlar" (Albayrak, 2019 s. 28). Böylece çocuk tüm yönlerden gelişerek toplumsal yaşama hazır hale gelir.

2.1.2.2. Çocuğun Bilişsel Gelişimi

Bilişsel gelişim, bireyin yaşamı boyunca kendisini ve çevresini algılaması, yorumlaması ve yapılandırması sürecidir. "Bireyin çevresindeki dünyayı anlama ve öğrenmesini sağlayan, aktif zihinsel faaliyetlerdeki gelişime bilişsel gelişim adı

verilmektedir" (Senemoğlu, 2007, s. 32). Bu gelişim süreci kalıtsal ve çevresel unsurlara göre incelenmiştir.

Bireyin kendisini ve çevresini anlamlandırmaya çalışmasına dönük tüm düşünsel ve duygusal faaliyetler bilişsel gelişim kapsamındadır. Bilişsel gelişim dönemlerini birçok bilim insanı farklı şekillerde açıklamış, ancak Piaget akıl yürütme tekniklerinde kullanılan aşamalara uygun olarak sınıflandıran ilk psikologdur (Doğanarslan, 2008).

Piaget'e göre bilişsel gelişim dönemleri; duyusal motor (0-2 yaş), işlem öncesi (2-6 yaş), somut işlemler (6-11 yaş) ve soyut işlemler (11-18 yaş) dönemleridir. Zihinsel gelişimin eksiksiz bir şekilde tamamlanması adına bilişsel gelişim dönemlerinin başarılı bir şekilde atlatılması gerekmektedir. Somut işlemler dönemini başarılı bir şekilde tamamlayamayan çocuk bir sonraki dönem olan soyut işlemler döneminde uyumu yakalayamaz. Bu sebeple her dönem içinde tamamlanması gereken ödevler o dönem içinde yapılmalıdır.

Piaget bilişsel gelişim sürecinin kalıtsal ve çevresel unsurların her ikisine de bağlı olduğunu savunmuştur. Piaget'e göre; olgunlaşma, yaşantı, uyum, örgütleme ve dengeleme bilişsel gelişimin ilkeleridir. Bilginin işlenmesi sürecinde ilk önce bireyin biyolojik olgunluğa erişmesi gerekir. Daha sonra birey çevre ile etkileşim sonucunda yaşantılar geçirir. Geçirilen yaşantılar ile karşılaşılan yeni olay ve varlıklar arasında ilişkiler kurarak yeni durumlara uyum sağlar. Bilgilerin ayrıştırılarak örgütlenmesi ve böylece çocuğun yeni ve üst düzey bir dengeye ulaşması işlemi gerçekleşmiş olur (Senemoğlu, 2007).

Oyun çocuğun fiziksel gelişimini etkilediği kadar bilişsel gelişimini de etkiler. "Oyun ile birlikte çocuğun zihinsel değerlendirme, problem çözme, tahmin etme gibi becerileri gelişir" (Filiz, 2008a, s. 121). "Vygotsky'ye göre oyun, bilişsel mekanizmanın işlemesine en uygun ortamı sağlar" (Güler, 2007, s. 120). "Ayrıca oyun çocuğun soyut düşüncesini geliştirir" (Maviş, 2009, s. 250). Bu sebeplerle bilişsel gelişimin sağlanması için çocukluk döneminde oyuna gereken önem verilmeli gerektiği takdirde eğitim öğretim ortamı oyuna göre düzenlenmeli öğretimler oyunlaştırılarak yapılmalıdır**.** Oyun oynarken çocuk hem keyif alır hem de eğlenirken öğrenir. Çocuk oyun ile birlikte sürekli olarak gelişir ve kendini yenileme fırsatı bulur. "Çocuk oyun ve sporda sürekli gelişen becerileriyle kendi duygusal, fiziksel ve zihinsel kapasitesini sınama olanağı bulmaktadır" (Çelik & Şahin, 2013, s. 471). Çocuklarda bilişsel gelişim süreci ne kadar sağlıklı ilerlerse

duyusal gelişim süreci de o kadar hızlı ilerler. Çocuğun kendi deneyimleri ile öğrenmesi ne kadar desteklenirse kendine olan güveni o oranda artar. Bu sayede çocuk hem içinde yaşadığı topluma faydalı bir birey halini alır hem de özgür ve yaratıcı bir kişiliğe bürünür (Aydın, 2000).

2.1.2.3. Çocuğun Sosyal ve Duygusal Gelişimi

Çocuk gelişiminin önemli süreçlerinden biri olan sosyal gelişim; kişilerin belirli bir grubun üyesi halini aldıkları ve o grup içindeki diğer üyelerin davranışlarını, inançlarını, değerlerini içselleştirdikleri bir süreçtir (Gander & Gardiner, 2015). Doğum sonrası bebeğin benliğini keşfederek çevresindekilerle etkileşime girmesiyle başlayan bu süreç yaşam süresince devam eder. Sosyal gelişim, hem içinde bulunulan toplumun değer ve değer yargılarını hem de evrensel ilke ve değerlere uygun davranış örüntülerinin kazanılmasını tanımlar. Sosyal gelişim, bilişsel gelişim ve duyu gelişimi ile çoğu zaman paraleldir. Çocuğun etkin ve sağlıklı ilişkiler kurabilmesi, sağlam bir bilişsel ve duygusal zemin ile mümkündür (Cüceloğlu, 2004). Çocukluk döneminde edinilmesi gerekli olan önemli duygulardan bir tanesi güven duygusudur. Güven duygusu gibi pek çok duyusal tutum çocukluk döneminde kazanılır. Bu dönemde kazanılmayacak tüm duyusal tutumlar çocuk üzerinde sürekli hasara neden olur. Güven duygusuyla hiç tanışmamış, kazanamamış çocuk derslerde istenilen başarıyı gösteremez veya empati duygusunu edinememiş başka bir çocuk da sosyal ilişkilerinde zorlanacak, arkadaş çevresi oluşturamayacaktır.

Çocuğun doğumundan itibaren yakın çevresinde sevgi ve ilgi dayanaklı yaşantılar geçirmesi ile çocuk zaman geçtikçe sosyal yaşama daha kolay uyum sağlayacaktır. Bu sebepten ötürü çocukluk yıllarında çocukların sosyal gelişimlerine destek olacak elverişli ortamlar oluşturulmasına dikkat edilmelidir. Bu süreç ne kadar başarılı geçirilirse çocuk o kadar özgüven ve özsaygı duygusu kazanacaktır. Ayrıca sosyal gelişim süreci, okula olan duyuşsal ve sosyal hazır bulunuşluk açısından da çok önemlidir (Çağdaş & Seçer, 2002).

Oyun; çocukların aktif olarak katılıp fikirlerini belirttikleri, kişi ve nesneler ile etkileşim sağlayan haz veren faaliyettir (Babayiğit, 2016). Çocuk oyun sayesinde içinde birikmiş olan enerjiyi atar ve rahatlar. “Oyun çocuğun sinir sisteminin gevşemesini ve iç sıkıntılarının giderilmesini sağlar” (Çelenk, 2007, s. 237)

Oyun oynayan çocuk; oyun esnasında eğlenir, eğlenirken öğrenir ve çevresindekilerle etkileşim sağlayarak sosyalleşir. “Çocuklar oyun oynarken sosyal ortamlarla karşılaşmakta ve bu ortamlarda iş birliği yapmayı, yardımlaşmayı, paylaşmayı ve sosyal sorunları uygun yollarla çözmeyi öğrenmektedirler” (Çelik & Şahin, 2013, s. 471). Oyun sırasında çocuk pek çok farklı duyguyu yaşar. “Mutluluk, sevinç, acı, acıma, korku, kaygı, dostluk, düşmanlık, kin, nefret, sevgi, sevme, sevilme, güven duyma, bağımlılık, bağımsızlık, ölüm gibi birçok duygusal tepkiyi çocuk oyun ile öğrenmektedir” (Başaran, 1992 s. 38). Oyun ortamında tecrübe edilen bu duygu durumları çocukların duygusal gelişimine katkı sağlamaktadır. Çocuk tecrübe ettiği duyguları gerçek yaşantılarına aktararak sosyal bir birey haline gelir.

2.1.2.4. Çocuğun Ahlaki Gelişimi

Çocuk gelişiminde önem arz eden unsurlardan bir diğeri ahlak gelişimidir. “Çocuğun toplumsallaşma süreci içinde, neyin iyi neyin kötü olduğu konusunda bir bilinç geliştirmesi ile ilgilidir” (Başal, 2003, s. 169). Böylece birey oluşturduğu bilinçle yaşadığı toplumu etkiler ve aynı zamanda da o toplumdan etkilenir. “Ahlak, bireyin doğru ile yanlışı ayırt edebilmesini sağlayan ilkeler ve değerler bütünüdür” (Can, 2015, s. 141). İnsanların tamamında hangi davranışların ‘‘doğru veya yanlış’’ ya da ‘‘iyi veya kötü’’ olduğuna dair yargılar bulunur. Bu yargılar bireyin kendine ait inanç ve değer sistemlerinden meydana gelmektedir (Erden & Akman, 2009).

Çocuklarda ahlaki gelişim alanında araştırmalar yapan ilk kişi Piaget’dir**.** Piaget; ahlaki gelişim ve bilişsel gelişimin paralel olarak geliştiğini, çocukların ahlak konusu hakkındaki fikirlerinin ailesinden veya çevresinden aktardıklarının aktarması olmadığını, çocuğun bilişsel gelişim düzeyinin aktarması olduğunu savunmuştur. Piaget ahlak gelişimini üç temel döneme ayırmıştır. Bunlar; ahlak öncesi, dışa bağımlı ve özerk dönem. Çocuk birinci dönemde çocuk tamamıyla yetişkin otoritesine bağlıdır. Kurallar veya diğer insanların hakları hakkında herhangi bir bilgisi yoktur. Çocuk, beş yaşından sonra akranlarıyla etkileşime girmesiyle ve oyun sayesinde ilk bilgileri edinir. Ama bu dönemdeki ahlaki anlayış dışa bağımlıdır. Demek oluyor ki çocuk bu dönemde konulan kuralları sorgulamadan kabul eder, kuralın ne anlama geldiğini düşünmez. Ayrıca istemeden dört bardak kırmak, isteyerek bir fincan kırmaktan daha olumsuz bir harekettir. Başka bir deyimle olumlu bir niyet güdülerek gerçekleştirilen davranışın ortaya çıkardığı

zarar, olumsuz bir niyet güdülerek gerçekleştirilen davranışın ortaya çıkardığı zarara göre çoksa birinci yapılan davranış ikinciye göre kötüdür. Özetle çocuk bir davranışı ahlaken değerlendirdiğinde kişinin niyetinden ziyade davranışın somut sonucuna bakarak yargıda bulunur (Öztürk & Akbaba, 2019). Son dönem olan özerk dönemde çocuğun soyut düşünmesi gelişmeye başlar. Bilişsel gelişimdeki değişimlere bağlı olarak çocuk ihtiyaçlar dâhilinde kuralların oluşturulup gerekirse de değiştirilebileceğinin ayırdına ulaşır (Senemoğlu, 2007).

Ahlak gelişimi konusunda asıl çalışmalar Piaget'in çalışmalarının genişletilip düzenlenmesiyle Kohlberg tarafından yapılmıştır**.** "Ona göre ahlak, hak-haksızlık, doğru-yanlış, iyi-kötü konularında bilinçli yargılama ve karar vermeyi ve bu karar doğrultusunda davranışta bulunmayı kapsayan bilişsel bir yapıdır" (Çiftçi, 2003, s. 50).

Kohlberg ahlak dönemlerini; gelenek öncesi, geleneksel ve gelenek sonrası olmak üzere üçe ayırmıştır. Bu dönemler arasında ardışıklık vardır. İkinci döneme geçilebilmesi için ilk dönemin tamamlanması gerekmektedir. İlk dönemde; çocukta iyi-kötü veya doğru yanlışın ayrımını yapabilecek yeterli bir bilişsel farkındalık oluşmadığından çocuk yakın çevresindekilerin otoritesi altındadır. Kurallar başkaları tarafından konulur ve çocuk ya cezalandırılmaktan kaçındığından ya da istek ve ihtiyaçlarının karşılanması amacıyla bu kurallara uygun davranır (Senemoğlu, 2007). İkinci dönem olan geleneksel dönemde çocuk kurallara bir gruba ait olabilme amacıyla ya da başkalarını memnun edip iyi görünme isteğinden kaynaklı olarak uygun hal ve hareketlerde bulunur (Öztürk & Akbaba, 2019). Bu dönemde toplumda kabul görülme birey için oldukça önemlidir. Ayrıca pek çok ergin büyük olasılıkla bu dönem içinde kalmıştır (Senemoğlu, 2007). Son dönemde ise bireyler otoriteye bağlı olmadan değerler oluşturabilir, toplum düzenini eleştirebilirler. Kurallar toplum düzenini korumak için gereklidir. Bu evreye ulaşan ergin sayısı azdır. Son dönemin diğer aşaması evrensel ahlak ilkeleridir. Eşitlik, adalet gibi soyut kavramlar bu ilkeleri oluşturur. Kişinin ahlaki anlayışı tamamıyla bu ilkelerle kendisi tarafından oluşturulur (Öztürk & Akbaba, 2019).

"Bireyin ahlak gelişimi belirli aşamalar izler. Bu aşamalar bireyin bilişsel gelişiminden bağımsız değil ona paraleldir" (Senemoğlu, 2009, s. 62). İlkokul çağında bulunan çocukların ahlak ilkeleri, kurallar gibi soyut kavramları anlamaları için yeterli olabilecek bilişsel yapıları gelişmemiştir. Bundan dolayı konulacak olan kurallar hep

birlikte evde ebeveynler tarafından ya da sınıfta öğretmenle birlikte uygulanarak çocuğa benimsetilmelidir. "Çocuk, saygı duyulması gereken ahlaki kuralları büyük oranda yetişkinlerden, bir başka deyişle doğup büyüdüğü toplumdan hazır olarak alır" (Akandere, Baştuğ & Güler, 2009, s. 61). Bundan ötürü aile ve öğretmenlerin bu konuda örnek davranışlar sergileyerek çocuğa rol model olması ve ahlak gelişimini sağlayan ahlaki ilkeleri çocukların idrak edebileceği biçimde somut şekilde izah etmeleri gerekir. Öğrenilen kurallar çocukta ahlak gelişimine destek olur. Ahlaki ilkeleri benimseyen ve uygulayan çocuk ancak bu şekilde kendini toplum içinde var edebilir.

2.1.3. Oyun

İlkokul döneminde bulunan çocuklar şüphesiz ki oyun oynamaktan zevk alan çocuklardır. Bu çocuklar ders aralarında oyun oynayıp, fiziki faaliyette bulunmaktadır. Ders aralarında oynanan oyunlar ile farklı birçok oyunun derslere uyarlanarak sınıfta kullanılması; öğrencinin derse karşı ilgisi, motive olması, dikkatini arttırması bakımından oldukça önem arz etmektedir. "Oyun, çocukların eylem düzeyinde katılım gösterdikleri, duygu ve düşüncelerini ifade ettikleri, meraklarını giderecek araştırma ve gözlem olanağı buldukları, yeni keşiflerde bulundukları, nesnelerle ve kişilerle etkileşimde bulundukları haz verici bir etkinliktir" (MEB, 2013 s. 47). Bireylerin fiziki ve bilişsel yetenekleri ile becerilerini geliştiren faaliyetlerdir. Çocuk kendisini en iyi oyunla ifade eder. Çocuk oyunla birlikte toplum kurallarını öğrenir, akranlarıyla iletişime geçer, paylaşmayı öğrenir, kendi kültürünü tanımaya başlar, zamanı etkili kullanmayı öğrenir. Bu nedenlerden ötürü çocukların hayatında oldukça önemli bir yeri olan oyun, çocuğun en önemli uğraşıdır.

2.1.3.1. Oyunun Temel Özellikleri

Bozan (2014, s. 45-46)'a göre oyunun temel özellikleri şunlardır:

- *Oyun, içten güdümlü bir olgudur.*

Çocuk oyunu içsel bir istekle oynar. Oyun esnasında çocuk, tatmin duygusuna kapılır. Bu duygudan ötürü ortaya çıkan içsel motivasyon ile güdülenir.

- *Oyun, dışarıdan yönlendirilen bir etkinlik değildir.*

Çocuğun dikkati ilgi çekici oyun materyalleri, akran gurupları ya da erginlerin yönlendirmesi ile oyuna çekilebilir. Fakat oyun oynayıp oynamama kararını çocuk nihayetinde kendi verir. Çocuk başkaları istediğinden veya durum onu gerektirdiğinden oynuyorsa bu uğraşı oyun olarak gösterilemez.

- *Oyun, eğlencelidir ve haz verir.*

Çocuk keyif alarak oyun oynar. Oynadığı oyundan keyif almayan, haz duymayan bir çocuk için yapılan faaliyet oyun olmaktan çıkar.

- *Oyunda her şey mümkündür. Gerçek ya da gerçek dışı diye bir ayrım yapılamaz. Çocuğun içinde bulunduğu ruh hali önemlidir.*

Çocuklar oyunlarını gerçek ya da kurmaca olaylardan o anki duygu ve düşüncelerine göre oluştururlar. Oyun esnasında kullanılan materyaller asıl hedeflerinden farklı bir amaçla kullanılabilir.

- *Oyunda (fiziksel, bilişsel ve duygusal) aktif katılım şarttır.*

Çocuk bir oyunda istediği, ilgisini çektiği için yer alır. Ancak yer aldığı etkinliğin oyun olarak sayılabilmesi için çocuğun fiziksel, zihinsel olarak etkin olması gereklidir.

- *Oyunda süreç amaçtan daha önemlidir.*

Oyun oynayan çocuk için oyun esnasında hissettikleri oyuna başlama amacından daha önemlidir. Çünkü çocuk niçin oyuna başladığıyla ilgilenmez hatta çoğu zaman unutur. Çocuğa ilgi çekici gelen oyun sırasında duyduğu hazdır.

2.1.3.2. Oyun Türleri

2.1.3.2.1. Geleneksel Oyunlar

Halkın gelenek ve göreneklerini, kültüre ait unsurların izlerini taşıyan etkinliklere geleneksel oyun denir (Oğuz & Ersoy, 2004). Çocuk bu oyunlarla birlikte içinde yaşadığı dünyayı, toplumu, toplumun kurallarını tanımaya başlar ve bu kuralları kendi hayatına da aktarır. Yedi kule, elim sende, körebe, mendil kapmaca, birdirbir, kutu kutu pense, nesi var ve tavşan kaç tazı tut oyunları geleneksel çocuk oyunlarından sadece birkaçıdır (Gökşen, 2014).

2.1.3.2.2. Sanal Oyunlar

Yirminci yüzyılın ikinci yarısından itibaren bilgisayar teknolojilerindeki gelişimlerin katkısıyla bilgisayar oyunları insanların hayatına girmiştir. Öncesinde insanlar bireysel veya aynı yerde bulunan insanların beraber oyun oynamalarına imkan sağlayan konsol ile oyun oynamışlardır. Ancak bilgisayarın devreye girmesiyle birlikte konsolların yerini bilgisayarlar almıştır. Çünkü konsolların sadece oyun oynama işlevi varken bilgisayar oyun oynama dışında da birçok işlevi yerine getirdiğinden daha çok tercih edilmeye başlanmıştır. Böylece bilgisayar oyunları daha da yaygınlaşmıştır (Horzum, 2011).

Çevrimiçi oyunlar internete bağlı olarak oynanır ve farklı yerlerde ve kültürde olan birçok kişiyi ortak bir platformda buluşturur (Ögel, 2017). Bilgisayar oyunlarında bireysel oynamaktan haz almayan insanlar çevrimiçi oyunlara yönelmiş ve böylece çevrimiçi oyunlar ülkemizde ve dünyada yaygınlaşıp birçok insanı sanal ortama çekmiştir (Akkemik, 2009).

Çevrimiçi oyunlar ile artık mesafeler önemini yitirmiştir. İnternet vasıtasıyla dünya üzerinde bulunan herhangi bir kişiyle istenilen anda istenilen saatte rahatlıkla oyun oynanabilir hale gelmiştir.

2.1.3.2.3. Sınıf İçi Eğitsel Oyunlar

Oyun sırasında birey dikkatini sadece o oyuna vererek oyunda başarı sağlamaya odaklanır. Böylece oyun esnasında başka endişelerinden kurtulur daha doğrusu o anda unutur. Bu sayede oyunda duyulan heyecanla bireyler hayatın getirdiği diğer endişelerden anlık olsa bile kurtulur ve daha kolay öğrenirler. "Çocuklar öğrenme deneyimlerini oyunlar aracılığı ile geliştirirler ve zenginleştirirler" (MEB, 2013, s. 47). Bu sebeple öğretmenler hem çocukların oyun oynama ihtiyacını karşılamak hem de derslerde konuların etkili öğrenilmesini sağlamak amacıyla çeşitli kazanımları karşılayacak oyunların sınıfta ya da okul bahçesinde oynanmasını sağlamalıdır.

Oyunlar birçok amacı içinde bulundurur. Oyunun çocuğa bir şeyler kazandırabilmesi çok önemlidir. Öğrencilerin ilgilerini çekerek onlara farklı beceriler kazandırması amacıyla oluşturulan oyunlara eğitsel oyunlar denir. Eğitsel oyunlarda amaç

çocuğun eğlenirken öğrenmesini ve kazanımları edinmesini sağlamaktır. Bundan dolayı oynanan oyunlar konuyla bağlantılı ve konuyu pekiştiren nitelikte olmalıdır (Koka, 2018).

2.1.3.2.4. Açık Alan Oyunları

Yaşanılan evin dışında bahçe, sokak gibi açık alanlarda fiziki becerilerin gerektiği oyunlara denir. Bu oyunlarda çocuk açık havada doğayla iç içedir. Kapalı yerlerde oyun oynamak çocukları bazen sıkabilir. Ayrıca kapalı ortamlarda oynanamayacak saklambaç ya da ortadaki sıçan gibi pek çok oyun dışarıda açık alanda kolaylıkla oynanabilir. Bundan kaynaklı açık alanda oyun oynamak çocuk için daha zevk vericidir.

Açık alan oyunlarının çocuğun gelişimi üzerinde birçok faydası vardır. Çocuk açık alanda zıplar, koşar, tırmanır, sürünür, toprakla ve çimle oynar, doğayı daha yakından tanır (Kadim, 2012). Fiziki hareketin yoğun olduğu açık alan oyunlarında vücutta bulunan fazla yağ yakılır, kaslar güçlenir, salgı bezleri düzenli olarak çalışır (Dönmez, 1999).

Açık alan oyunlarında mekânsal bir sınırlama içinde olmadığı için kendini özgür hisseder. Böylece daha sosyal hale gelir ve dış dünyaya daha kolay uyum sağlar.

2.1.4. Oyunun Çocuk Gelişimine Etkileri

Yetişkinler oyunu çocuğunu gelişimi için ihtiyaç olarak kabul görmezler. Ancak oyun çocuğun sayısız ihtiyacını karşılayan önemli bir etkinliktir. "Oyun, çocuğun gelişmesi ve kişilik kazanması için, sevgiden sonra gelen ikinci en önemli ruhsal besindir" (Seyrek ve Sun, 1991, s. 9). Oyunda pek çok öğe bulunduğundan farklı pek çok kazanımın elde edilmesinde anlamlı bir kaynak olduğu söylenebilir. Oyunla birlikte çocuğun yetenekleri gelişir, duyuları keskin hale gelir (Yörükoğlu, 2016). Çünkü oyun ortamı çocuk için en doğal ortamdır. Burada öğrendiklerini pekiştirir, duyduklarını sınar.

Oyun, çocukların değişim ve gelişimleri üzerine sayısız katkı sunan bir araçtır. Oyun esnasında çocuklar kendilerini rahatlıkla ifade eder, kendilerine olan saygı ve özgüvenleri artar.

2.1.4.1. Fiziksel Gelişim Üzerine Etkileri

İlkokul döneminde olan çocuklar yoğun bir gelişim ve değişim içerisine girerler. Bu süreç kız çocukları için dokuz yaş, erkek çocukları ise yaklaşık on bir yaşına kadar devam

eder. Çocukta yaşanan bu değişim ve gelişimin sebepleri arasında kilo artışı ile dış faktörlerin etkili olduğu görülmektedir (Mengütay, 1999).

Okul öncesi ve ilkokul dönemi çocuklarında oyunun fiziksel gelişime katkısı oldukça yüksektir. Çocuklar oyun esnasında koşma, atlama, zıplama, çekme, itme gibi hareket becerilerini kullanarak diğer çocuklarla yarış içine girer. "Oyunla birlikte hareket eden çocukların kuvvet, çabukluk ve dayanıklılığı artmakta, kemik ve eklemleri güçlenmektedir. Bununla birlikte sinir sistemi ve bütünsel olarak çocuğun bağışıklık sistemi gelişmekte ve çocuk, hastalıklara karşı daha dirençli olmaktadır" (Hazar, 1997, s. 12-13). Ayrıca özellikle hareketli oyun esnasında çocukların solunum hızı, kalp atışı ve kan dolaşımları artmaktadır. Ortaya çıkan ihtiyaçtan ötürü kana besin ve oksijen taşınmakta, vücuttaki terlemeyle birlikte bedendeki atıklar dışarı atılmaktadır (Uzun, 2019).

2.1.4.2. Psiko- Motor Gelişim Üzerine Etkileri

Oyun, fiziksel ve bilişsel etkinlikleri içeren keyifli etkinliklerin tamamıdır. Çocuk oyun faaliyeti boyunca aktiftir. Aktif etkinliklerde başarı gösterme amacıyla çocuk bedensel olarak gösterebileceği en yüksek performansı sergiler, kaslarını kullanır ve böylece fark yaratmaya çalışır. Çocuğun yaptığı her hareket kaslarının güçlenmesini sağlar. Bu sayede çocuğun ince motor becerileri ile kaba motor becerilerinde önemli gelişme sağlanır. "Oyun çocuğa motor becerilerini geliştirebileceği fırsatlar sunar" (Kerkez, 2006, s. 65).

"Psikomotor gelişim zihin-kas koordinasyonuna dayalı davranışların gelişimidir" (Senemoğlu, 2007, s.18). İnsan dikkat etme, tepki verme gibi özelliklerle doğar.

Zamanla, oyunla birlikte bu psikomotor özellikler gelişir. Bedenini daha yakından tanıma fırsatı bulur. Güç kazanır, dirençli hale gelir, enerjik ve daha kıvrak bir yapıya bürünür (Ellialtıoğlu, 2011). İnsanların psiko-motor becerisi ne kadar gelişirse o kadar iyi ve sağlıklı bir hayat sürerler.

2.1.4.3. Bilişsel Gelişim Üzerine Etkileri

Oyun çocuğu birçok açıdan geliştirir. Bilişsel gelişim de bunlardan biridir. Oyunun bilişsel gelişim üzerindeki en önemli katkısı öğrenmeyi kolaylaştırmasıdır. Çocuklar

oyunlarda kullanılan sözcük ve objeleri tanır ve bunların ne amaçla kullanıldığını öğrenir. Çocuklar oyun oynarken devamlı olarak bilişsel etkinlik içinde olduklarından bilişsel olarak gelişirler. Ayrıca oyun esnasında uyulması gereken kuralları, karşı tarafın durumu ile kendi durumlarını kıyaslarlar. Böylece çocukta bazı bilgilere dayanarak duruma uyacak yöntem geliştirme, oyun esnasında strateji geliştirme ve akıl yürütme becerileri gelişir (MEB, 2014).

"Çocuk kendini ve yaşadığı dünyayı, en iyi oyunla tanır ve kendini en iyi oyun sırasında ifade eder" (MEB, 2013, s. 15). Çocuğun gerçek kişiliği oyun sırasında daha net gözlemlenir. "Oyun anında çocuğun iç dünyası daha da açılacak ve diğer zamanlara göre daha serbest hareket edecektir. Böylece oyun; hataları, zayıf yanları, buluşları, yetenekleri ve eğilimleri ile çocuğun gerçek kişiliğini ortaya koymaya olanak verecektir" (Güneş, 2004, s. 49).

2.1.4.4. Sosyal ve Duygusal Gelişim Üzerine Etkileri

Çocuğun sosyal gelişiminde oyun önemli bir araçtır. Oyun sırasında çocuk farklı sosyal çevrelerle karşılaşır ve bu çevreler içinde; paylaşarak, yardımlaşarak, iş birliği yaparak var olan sorunlara çözüm yolları bulmayı öğrenir. Sosyal gelişim için bu durum oldukça önem taşımaktadır (Çelik & Şahin, 2013).

Oyun çocukları sosyalleştirerek toplumsal yaşama hazır hale getirir (Başal, 2007). Oynanan oyunla birlikte çocuk arkadaş edinir. Başkalarıyla iletişime geçme becerisi bu sayede daha kolay gelişir. Ayrıca kendini en iyi şekilde oyun esnasında arkadaşlarına olan davranışlarıyla tanır. Çocuk, asıl davranışlarının aile içinde gösterdiği davranışlar değil de oyun sırasında gösterdiği davranışları olduğunu fark eder. Bu sayede kendini tanıyarak içinde bulunduğu topluma nasıl faydalı bir birey olabileceğini anlar. "Oyun yoluyla sosyalleşen, ben ve başkası kavramlarının bilincine varan çocuk, yaşadığı toplumdaki kimliğini oyun yoluyla kazanmaktadır" (Özdemir, 2006, s. 29).

Oyun, birtakım kurallar içeren grup etkinliğidir. Konulan kurallara dikkat edilmezse birey oyunda başarısız sayılır. Çocuklar da oyunda başarısız sayılacaklarını bildiklerinden oyun boyunca kurallara dikkat ederler. Toplumda genel kurallar vardır. Çocuk, en doğal ortamı olan oyunda dikkat edip uyguladığı kuralları toplumdaki yaşamına aktarır ve uygular. Çünkü birlikte oyun oynanan takım aslında toplumu ifade eden en

küçük parçadır. Dolayısıyla da kurallara dikkat eden, toplumsal düzene ayak uyduran çocuklar yetişir (Hazar, 1997).

İnsan duyguları olan bir canlıdır. Hayatın tüm alanında olduğu gibi oyun esnasında da duygusal tepkilerde bulunabilir. "Oyun çocuğun duygu ve düşüncelerini, isteklerini, beklentilerini rahatça ortaya çıkarır; rekabet etme, öfkelenme, kıskançlık gibi duygularını fark etmesini ve yenmesini sağlar" (Navdar, 2017, s. 41). Duygusal tepkilerini kontrol altına alan çocukta kendine güven duygusu gelişir (Akandere, 2013).

Çocuk oyun esnasında acı, sevinç, öfke, başarı, yenilgi, korku gibi pek çok duyguyu tecrübe eder. Bu duygu tecrübeleri ile çocuk duygusal açıdan güçlenir ve ortamda oluşacak herhangi bir negatif duygu ile baş edebilmeyi öğrenir. Tecrübeleri ile çocuk, yaşamda karşısına çıkabilecek pek çok duyguyu oyun esnasında tadar ve bu sayede duygusal açıdan etkili bir kişilik kazanır.

2.1.4.5. Dil Gelişimi Üzerine Etkileri

Oyun esnasında çocuklar birbirlerine ve büyüklerine karşı kendilerini ifade etmek, duygu ve düşüncelerini aktarmak için dili kullanırlar. "Oyun sırasında çocuk mutlaka dilini kullanmak zorundadır. Bu kullanma sonucu dilin gelişmesi sağlanmış olacaktır. Buradan; oyunun, dilin gelişmesi açısından önemli ve gerekli olduğu sonucu ortaya çıkmaktadır" (Baltutan, 1995, s. 13).

Oyunların çoğu karşılıklı konuşma ve dinlemeyi içeren sözlü iletişime dayanmaktadır. Oyunda çocuklar birbirleriyle devamlı olarak iletişim halinde olduklarından birçok beceri kazanırlar. "Oyunda çekingen olan çocuklar oyunla daha rahat konuşup kendilerini ifade edebilirler, birçok yeni kelimeler öğrenirler, cümlelerini daha doğru kurarlar. Oyun sayesinde soru sorma, konuşma alışkanlığı kazanırlar" (Akandere, 2013, s. 13).

2.2. BEDEN EĞİTİMİ VE OYUN DERSİ

2.2.1. Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Tanımı ve Kapsamı

Beden eğitimi; oyun, spor gibi eğitici amaçlı tüm fiziki aktiviteleri içeren "insanın gelişme sürecinin her aşamasında önemli yere sahip olan bir eğitim aracıdır" (Topkaya, 2006, s. 1). Beden eğitimi dersi ile birlikte okul yaşamında çocukların hareket etme ihtiyacı

karşılanarak, fiziksel ve psikolojik anlamda eğitilmeleri sağlanır. Ayrıca bu ders spora dair yapılan tüm faaliyetleri keyifli hale sokar. Çocukların becerilerini arttırmalarına olanak sağlar (Güneş, 2004, s. 2).

Milli Eğitim Bakanlığı tarafından yapılan değişiklikle 2012-2013 eğitim öğretim yılından itibaren 4+4+4 eğitim sistemine geçilmiştir. Bu düzenleme ile birlikte ilkokulda oyuna verilen önem artmış, Beden Eğitimi dersinin ismi ve ders saatleri değiştirilmiştir. Önceki senelerde ilkokul 1, 2, 3, 4 ve 5. sınıflarda haftalık Beden Eğitimi dersi iki saat iken 2012-2013 eğitim öğretim yılından itibaren 1, 2 ve 3.sınıflarda 5 saat; 4. sınıflarda 2 ders saati olarak okutulması kararlaştırılmış ve ayrıca dersin ismi "Oyun ve Fiziki Etkinlikler" olarak değiştirilmiştir. 2018-2019 eğitim öğretim yılında ise ders içerik ve saatleri aynı kalarak dersin ismi "Beden Eğitimi ve Oyun" olarak tekrar değiştirilmiştir (MEB, 2018).

2.2.2. Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programının Yapısı

Beden Eğitimi ve Oyun dersi, çocukları fiziksel ve oyun yönünden geliştirecek birçok etkinliği içinde barındırır. Bu dersin öğretimi ilkokulda yapılır. Beden Eğitimi ve Oyun dersi ile çocukların bilişsel, fiziksel, sosyal becerilerinde gelişim sağlanır. Bu becerilerin kazanımı çocuğun yaşadığı çevreye, deneyimlerine, yaş düzeyi, fiziki özellikleri gibi birçok faktöre bağlı olarak değişebilir. Beden Eğitimi ve Oyun dersinin planlaması bu faktörler dikkate alınarak yapılır. Buna dayanılarak Beden Eğitimi ve Oyun dersi "Hareket Yetkinliği" ile "Aktif ve Sağlıklı Hayat" olmak üzere iki öğrenme ve gelişim alanı üzerine kurulmuştur. Dokuz adet öğrenme çıktısı vardır ve bu çıktılar iki adet öğrenme alanını destekleyici niteliktedir. Sınıf seviyelerine göre oluşturulan kazanımlar, sarmallık ilkesi ile program çıktıları hedef alınarak hazırlanmıştır (MEB, 2018).

2.2.3. Beden Eğitimi ve Oyun Dersinin Öğretim Programının Amaçları

Öğretim programı "Türk Milli Eğitiminin Genel Amaçları" ile "Türk Milli Eğitiminin Temel İlkeleri" uyarınca hazırlanmış olup program dahilinde olan amaçlar şöyledir:

- Okul öncesi kurumlarında eğitimi tamamlanmış öğrencilerin sağlıklı biçimde her türlü alanda gelişimlerine destek olmak.

- İlkokul eğitimini bitiren öğrencilerin ahlaken tam ve kendi farkındalığı içinde özgüveni ve öz disiplini ile gündelik yaşamda ihtiyaç duyacağı becerileri kazandırmak ve kazandığı becerileri yaşamına aktararak sağlıklı bireyler yetiştirmek.
- Ortaokulu bitiren öğrencilerin ilkokulda kazanmış oldukları becerilerin geliştirilerek sorumluluklarını bilen ve haklarını kullanabilen temel yetkinlik ve becerileri edinebilmiş bireyler yetiştirmek.
- Liseyi bitiren öğrencilerin, ilkokul ile ortaokul yıllarında edinmiş oldukları beceri ve yetkinliklerin geliştirilerek değerlerini yaşama aktaran, üreten, vatanının kalkınmasına destek olan, istek ve ilgileri göz önüne alınarak bir yükseköğretim kurumuna, bir işe ve hayata hazır temel yetkinlik ve becerileri edinebilmiş bireyler olarak yetiştirmek (MEB, 2018).

2.2.4. Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programının Özel Amaçları

Beden Eğitimi ve Oyun dersinde amaç, öğrencilerin yaşamları süresince kullanacakları temel hareketleri ve aktif hayat becerilerini değerlerle ilişkilendirerek geliştirmek ve bulunduğu eğitim kademesinin ardından gideceği eğitim kademesine hazırlanmasıdır.

Beden Eğitimini ve Oyun dersini ilkokul kademesinde alan öğrencilerin aşağıdaki hedefleri gerçekleştirmesi beklenir:

- Dersin temeli olan hareketleri, basit oyun ve etkinliklerde etkin biçimde kullanır.
- İçinde hareket becerileri geçen kavramları tanır ve gerektiğinde kullanır.
- Oyuna dair strateji ve taktik geliştirir.
- Derste sağlıklı olmak amacıyla yapılan fiziki etkinliğin ilke ve kavramlarını tanıtır.
- Derste yapılan fiziksel etkinlik ve oyunlara düzenli katılım sağlar.
- Beden Eğitimi ve Oyun dersinde, birikim ve kültürel değerlerle ilgili aşağıdaki hedeflere ulaşılır:
- Hem kendi kültürünün hem de başka kültürlerin danslarını ve geleneksel oyunlarını bilir ve gerçekleştirir.
- Tören, bayram ve kutlama etkinliklerinde istekle yer alır.
- Derste oynanan oyunlarla ve yapılan fiziksel faaliyetlerle kendini tanır, sorumluluk alma ve zamanı etkili yönetme becerileri gelişir.
- Beden Eğitimi ve Oyun dersinde yapılan faaliyetlerle iletişim becerisi güçlenir. Akranları ile iş birliği, sorumluluk alma, doğaya karşı duyarlı olma gibi değerlerini geliştirir (MEB, 2018).

2.2.5. Beden Eğitimi ve Oyun Dersinin Önemi

Beden Eğitim ve Oyun dersi temel eğitimin tamamlayıcısı olma özelliği ile birlikte kişilik eğitiminde de önemli bir role sahiptir**.** Bu derste yapılan fiziki etkinlik ve oyunlar; çocuğun hem kendisi hem de toplum için faydalı olmasını sağlamakta, sorumluluk sahibi, özgüvenli, eşitlikçi, azimli, uyumlu, üretken, gayret etme gibi kişilik özelliklerini geliştirmektedir (İnal, 1998). Dolayısıyla Beden Eğitimi ve Oyun dersi, öğrencilerin topluma ve bireye karşı sağlıklı, ahlaklı, mutlu bir kişiliğe sahip olmalarına önemli katkı sağlar.

Beden eğitimi ve Oyun dersi kişilik gelişiminin yanında fiziksel ve bilişsel gelişimi de destekler. İlkokul 1. sınıfta başlayan Beden Eğitimi ve Oyun dersi öğrenimi 4.sınıfa kadar devam eder. Öğrenciler bu dört senelik eğitim içerisinde temel hareket alanlarını tanıma, vücutlarını amaçlarına uygun şekilde kullanma, dengede durma, kaygı seviyesinin düşerek öğrenmeye istekli hale gelme ve böylece akademik performansın artması gibi pek çok fiziksel ve bilişsel gelişimi destekleyici etkiyi görür (MEB, 2016).

Zaman geçtikçe toplumun geleceği olarak birtakım sorumluluklar yüklenecek çocukların olumlu alışkanlıklar kazanması, insanlarla iletişiminin kuvvetli olması ve olumsuz herhangi davranıştan uzak tutulup yetiştirilmesi açısından Beden Eğitimi ve Oyun dersi önemli bir role sahiptir (Kul, 2008).

Öğrencilerin ilkokul kademesini bitirip diğer kademeye geçerken gerekli beceri ve değerleri kazanabilmesi ancak öğretim programları içinde yer alan Beden Eğitimi ve Oyun dersi öğretim programının bütünüyle işlenmesiyle ve oynanan oyun ve yapılan fiziksel etkinliklerin beceri ve değer odaklı olmasıyla mümkündür.

2.2.6. Beden Eğitimi ve Oyun Dersi Öğretim Programında Değerler

Öğretim programlarının temelinde değerlerimiz vardır. Kökleri geçmişimize, gövde ve dalları ise bu köklerden besin sağlayarak geleceğimize ulaşmaktadır. Sahip olduğumuz değerler zorluklara karşı dik durmamızı sağlar. Toplumların var olabilmesi değerlerini benimseyip aktaran bireylerin sayesindedir. Bu nedenle içinde bulunduğumuz eğitim sistemi bireylere değerleri benimsetme amacı güder. Eğitim sistemini görevleri öğrencilere

hem beceri ve davranış kazandırmak hem de değer öğretimi yapılmasını sağlamaktır (MEB, 2018).

Değerler, öğrencilere öğretim programlarını da içeren eğitim programı ile kazandırılır. Bu programa öğretim programları dışında, eğitimde kullanılan araç gereçler, ders dışı faaliyetler, mevzuat ile öğrenme ve öğretme ortamları dahildir. Değerlerimiz farklı bir program, ders veya konu olarak görülmemiş, eğitim sürecinin tamamında bulunmuştur. Öğretim programı içerisinde; dostluk, saygı, sorumluluk, vatanseverlik, dürüstlük, öz denetim, sevgi, yardımseverlik, adalet, sabır kök değerleri yer alır. Bu kök değerler farklı kök değerlerle ve kendine bağlı alt değerlerle beraber etkisini gösterecektir (MEB, 2018).

2.2.7. Beden Eğitimi ve Oyun Dersinin Çocuğun Gelişimine Etkisi

Beden Eğitimi, kişinin toplumsal gereksinimleriyle bağdaşarak, bedensel gelişiminin sağlanması amacıyla fiziksel egzersizlerin sistematik olarak sürdürüldüğü, uzuvların denetimli hareketini içeren etkinliklerin tamamıdır (Günsel, 2004). Bu etkinlikler bilhassa çocukluk döneminde gelişimin sağlanması adına çok önemlidir. Bu nedenle fiziksel etkinliklere öncelikli olarak okul öncesi ve ilkokul döneminde başlanmalıdır. Çünkü çocuk hareket etmeye ve oyun oynamaya en çok bu dönemde ihtiyaç duyar. Bu ihtiyaca cevap vermesi sebebiyle ilkokul derslerinden Beden Eğitimi ve Oyun dersi önem kazanmaktadır. Beden Eğitimi ve Oyun dersi çocuğun fiziksel gelişimi, bilişsel gelişimi ve kas gelişimine destek olması açılarından faydalıdır (Bal, 2010).

Çocukların eğitiminde oyunların önemi yadsınamaz. Çocuk oyun sırasında hayatı boyunca kullanacağı davranış kalıplarını, bilgi ve becerileri öğrenir ve aynı zamanda pek çok değeri ve toplumdaki işlevini oyunlar sayesinde kazanır (Saban, 2009). Bu nedenle diğer derslerde olduğu gibi Beden Eğitimi ve Oyun dersinde oynanacak oyunlara dikkat edilmelidir. Beden Eğitimi ve Oyun dersi için öğretim planlaması yapılırken öğrencilerin gelişim özellikleri ve hazır bulunuşlukları göz önünde bulundurulmalı ve düzeylerine uygun etkinlikler hazırlanarak öğrencilerin gelişim alanları desteklenmelidir. Okulda hareket içeren oyunlarla çocukların fiziksel becerileri gelişir, uyarıcılar karşısında verdikleri tepkiler daha dinamik olur ve güven duygusu verir (Dalaman & Korkmaz, 2010).

2.3. DEĞERLER EĞİTİMİ

2.3.1. Değer Kavramının Tanımı

Toplum içinde bir şeyin önemini belirli kılma nedeniyle kullanılan "değer" kavramı hayatın birçok alanında yer alır ve birçok bilim dalında konu olarak işlenir. Bu bilim dalları içinde en önde olanlar sosyal bilim dallarından psikoloji, felsefe, sosyoloji ve ilahiyattır. Değerler, insanların hal ve hareketlerini incelemesi sebebiyle özellikle sosyal bilimlerde önemlidir (Ulusoy & Dilmaç, 2018).

Hayatın pek çok alanında kullanılması değer kavramıyla ilgili farklı yönlerden birçok tanım ve yorumlamayı beraberinde getirmiştir. Araştırmalara göre "değer" kavramı ilk kez sosyal bilimlerde 1918 yılında Znaniecki tarafından kullanılmış olup bu kavram Latince "kıymetli olmak" ya da "güçlü olmak" anlamına gelen "valere" kökünden türemiştir (Bilgin, 1995).

Türk Dil Kurumu (2020) sözlüğünde değer kavramı "bir şeyin önemini belirlemeye yarayan soyut ölçü, bir şeyin değdiği karşılık, kıymet, meziyet" olarak tanımlanmıştır. Halstead ve Taylor (2000)'a göre değer, bireyin davranışlarına kılavuzluk eden ve bireyin davranışlarının yargılandığı ilkeler ve inançlardır. Çelikkaya (1998) değeri; "belirli bir toplum içinde ya da bir inanç, ideoloji veya insanlar arasında kabul görmüş, benimsenmiş ve halen sürdürülmekte olan toplumsal, insani, ideolojik ya da dini kaynaklı her türlü duygu, düşünce, davranış, kural ve kıymet" olarak tanımlar. Başaran (1992) değer kavramını; bir eylem, bir obje veya bir düşüncenin örgüt içindeki önemini belirli hale getiren özellik şeklinde açıklamaktadır. Öncül (2000)'e göre "değer, bir nesneye, bir duruma, bir olaya, bir varlık veya faaliyete, ruhsal, ahlaksal ya da estetik bakımdan atfedilen önem ya da üstünlüktür." Öztürk (2011)'e göre "değer bir insanın, çeşitli insanları, insanlara ait olan özelliklerini, istek ve niyetlerini, davranışlarını değerlendirirken başvurduğu bir kıstas demektir."

Yaran (2010) değer kavramını; üstün nitelikte olmasından ötürü özenle korunulan soyut ve somut her şey şeklinde tanımlamaktadır. Aydın ve Gürler (2020)'e göre değerler bir toplumun üyeleri tarafından izlenen ve benimsenen genel amaçlardır. Özgüven (2019) değerleri, kişinin bilinci üzerinde iz bırakan davranışların gidişatını belirleyen güdüler şeklinde tanımlar. Yaman (2012)'a göre değer kavramı "kişilerin herhangi bir kişi, varlık,

olay ve durum karşısında ortaya koydukları insani, ahlaki, kültürel, ruhsal, toplumsal ve evrensel duyarlılıklardır.”

Powney ve diğerleri (1995) değer kavramını genel olarak üç kavramsal çerçeve içinde incelemiştir:

- Değerler, inancın dini ve manevi yönünü içine alır. Ayrıca yaşamımızı sürdürme şeklimiz, örgütleme biçimimiz ve tecrübelerimiz ile ilgisi olan başka yolları gösterir.
- Değerler kişiyi davranış, biliş ve duygusal yönlerden etki altına alabilir.
- Değerler temel ve bağlamsal olmak üzere iki biçimde açıklanır. Temel değerler, evrensel kapsamda ilkeleri içerirken; bağlamsal değerler, belirli koşullardaki mutlak davranışları içerir.

2.3.2. Değer Kavramının Özellikleri ve İşlevleri

Değerler hakkında birçok çalışma yapılmış ve bu sayede değerlerin sahip olduğu pek çok özellik ortaya çıkmıştır. Schwartz (2016)’a göre değerlerin birçok teori için ortak sayılabilecek altı özelliği şu şekildedir:

- Değer, şahsın inandığı şeydir.
- Değer, hedefle yakından alakalıdır.
- Değer, birtakım tutum ve algıların üstünde bulunur.
- Standart niteliklerinden ötürü değerler, rastgele ortaya çıkan durumlarda kişilerin seçimi ve değerlendirilmesinde bir kriterdir.
- Değerler önemleri göz önünde bulundurularak dizilir ve bu diziliş şekli ile değer sistemleri oluşur.
- Önem dereceleri değişen değerler kişilerin hal ve hareketlerine kılavuzluk eder.

Göz önünde tutulan başka bir ifadeye göre değerler şu özellikleri içerir (Tezcan, 1987):

- İnsanların birçok kısmı değerler üstünde karşılıklı anlaşırlar.
- Toplumsal refahın sağlanması ve toplumsal ihtiyaçların karşılanması için değerler önemlidir.
- İnsanlar değerler hakkında fedakârlıkta bulunur.
- Değerler kişilerin zihninde yer bulan soyut kavramlardır.

Değerler; toplumun tamamını ilgilendiren, topluma ilişkin kuralların meydana gelmesine yardım eden, dünya çapında insanların tamamını benzer paydada buluşturan, doğru-yanlış, iyi-kötü gibi sınıflamalar yapan, insanların ahlakla ilgili gelişimlerini sağlayan, kişinin yönünü bulmasını sağlayan araçtır. "Değerler toplum içerisinde davranışların, insanların ve olayların seçilmesini ya da değişimini yönlendiren unsurlar olarak işlev görürler" (Fidan, 2009, s. 2).

Değerler insanların davranışlarını yön vererek biçimlendirir. "Değer duygusu olan insan bulunduğu çevre koşulları, kültür kalıpları içerisinde yaşamını sürdürürken, değişen koşulların beraberinde getirdiği yaşam biçimine de kendini uyarlamaktadır" (Sevinç, 2006, s. 207). Bu uyarlama da en iyi şekilde değerler ile yapılır. Değerler toplumsal yapıya etki eden ve toplum içinde uyumu sağlayan en önem taşıyan ögedir. "Çocuğa toplumsal değerler, insan, aile, birey ve yurttaş olma bilinci, kısacası, kültür birikimi, eğitim yoluyla kazandırılabilir" (Erdal, 2009, s. 2).

Değerler eğitimi, öğrencilerin değer anlayışlarını ve değer bilgilerini geliştirerek onlara gereken becerileri kazandıran ve bu sayede öğrencileri toplumun bir ferdi olarak belirli değerler içerisinde davranmalarını sağlayan okul temelli bir faaliyettir (Şahin, 2013). Bu kavram uluslararası kaynaklarda ahlak eğitimi ya da karakter eğitimi olarak da isimlendirilir. Her isimlendirme farklı anlamları bünyesinde barındırır (Lovat & Hawkes, 2013). Her ne kadar farklı anlamları da olsa değerler eğitiminde esas olan bir kültür aktarım süreci olduğudur. Bu süreç kişinin bulunduğu sosyal çevre içinde örtük olarak gerçekleşebileceği gibi örgün eğitim içerisinde kasıtlı olarak da gerçekleşmektedir. Kasıtlı yapılan değerler eğitimi öğrencileri ahlaki ve sosyal yönden geliştirir, akademik açıdan güçlü hale gelmelerine olanak veren bir süreçtir (Berkowitz, 2011). Bundan ötürü değerler eğitimi, eğitimin kuramsal ve uygulamaya yönelik faaliyetlerinde önemli bir pozisyondadır.

Değerler eğitimi vasıtasıyla bireyler sahip oldukları değer algılarını gelecek kuşaklara aktarır ve böylece kuşaklar arasında iletişim sürdürülmesi sağlanır. "Toplumun değer yargılarını gelecek nesle aktarmak eğitimin amaçlarından belki de en önemli olanıdır" (Şahin, 2010, s. 4). Böylece güvenilir, gerçek bir iletişim kurulur ve bu iletişim kesintisiz olarak devam eden bir hal alır.

2.3.3. Değerler Eğitiminin Amacı ve Önemi

Toplumların gelişimini sağlayan en önemli kaynak insandır (Başaran & Çınkır, 2013). İnsanların zaman içinde sosyalleşmesi kuşkusuz ki içinde yaşadığı toplum tarafından sağlanır. Bu sürede en belirleyici faktör eğitimdir (Çağlar, 2005). Değerler çocuklara eğitim yoluyla doğru şekilde kazandırılamazsa çocuklar değişik kaynaklardan yanlış değerleri kazanacaktır. Bu nedenle çocukların içinde bulundukları ortamlar olumlu kişilik özellikleri kazanabilmelerine imkân sağlayacak hale getirilmelidir (Aydın & Gürler, 2020).

Değerler eğitimi ailede başlayıp okulda devam eder. Çocuk iyi ve kötüyü, doğru ve yanlışı kuramsal olarak öğrenip ilke ve yasaları aklında tuttuğu halde yaşamda uygulayamıyorsa çocuğa verilen değerler eğitiminin içeriğinde bir hata vardır. Bu nedenle değerler en sağlıklı şekilde deneyimlerle kazanılır. Bundan ötürü değerler eğitimi yapılırken yaşamın içinden uygulamalara yer verilmelidir (Aydın & Gürler, 2020). Eğitim kurumları öğrencilerin sosyal ve bilişsel alanlarda gelişim gösterme, aile ve topluma yararlı, hoşgörülü, paylaşım içinde olan, erdem sahibi, dürüst, iş birliğine yatkın, sorumluluk bilinci olan adaletli bireyler yetiştirme amacı içinde olmalıdır. Ayrıca bu değerler sadece eğitim kurumları çatısı altında değil resmi program dışında destekleyici eğitim programları içinde açık veya örtük şekilde de verilmelidir. Eğitim kurumları öğrencilere mesleki ve teknolojik eğitimin yanında değer ve inançların korunduğu, kişilerin ahlaki gelişimlerini sağlayan bir eğitim vermelidir (Göldağ, 2015).

Okullarda verilen değerler eğitimi ile öğrencilerde sağlam, uyumlu ve istikrarlı bir kişilik geliştirilmesi amaçlanmaktadır. Ayrıca öğrencilerin tamamının ilgi ve kabiliyetleri yönünde geliştirilerek yaşama ve bir üst döneme hazırlanması, iyi birer insan ve iyi birer vatandaş olmaları amacıyla gerekli olan bilgi ve becerilerin kazanmalarının sağlanarak öğrencileri öz ahlaki anlayışlarına göre yetiştirilmesi amaçlanır. İlk amaç olan "öğrencilerde sağlam, uyumlu ve istikrarlı bir kişilik geliştirilmesi" eğitimde ana hedeftir. Çünkü bu amaç olmadan diğer amaçları elde etmek oldukça zordur (Aydın, 2014).

2.3.4. Değerlerin Sınıflandırılması

Değer kavramı birçok anlamda kullanılan sosyal bir olgudur ve kişilerin ihtiyaçlarını gidermeye yöneliktir. Bu ihtiyaçlar sosyolojik, ekonomik, psikolojik,

antropolojik kaynaklıdır. Bu ihtiyaçlara göre değerlerin anlamı değişebilir ancak değerlerin kişilerin ihtiyaçlarını karşılaması yönü değişmemektedir (Hançerlioğlu, 2000).

Farklı disiplinler değer kavramı için birçok farklı tanım ortaya koymuştur. Bu nedenle değer kavramı farklı disiplinlerce farklı açılardan yorumlanmış ve yorum farklılıklarından ötürü değerler sınıflandırılmıştır. Değerler birçok bilim insanı tarafından sınıflanmış fakat Spranger değerleri basit ve rahatlıkla anlaşılacak nitelikte sınıfladığından Spranger'in değerler sınıflaması oldukça önemlidir. Spranger değerleri; bilimsel, ekonomik, estetik, sosyal, politik ve dini değerler olmak üzere altı şeklinde sınıflamıştır (Akbaş, 2004).

Tablo 1. Spranger'in Değer Sınıflandırması

Bilimsel Değer	Gerçeğe, bilgiye, muhakemeye ve eleştirel düşünceye önem verir. Bilimsel değerleri olan insan deneysel, eleştirici, akılcı ve entelektüeldir.
Ekonomik Değer	Yararlı ve pratik olana önem verir. Ekonomik değerlerin hayatta önemsenmesi gerektiğini belirtir.
Estetik Değer	Simetri, uyum ve forma önem verir. Birey, hayatı olayların bir çeşitliliği olarak görür. Sanatın toplum için zorunluluk olduğunu düşünür.
Sosyal Değer	Başkalarını sevme, yardım ve bencil olmama esastır. En yüksek değer insan sevgisidir. Bu insan sevgisini insanlara sunar. Nazik ve sempatiktir. Bencil değildir.
Politik Değer	Her şeyin üstünde kişisel güç, etki ve şöhret vardır. Esas olarak kuvvetle ilgilidir.
Dini Değer	Evreni bir bütün olarak kavrar ve kendisini onun bütünlüğüne bağlar. Dini uğrunda dünyevi hazları ifade eder.

(Aydın & Gürler, 2020, s. 10)

- **Bilimsel Değer:** Esas olarak bilginin sıralanabilmesi için gerçek olanın ispat edilmesi ile ilgilenir. Felsefe incelemeleri yapanlar ve bilim insanları genel olarak bu sınıftadır. Bu değere sahip olan insan rasyonel, eleştirel ve aydındır. Bu nedenle öğrencilere bu değerler kazandırılarak günlük hayatlarında yararlanmaları sağlanmalıdır (Akari, 2019).
- **Ekonomik Değer:** Faydalı olana yönelim söz konusudur. Üretim, tüketim, kaynakların kullanımı konularıyla ilgilenir. Çocuklara verilecek olan ekonomik değer eğitimi ile çocuk yapacağı işi en kısa sürede ve en az maliyetle yapmayı öğrenmesinde etkili olur. "Ekonomik değerlere sahip bireyler için yaşamın korunması ve devam ettirilmesi gereksinimlerin karşılanmasına bağlıdır" (Atabey, 2014, s. 9).
- **Estetik Değer:** Yaşamın sanata ilişkin yönüyle ilgilenir. Herhangi bir nesne ya da olay karşısında kişinin nesne ya da olaya yüklediği estetik nitelik ile nesne ve olayların kişide uyandırdığı hazsal yetidir (Akari, 2019).
- **Sosyal Değer:** Sosyal değer, toplumu oluşturan tüm bireyler tarafından benimsenmiş olup kişilerin birlik ve beraberlik içerisinde hayatlarını sürdürmelerine olanak sağlar. Bu değeri kazanmış olan kişi yaşadığı topluma kendisini kabul ettirir. "Değerler sosyal bağlamda kişiyi ahlaki davranışta bulunmaya itmekte, bireyin olumsuz davranışlarını engelleyip ona olumlu nitelikte olan davranışlar geliştirmeye zorlamaktadır" (Bolat, 2011, s. 45).
- **Politik Değer:** Değerler kişilerin toplumsal hayatına etkide bulunur. Toplumda herhangi bir ayrım söz konusu olmadan kişilerin ortak bir payda içerisinde bulunmasını sağlar. Bu bağlamda politik değer önemlidir. Bu değere sahip olan kişiler, yerine getirilecek bir görevi başarıyla üstlenebilecek birine vermeye eğilimlidir. Bu değer, kişiye makamın önemli olmadığını ve başarısız olunduğu takdirde verilen görevin bırakılmasını kavrayabileceği bir mantıksal bütünlük içerisinde olmasını sağlar (Özgüven, 2019).
- **Dini Değerler:** Dini değerler toplumların birlik ve beraberlik içinde olmasını ve ortak değerler oluşturabilmelerini sağlar. Bu değerleri kazanmış olan kişiler için evren bütündür ve kişi evrenin bütünlüğe bağlanır. Din için dünya işlerine ilişkin zevkleri gözden çıkarır (Bozkurt, 2017).

Rokeach, değerleri sınıflandırma konusu hakkında çalışmalar yapan başka bir isimdir. Rokeach değerleri amaç ve araç değerler olmak üzere ikiye ayırarak amaç ve araç değerleri de kendi içlerinde on sekiz amaç ve on sekiz araç değere indirgemiştir. Amaç değerler yaşamda hedef belirlemeye yarayan değerlerdir. Araç değerler ise amaç değerlere ulaşılmasını sağlayan davranış biçimlerini ifade eden değerlerdir. Amaç ve araç değerler kendi içlerinde kişisel ve sosyal değerler olarak ikiye ayrılır. Kişisel değerlerin merkezinde bireyin kendisi bulunurken sosyal değerlerin merkezinde başkaları vardır. Rokeach'a göre kişinin sosyal değerleri içinde herhangi bir yükselme ya da alçalma olursa diğer sosyal değerler de buna bağlı olarak yükselir ya da alçalır. Aynı zamanda kişinin kişisel değerlerinde oluşacak yükselme ya da alçalma ile diğer kişisel değerler yükselecek ya da alçalacaktır (Çalışkur & Aslan, 2013).

Tablo 2. Rokeach'ın Değer Sınıflandırması

Amaç Değerler	**Araç Değerler**
Aile güvenliği	Bağımsız olmak
Barış içinde bir dünya	Bağışlayıcı/affedici olmak
Başarılı olma	Cesur olmak
Bilgelik-akıllılık	Dürüst olmak
Kurtuluş	Entelektüel/aydın olmak
Eşitlik	Geniş görüşlü (açık fikirli) olmak
Gerçek dostluk	Hırslı/tutkulu/ihtiraslı olmak
Güzellikler dünyası (güzel bir dünya)	İtaatkar olmak
Heyecan verici yaşam (heyecanlı bir hayat)	Kendini kontrol edebilmek
İçsel ahenk/ huzur	Kibar olmak
Kendine Saygı	Yetenekli/ehil olmak
Mutluluk	Mantıklı olmak
Olgun aşk	Neşeli olmak
Özgürlük (bağımsızlık, serbest seçim)	Sevecen olmak/sevgi dolu olmak
Rahat bir yaşam	Sorumluluk sahibi olmak
Sosyal itibar	Temiz olmak
Ulusal Güvenlik (milli güvenlik)	Yardımsever olmak
Zevk, haz	Yaratıcı olma/ hayal gücü kuvvetli olmak

(Rokeach, 1973, s. 28)

Değerlerin sınıflandırılması konusunda çeşitli çalışmalar yapan Schwartz, değerlerin benzerlik ve farklılıklarına göre bir gruplandırma yapmıştır. Schwartz ve

meslektaşları yaptıkları çalışmalar sonucunda on çeşit evrensel değerin var olduğunu ileri sürmüştür (Schwartz, 1994).

- **Güç**: Otorite, liderlik, baskınlık.
- **Başarı**: Yetenek, hırs, etki, zekâ ve özsaygı.
- **Hazcılık**: Memnuniyet ve hayattan zevk alma.
- **Teşvik**: Çok yönlü yaşam, heyecan verici yaşam.
- **Kendini yönetme**: Yaratıcılık, özgürlük, bağımsızlık, merak, kendi amaçlarını seçmek.
- **Evrensellik**: Açık fikirlilik, bilgelik, sosyal adalet, eşitlik, barışçıl bir dünya, güzel bir dünya, doğayla bütünleşme, çevreyi korumak, iç huzur.
- **Yardımseverlik**: Dürüstlük, affedicilik, sadakat, sorumluluk, arkadaşlık.
- **Gelenek**: Kişinin hayattaki yerini kabul etme, alçakgönüllülük, içtenlik, geleneklere saygı, ölçülülük.
- **Uyum**: Öz disiplin, kurallara uyma.
- **Güvenlik:** Temizlik, aile güvenliği, ulusal güvenlik, sosyal düzende istikrar, iyiliklere karşılık verme, sağlık ve ait olma duygusu (aktaran Samur, 2011).

2.3.5. Değerler Eğitimi Yaklaşımları

Değerler eğitimi alanında yapılan literatür taraması dikkate alındığında geçmiş yıllardan günümüze kadar değerler eğitimi ile ilgili çeşitli yaklaşımlar geliştirilip kullanıldığı görülür. Bu yaklaşımlardan bazıları değerlerin herhangi bir aracı olmadan doğrudan öğretimi ile ilgiliyken bazıları ise eleştirme, yaratıcı düşünme ve akıl yürütme yöntemleri kullanarak değerlerin düşünme ve karar verme süreci olarak kazanımıyla ilgilidir (Doğanay, 2015). Yapılan çalışmalar ışığında değerler eğitimine yönelik dört yaklaşım öne çıkmaktadır. Bu yaklaşımlar; değerleri telkin etmek/aşılamak, değerleri açıklama, değer analizi ve ahlaki muhakemedir. Bu yaklaşımlar aşağıda özet halinde sunulmuştur.

2.3.5.1. Değerleri Telkin Etme

Telkin yöntemi yaklaşımlar içinde en geleneksel olanıdır. Daha açık bir ifadeyle bu yaklaşımda evvelce belirlenen değerlerin öğrencilere aktarımı söz konusudur. Telkin yöntemiyle değerlerin öğretiminde öğrencilerin tek başlarına ya da öğretmenlerinin desteğiyle önem arz eden değerleri içeren kitapları okuması yoluyla başarıya ulaşılır. Sınıf ortamında öğretmenin yönlendirmesiyle yapılan ders içi tartışmalar ile değerlerin önemi vurgulanır (Agboola & Tsai, 2012). Telkin yönteminde başta kazandırılmak istenen değerler belirli hale getirilir ve planlanmış faaliyetler yoluyla kazandırılmaya çalışılır. Temel değerler yetişkinler tarafından açıklanır ve mitolojik ögeler, öyküler ve çeşitli oyunlar vasıtasıyla çocuklara aktarılır (Doğanay, 2015). Toplum tarafından benimsenen ve yetişkinlerin olumlu olarak onay verdiği değerler toplumsal kural niteliğinde olup öğrencilerin bu kurallara uymaları beklenir. Öğrencilerin bu değerleri doğruluk veya yanlışlık bakımından sorgulaması yerine özümsemesi ve gerekliliğini anlaması beklenir (Meydan, 2014). Yapılan çalışmalar sonucunda telkin yöntemiyle değerlerin öğretiminde başarı sağlanamadığı ortaya çıkmıştır. Bunun sebebi ise öğretmenlerin öğrencileriyle beraber geçirdikleri sürenin kısıtlı olmasından dolayı öğrencilere kazandırılmak istenen değerler davranışa dönüşmez. Okulda öğretmenlerin işlenen konuyla bağlantılı olarak öğrencilere yaşadıkları olayları anlattırması ve bu olaylardan ders almaları ile bu problemin üstesinden gelinebilir (Akbaş, 2008).

2.3.5.2. Değerleri Açıklama

Bu yönteme göre öğrenci değerler arasında karşılaştırmalar yaparak elde ettiği sonuçlar üzerinden kendi değerlerini kendisi oluşturur. Öğretmenin yönlendirme ve telkini yoktur. Kendi değerlerini oluşturabilen öğrenci oluşturduğu değerleri farklı faktörlere ihtiyaç duymadan savunma imkânı bulacaktır. Öğretmen öğrencinin kendi kendine oluşturduğu değerleri eleştirmez veya değiştirmek için uğraşmaz tam tersine oluşturduğu değerleri anlatabilmesi için öğrenciye fırsatlar tanır ve öğrenciyi özendirmeye çalışır (Meydan, 2014). Değer açıklama yaklaşımı; sınıf içi oyunlar, oluşturulan ürünlerin sergileri, ders içi alıştırmalar vasıtasıyla yapılır. Bu yaklaşım bütün yaş düzeylerinde ve bütün konular üzerinden yapılabilir Değerleri açıklama yaklaşımı esas olarak insanların yaşamlarında nelere önem verdiklerini düşünmelerine ve onları tanımlamalarına dayanır.

Önceki yaklaşımdan farkı seçenekler gözden geçirildikten sonra kişi nasıl bir değer oluşturursa oluştursun bağımsız bir şekilde değerini kendisi belirler (Doğanay, 2015).

2.3.5.3. Değer Analizi

Değer eğitimi yaklaşımlarından bir tanesi de değer analizidir. Bu yaklaşımda amaç; değer içeren problemlerin, duygulara yer verilmeden, akıl yürütme esaslı incelenip karara bağlanması sağlamaktır (Elkatmış, 2009). Belirli bir problem ile karşı karşıya gelen öğrencilerin problem çözme basamakları üzerinden o değer hakkında çıkarıma ulaşmasını sağlamaktadır. Bu yaklaşım üst düzey düşünme becerilerinin kullanımını gerektirir. "Çoğunlukla sosyal bilimciler tarafından kabul gören değer analizi yaklaşımın amacı, değer konularıyla ilgili eleştirel düşünme ve bilimsel araştırma yöntemlerini kullanmada öğrencilere yardımcı olmaktır" (Yel & Aladağ, 2015, s. 133). Bu yaklaşımda öğrenciler değerler hakkında çalışmaları için teşvik edilir. Öğrencilerin değerler hakkındaki sorularını açık hale getirmeleri ve öğrencilerden çatışma halinde olan değerlerin tarifini yapmaları beklenir. Esas olan öğrencilerin duygusallıktan uzak, aşamalı olarak ilerlemesiyle değerlere ulaşması ve değerleri içselleştirmesidir. Bu yöntem aşamalı olarak değerleri elde etme gayretidir (Kurtulmuş, 2009). Bu yaklaşımda problem çözme basamakları kullanıldığından öğrenciler bilimle ilgili tutum ve davranışlar kazanacaktır. Ayrıca bu basamaklar üzerinden bilgiye ulaşılması bireyde davranışın kalıcı hale gelmesi için uygun ortamı oluşturacaktır.

2.3.5.4. Ahlaki Muhakeme

Bu yöntem Kohlberg tarafından geliştirilmiştir. Yöntemin amacı, öğrencilere içinde ahlaki ikilem bulunan hikayeler sunularak öğrencilerin ahlaki yargılarını ortaya çıkarmaktır. Kohlberg çalışmalarında aynı hikâyeyi farklı yaşlarda olan öğrencilere sunmuş ve her öğrencinin değişik yargılarda bulunduğunu tespit etmiştir. Çalışmalarına göre öğrencilerin ahlaki gelişim dönemleri üç evre ve her evrede iki basamak olmak üzere altı basamaktan oluşmaktadır.

Ahlaki muhakeme yaklaşımında öğretmen, içerisinde ahlaki ikilem bulunan örnekleri verme ve öğrencilere kaldıkları çıkmazı çözmeleri için yardımcı rolünü üstlenir. Her öğrenci ahlaki ikilem içeren örneklerle karşılaştırılır ve öteki öğrencilerin örnek

olaylara verdikleri cevapları işitmelerine fırsat verir. Bu yöntemin amacı belirlenmiş olan değerlerin yerleştirilmesi değildir.

Sınıf içi uygulama esnasında öğretmen tarafından sınıf gruplara bölünür ve her gruba sunulan örnek olayda yapılması gereken iyi davranışın ne olması gerektiği sorulur. Gruplar sorulan soruyla ilgili "neden" ve "niçin" sorularına yanıt bulabilecek şekilde tartışır. Yaşantı ve yaş gruplarına göre ortaya çıkan çıkmazlar çözülür. Çalışmalar görüşlerin aktarımı esnasında öğrencilerin birbirlerinden etkilenmediklerini ortaya çıkarmıştır. Bütün okul dönemlerinde kullanılabilecek olan bu yöntemde asıl hedef öğrencilerin davranışlarına yol gösterecek ahlaki İlkerleri geliştirmelerini sağlamaktır (Akbaş, 2004).

2.3.5.5. Eylem Öğrenme

Bu yaklaşım Newmann ve Jones tarafından geliştirilmiştir. Öğrencilerin bireysel ve kişiler arası eylemlerinde değerleri kazanmalarına olanak vermesi bu yaklaşımın amacıdır. Öğrencilere kazandırılmak istenen değerler sadece söze dayalı olur ve davranışa dönüşmezse öğrenme tam olarak gerçekleşmemiş olur. "Bu nedenle eylem öğrenme yaklaşımı, öğrencinin değerleri davranışa dönüştürmesine odaklanmıştır" (Yiğittir & Kaymakcı, 2012, s. 52).

Eylem öğrenme yaklaşımında öğrencinin çevresiyle etkileşim halinde olan bir varlık olduğu anımsatılmalı ve öğrencinin bununla ilgili olarak kendine güvenmesi sağlanmalıdır. Böylece öğrenci sosyal bir düzen ya da toplumun bir parçası olduğunu idrak edecektir (Demirhan, 2007). Eylem öğrenme yaklaşımında öğrencilere kazandırılmak istenen değerlerle çelişkisiz davranışların sergilenebilmesi için beş basamağın uygulanması gerekir. Bu basamaklar; hedef belirlenmesi, ölçüt belirlenmesi, uygulanacak yöntemin seçilmesi, seçilmiş olan yöntemin uygulanması, değerlendirme yapılarak gerekli görülen yerde tekrar etmedir (Dilmaç, 2007).

Değerlerin kazandırılması amacıyla geliştirilen yöntemlerin tamamı yaş grubu, bireysel özellik ve belirlenen değerlere göre değerleri kazanmalarını amaçlamaktadır. Değerler eğitimi alanında kullanılan yaklaşımların hiçbiri en iyi yaklaşım değildir. Her yaklaşım birbirini tamamlayıcı özelliktedir. Yaklaşımlar beraber kullanıldığında etkin ve kalıcı öğrenme sağlanmış olur.

2.3.6. Değerler Eğitiminin Aşamaları

Değerler eğitiminde istenilen başarıya ulaşılması ancak düzenli ve belli becerilerin kazandırılması ile mümkündür. Bu hedefe ulaşılabilmesi amacıyla değerler eğitiminde pek çok aşama belirlenmiştir. Bu alanda çeşitli araştırmalar yapmış olan Bottery değer eğitiminde dört önemli aşama olduğunun altını çizmiştir (Dilmaç, 2007). Bunlar akıl yürütme ve mantığı teşvik etme, empati geliştirme, benlik saygısı geliştirme ve iş birliği geliştirmedir.

Aşamaların başarı gösterilerek uygulanması ve beceri halini alması ile değerler eğitimi sağlam bir biçimde tamamlanır. Bu aşamaları uygulamada en önemli görevi şüphesiz ki sınıf öğretmenleri üstlenir. Uygulanacak uygun yöntem ve teknikler sayesinde çocuklar belirlenen becerileri kazanabilirler.

2.3.6.1. Akıl Yürütme ve Mantığı Teşvik Etme

Akıl yürütme; bireyin çevresinde yaşanan olayları gözleyip anlaması, olayların neden ve sonuçlarıyla çözümlenmesi ve olaylar hakkında genelleme yaparak sonuca varma şeklinde tanımlanabilir (Altun, 2010). Akıl yürütme sürecinde bireyler, öğrenme sürecine uyum sağlar ve soyutlama süreci içine girer. Meydana gelen olayları gözleyip olayları muhakeme ederek bu sürece etkin olarak katılır (Ültanır, 2003).

Değer eğitiminde, kazandırılmak istenen değerler öğrencilere sunulur. Öğrenciler bu değerleri bireysel tercihlerine uygunluğuna göre analiz ederek kendileri için uygunluk durumunun kararını verirler. Öğrenciye kazandırılmak üzere belirlenmiş değerler öğrencinin yaşam standartlarına uygunluk gösterirse öğrenci o değeri kazanmaya yönelecektir. Fakat değerler öğrencinin yaşam standartlarına uygunluk göstermezse öğrenci bu değerleri kazanmaya çalışmayacaktır. Bu sebeple değer eğitiminde akıl yürütme süreci önemlidir. Bu sürece odaklanılması gerekmektedir (Doğanay, 2015). Akıl yürütme süreci içinde birey olaylara rasyonel bir biçimde yaklaşarak mantıklı kararlar alır.

2.3.6.2. Empati Geliştirme

"Empati bir insanın, kendisini karşısındaki insanın yerine koymak, onun duygularını hissetmeye ve düşüncelerini anlamaya çalışmaktır" (Keçicioğlu, 2020). Empati becerisi gelişen kişiler meydana gelen olaylara temkinli yaklaşarak akılcı kararlar alır ve

olaylara yönelik çözüm arar. Çünkü empati becerisi gelişen kişi karşısındaki insanın hangi ruh halinde olduğunu ve gösterdiği tepkilerin nedenini anlayabilir. Kişiler empati becerisi yardımıyla çevresinde bulunan insanların acılarını, sevinçlerini, üzüntülerini anlayabilir. Hoşgörü sahibi, hayırsever bir toplum oluşturma hedefinde olan değerler eğitiminin bu hedefe ulaşabilmek için kişilerde empati becerisinin gelişmesini sağlaması gerekmektedir.

2.3.6.3. Benlik (Öz) Saygısı Geliştirme

Özsaygı, kişinin özünü obje olarak inceleyip niteliğini belirlemesi sonucunda kendisiyle ilgili vardığı hüküm ve takındığı tavırdır. Bu kavram kendi önemini hissetme, kendini kabul etme gibi kavramları içeren bir üst kavramdır (Kuzgun, 2014).

Yapılan iş ve gösterilen davranışlarda kişinin kendisini güven içinde hissetmesi ve doğru kararlar alabilmesi özsaygının gelişmesi ile mümkündür. Değerler eğitiminin sağlanabilmesi için kişi ilk önce kendisine saygı duymalıdır. Çünkü içinde yaşanılan topluma saygı duyması ilk önce kişinin kendine saygı duymasından geçmektedir. Özsaygısı gelişen kişi herhangi bir görevi üstlenirken rahatlıkla güdülenir ve üstlendiği görevi sağlam bir şekilde yerine getirir. Özsaygının gelişebilmesi için öğretmenler öğrencilere çeşitli görevler vererek görevlerin üstesinden başarıyla gelebilmeleri için onlara rehber olmalıdır.

2.3.6.4. İş birliği Geliştirme

İçinde bulunduğumuz çağda bireyler arası rekabet artmış, iş birliği yapma ve yardımlaşarak öğrenme gibi kavramlar önemini kaybetmeye başlamıştır. Eğer eğitim bireysel ve rekabet üzerine dayalı olursa bu sistemde yetişecek çocuklar da sadece kendisini düşünen bireyler halini alacaktır (Doğanay, 2015). Ancak işbirliği içinde olan insanlar bireysel olmaktan kurtulur, ben duygusundan biz duygusuna geçer. Böylece insanlarda hoşgörülü olma, yardımlaşma, dayanışma, sorumluluk gibi değerler gelişecek ve toplumsal değerlerin kazanımı sağlanacaktır. İş birliği yapma becerisi gelişen insan sosyal hayatta karşılaştığı herhangi bir sorunun üstesinden gelebilmek için çevresindeki insanların yardımına başvuracaktır. Böylelikle insanlar arası iletişim ve etkileşim güçlenecektir.

2.3.7. Değerler Eğitimi ve Program

Değerler eğitiminde istenilen sonuçlara ulaşılabilmesi, iyi planlanmış bir öğretim süreci ve yapılan planlamanın etkin bir şekilde hayata geçirilmesi ile sağlanır. Öğretmen yapılacak planlamada ne öğreteceğini ne zaman ve nasıl öğreteceğini bilerek öğrencilere rehberlik etmelidir. Eğitim yalnızca okulda değil hayatın bütün alanlarında devam etmektedir. Eğitim süreci içinde pek çok boyut vardır ve eğitim süreci sürekli olup hayat boyu devam eder (Özan, 2012). Bu nedenle birçok boyutu içinde barındıran bir değerler eğitimi programı hazırlanarak öğrencilerin hayatlarının farklı alanlarına etki sağlayacak şekilde tasarlanmalıdır. Tasarlanan programlar değerlerin kullanılıp uygulanabilmesine fırsat vermelidir. Uygulanamayıp sadece teoride kalan değerlerin öğretim programlarında yer alması çeşitli çelişkileri beraberinde getirecektir. Bu çelişkiler ise değerlerin kazanılmamasına sebep olacaktır.

Değerler eğitimi okullarda Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler dersleri içindeki kazanımlar vasıtasıyla verilmektedir. Çağımızdaki şartlar dikkate alınarak değerler eğitimi bütün yönleriyle bir ders olmalı ve öğretim programlarına girmelidir. İlkokul döneminden üniversiteye kadar öğrencilere değerler eğitimi konusunda ders almalıdır. Bu sebeple programlar günümüz koşullarına göre ve değerler eğitimini içerecek şekilde düzenlenmeli, programlar içinde çocukların eğlenmesini sağlayacak yaklaşım ve materyaller bulunmalıdır (Bozkurt, 2017).

Programlar içinde materyaller oldukça önemlidir. Öğretim materyalleri, amaçlanan kazanımların kazanılmasında önemli bir tesire sahiptir. İyi oluşturulmuş bir materyal öğrenilecek konuyu somutlaştırarak öğrencinin öğrenmesini kolaylaştırır, birçok duyu organı üzerinde etkilidir, dikkatin toplanmasına yardımcıdır ve öğrencilerin yaratıcılıklarının gelişmesine katkı sağlayacaktır (Avcı, 2009).

İyi hazırlanmış bir öğretim materyalinin kural ve ilkeleri Yıldız (2004)'a göre şu şekildedir:

- Öğretim materyali, öğrencinin kişisel gelişimine katkıda bulunmalıdır.
- Öğretim materyali, öğrencilerin bilişsel ve fiziksel yönden katılımlarıyla bağdaşmalıdır.

- Öğretim materyalinin tasarımı, öğrencilerin herhangi bir hata veya doğru yapması durumunda dönüt verecek şekilde olmalıdır.
- Öğretim materyali, öğrenilecek konu ile ilgili olarak öğrencileri güdülemelidir.
- Öğretim materyalleri, öğrenilmiş konuları içermelidir.
- Öğretim materyallerinin sunumu öğrenciyi etkilemelidir.
- Öğretim materyali, öğretilecek konuyu ve alt konularını genel olarak vermelidir.

2.3.8. Değerler Eğitimi ve Örtük Program

Örtük program, ders dışı faaliyetleri içine alan, yazılı olmayan ve öğretmenin bireysel gayretiyle uygulanan faaliyetleri kapsayan programdır. Eğitim ve öğretim süreci faaliyetleri okul içinde yapılan faaliyetlerle sınırlanamaz. Öğretim programı içinde öğrenmenin her platformda sağlanabileceği etkinlikler yer almalı, öğretim süreci belirli bir düzen içinde olmalıdır (Taşpınar, 2020). Örtük programın oluşturulma ve yürütülmesi sürecinde öğretmenlere önemli işler düşmektedir. Öğretmenler önceden hazırlanmamış, yazılı olmayan bu programları kendileri yapılandırarak okul dışı öğrenmenin oluşmasını sağlar. Eğitim ve öğretim sürecinde bu programın iyi çıktıları vardır. Vallance (1973)'a göre örtük program, bilimsel niteliği olmayan fakat okulda pedagojik anlamda önemli sonuçlar alınmasını sağlayan programdır.

Yaşamın içinden olan değerlerin kazanılmasında örtük program önemli katkılar sunmaktadır. Çünkü değerler ancak gösterilen davranışlar ile somutlaşmaktadır. Öğretmenler tarafından sergilenen değerlere uygun davranışlar öğrencilerin değer kazanımına katkı sağlayacaktır. Öğrencilere değer kazandırmak isteyen öğretmenler bu değerlerin gerektirdiği şekilde davranmalı, öğrencilere model olmalıdır (Ulusoy & Dilmaç, 2018). Kazandırılmak istenen değerlere uygun davranmayan öğretmenleri gözleyen öğrenciler öğretmenlerinde o davranışları göremediğinde kendileri de uygulamayacaktır.

Kazandırılması gerekli olan değerlerin sınıflandırılmasında toplumsal değer yargıları dikkate alınmaktadır. Örtük program, toplumsal yaşamı yansıtan ve toplumun bireylerde görmek istediği yararlı ögeleri içinde bulunduran değerlerin kazandırılmasında eğitimcilerin işini kolay hale getirecektir. Çünkü kazandırılmak istenen değerleri

karşılayan ve uygulayan bir toplum vardır. Örtük program ile istenilen etkinin yakalanabilmesi, okuldaki bütün personel ile ailenin süreç hakkında bilgilendirilmesi ve sürece gereken önemi vermeleriyle mümkün olacaktır. Yapılan araştırmaların çoğu değerler eğitiminde resmi programın yanında örtük programın bulunması gerektiğini göstermektedir (Bozkurt, 2017).

2.4. DEĞERLER EĞİTİMİ VE OYUN

2.4.1. Değerler Eğitiminde Oyunun Yeri ve Önemi

Değerler eğitimi, kültürel özelliklerin yeni nesillere aktarılması esasına dayanmaktadır. Değerler, bireyler ve bireyler arasındaki ilişkiler üzerinde etkilidir. Bu nedenle değerler eğitimi eğitimde önemli bir konudur (Samur, 2011). "Değerler Eğitimi, saygı, sevgi, sorumluluk, dürüstlük ve adalet gibi evrensel bazı değerlerin doğrululuğunu vurgular ve öğrencilerin bunları anlamalarını, bunlara önem vermelerini ve yaşamlarını bu değerlere göre yaşamaları konusunda kendilerine yardımcı olur" (Altan, 2011, s. 56). Eğitim ve öğretimde evrensel değerler ana unsurlardandır. Eğitimde öncelikli amaç, kişilerin gerekli ahlaki donanımları içselleştirerek iyi birer insan olmalarıdır. Bu nedenle evrensel değerlerin olmadığı bir eğitim sürecinden bahsedilemez.

Değerler eğitimi son zamanlarda önem kazanmış bu sayede pek çok alanda kullanılmaya başlamıştır. Değerler eğitimi, okul öncesi ile ilkokul döneminde daha çok oyun, öykü ve masallarla verilmektedir. Masal ve öykülerin katkısı yadsınamaz ancak oyunlar doğrudan doğruya tecrübe edinimini sağladığından çocukta kalıcı öğrenmeler sağlamaktadır.

Pehlivan (1997)'a göre çocuklar oynadıkları oyunlardan hem zevk alır hem de öğrenirler. Bu nedenle değerler eğitiminde oyunun önemli etkileri içinde bulunduran bir araç olabileceği düşünülmektedir. Çünkü oyun esnasında çocuk, kendini rahatça ifade ettiği bir platform içindedir. Bu platformda da sağlam bir öğrenme faaliyeti içerisinde bulunabilir.

Oyun vasıtasıyla çocuklar pek çok toplumsal kavram ve beceri edinir. Oyun ortamında bulunan çocukların ortama uyumu yakalayabilmesi ancak toplumsal ilişki tarzlarını öğrenmeleri ile mümkündür (Özdoğan, 2014). Bu toplumsal kavramlar, çocukların toplum kurallarını öğrenmelerini sağlayacaktır. "Oyun, çocuğun kişisel ve

toplumsal alışkanlıkları kazanmasında çok etkili bir yöntemdir" (Yengin, 2010, s. 105). Çocuk kazandığı beceriler ile sosyalleşir ve yaşama karşı hazır hale gelir. Toplumsal yaşama karşı hazır hale gelen çocuklar daha huzurlu ve mutlu bir şekilde yaşayacak ve değerleri içselleştirerek yaşamlarında uygulayınca toplumun kabulünü alan bireyler halini alacaklardır.

2.4.2. Çocuk Oyunları ile Değerler Eğitimi

Değerler eğitimi gün geçtikçe önem kazanmakta ve bununla beraber değerlerin eğitimiyle ilgili farklı pek çok yöntem denenmiştir. Bu yöntemler arasında oyun etkisi üst seviyede olan yöntemlerdendir. Oyun çocukların hayata tutundukları bir faaliyettir. Çocuklar için oyunun olmadığı bir hayat düşünülemez. Bu nedenlerle ders planları yapan eğitimciler oyun ve değerler ile donatılmış planlama yapmalıdır. "Sınıf ortamındaki eğitim ve öğretim faaliyetlerinin ders amaç ve öğrenci beklentilerini göz önünde bulundurarak planlama ve yürütülmesinden sorumludur" (Ekşi & Katılmış, 2011, s. 123). Özellikle ilkokul döneminde güdüleme ve derse olan ilginin yetersiz olmasından ötürü öğretmenler tarafından öğrencilerin derse olan ilgisinin çekilmesi gerekmektedir. Bu hedef doğrultusunda öğretmenler çeşitli planlamalar yaparak farklı araçlardan yararlanmaktadır. Bu araçlardan biri de oyundur. Oyun esnasında çocuklar hem eğlenecek hem de asıl hayata dair pek çok yeni kavram öğrenme şansını elinde bulunduracaktır. (Ogelman, 2016).

Değerler eğitiminde çocukların düzeyine inmek ve değerleri kazanmalarını sağlamak için oyunlar, fayda sağlayan en önemli araçlardan biridir. Oyun yardımıyla çocuklar bazen farkında olarak bazen de farkında olmadan değerleri öğrenebilir. Çocuk kendiliğinden öğrendiği için bu öğrenme kalıcılık ve uygulama üzerinde de etkili olacaktır. Çünkü çocuklar üzerinde herhangi bir baskı oluşturulmadan, tamamen onların istekleri üzerine ve onların bulunduğu ortam içinde bir öğrenme durumu söz konusu olmaktadır. Yapılarından dolayı değerler de çocukların kendilerini rahat hissettikleri doğal ortamlarında daha etkili bir şekilde öğretilmekte ve daha kalıcı etkiler bırakmaktadır.

2.4.2.1. Geleneksel Çocuk Oyunları ile Değerler Eğitimi

Geleneksel çocuk oyunları, yaşanılan toplumun kültür ve değerlerini içinde bulunduran genel olarak fiziki hareket temelli tasarlanmış faaliyetlerdir. Budak, Kılıç ve Taşkın (2017)'a göre geleneksel oyunlar, halkın gelenek ve göreneklerini yansıtarak nesilden nesile aktarılan değerlerdir. Bu çocuk oyunlarının hedefi çocukların mutlu olmasını sağlarken değerlerin iletimini kolaylaştırmaktır. Eğitimin hedeflerinden biri, içinde yaşanılan toplumun değer yargılarının gelecek kuşaklara aktarımıdır (Tahiroğlu, Yıldırım & Çetin, 2010). Değerlerin aktarılmasında eğitim önemli bir konumdadır. Ancak daha aktif bir değer aktarımı oyunlarla desteklenmiş bir eğitim ve öğretimle mümkündür. Çünkü oyun sırasında çocuk pek çok ortama dahil olmaya imkân bulabilir. Oyunun bir anında gerçek hayatın içindeyken başka bir anında hayal dünyasında bulunabilmektedir. Bu zengin yaşantılar, kalıcı öğrenmenin oluşmasına katkı sağlayacaktır.

Yazar (2012)'a göre değerler insanların tecrübelerini aktarır ve tecrübeler üzerinde direkt etki gösterirler. Bu nedenle değer kazanımının sağlanması işin değerler geleneksel çocuk oyunları içinde verilmelidir. Çağımız çocukları geleneksel oyunları bilmeden büyümekte, bundan ötürü de birçok oyun unutulmak üzeredir. Geleneksel oyunlar gelenek ve görenekler ile birlikte yardımlaşma, dayanışma, iş birliği, başarıyı tebrik etme gibi pek çok değeri içinde barındırır. Durum bu şekildeyken içinde değerleri barındıran geleneksel oyunlar çocukların eğlenirken öğrenecekleri haz verici bir sentez oluşturacaktır. Böylelikle çocuklar hem önceden duyulmamış, görülmemiş oyunları oynayacak hem de pek çok değeri oyun esnasında öğrenme fırsatını yakalayacaktır.

2.4.2.2. Sınıf İçi Eğitsel Oyunlar ile Değerler Eğitimi

Eğitsel oyunlar ile öğretim yapılması öğrencilerin derslerde etkin olmasına olanak sağlar. Çünkü çocukların öğrenmekte zorlanacakları konuları içeren eğitsel oyunlar onların ilgisini çekecek ve derslere karşı güdülenmelerini sağlayacak ve motivasyonlarını arttıracaktır. Yıldız (2020)'a göre eğitsel oyunlar, öğrencilerin bilişsel ve fiziksel olarak aktif olmasını sağlayarak iyi birer yaşantı geçirmelerine olanak vermekte ve bu nedenle de oyunlardan sınıf ortamında oldukça sık yararlanılmaktadır.

Eğitsel oyunların değerlerle bütün hale getirilerek oynatılması değer öğretimi açısından oldukça etkili olacaktır. Örneğin "empati" kavramını içeren bir eğitsel oyunun

öğrencilere oynatılması, öğrencilerin anlamakta güçlük çekeceği soyut olan bu kavramın daha rahat anlaşılmasını sağlayacaktır.

Sahip olunan değerler karşılıklı olarak birbirini etkileme durumunda değişebilir (Yılmaz, 2009). Burada öğretmenlere önemli görevler düşmektedir. Öğretmenler öğrencilerde karşılaştıkları değerlere yönelik olumsuz davranışları etkileşime geçerek, oyun vasıtasıyla ve pek çok yolla olumlu hale getirebilirler. Benzer şekilde değerlere yönelik olumlu davranışlar da etkileşim ve pek çok yaşantı ile olumsuz hale getirilebilir. Bu nedenle öğretmen sınıf içinde oynanan oyunları iyi bir şekilde düzenlemeli ve kurallara uygun bir yönlendirme yapmalıdır. Çocuklar için hem eğlenip hem öğrenmeyi sağlayacak önemi en çok olan oyun türü sınıf içi eğitsel oyunlardır. Eğitsel oyunlar yardımıyla öğrenciler örtük öğrenmeyi gerçekleştirir. Sınıf içi eğitsel oyunlar planlanırken değerlerin oyunlar içerisinde verilmesi ile öğrenciler için uygun bir değerler eğitimi için ortam sağlanmış olur.

2.4.2.3. Açık Alan Oyunları ile Değerler Eğitimi

Açık alanda oynanan oyunlar çocuklar için fazlasıyla dikkat çekicidir. Çünkü çocuklar sokak ve dış dünya ile iç içe büyürler. Geçmişten bugüne çocukların oyun alanlarında tercihi açık alanlar olmuştur. Açık alanda çocuklar özgürlüklerini en iyi biçimde kullanır. Bundan ötürü de çocuklar tarafından en sevilen derslerden biri Beden Eğitimi ve Oyun dersidir. Çocuklar tarafından bu kadar sevilen ve eğlenilen bir derste yapılması planlanan oyun ve faaliyetler de çocukların dikkatini üzerinde toplayacaktır. "Beden Eğitimi dersi öğrenim standartlarına uygun olarak Beden Eğitimi dersi içeriğinde yer alan etkinlikler aracılığıyla öğrenciler, kendi hak ve sorumlulukları ile başkalarının hak ve sorumlulukları arasında bir denge kurma çabası ve istekliliği göstermekte böylece karakter gelişimini de desteklemektedirler" (Yalız, 2011, s. 17). Oyunlarda çocuklar hem yalnız başlarına hem de takım olarak galip gelmeye odaklanırlar. Tek başına kazanılan galibiyet kendine güven değerini kazandırırken takım oyunlarındaki galibiyet ise iş birliği, dayanışma, başarı, sorumluluk gibi değerlerin kazanılmasında etkili olmaktadır. Pek çok değer iyi düzenlenmiş açık alan oyunları vasıtasıyla öğrencilere öğretilebilir. Bunun için öğrencilere oynatılacak oyunların değerlerle uyumlu hale getirilmesi ve iyi bir şekilde yönetilmesi gerekmektedir. Öğretmenlerin oyun esnasında değerlere yaraşır şekilde davranış gösteren öğrencileri ödüllendirmesi ya da değerlere denk düşmeyen yanlış

davranışları düzelterek öğrencilere dönüt vermesi ile değerler eğitimi gerçekleştirilmiş olacaktır.

2.4.2.4. Sanal Oyunlar ile Değerler Eğitimi

Günümüz şartlarında sanal oyunlar ve teknoloji bir bütündür. Üstelik pek çok insan sanal dünyada oyun oynama hedefiyle bulunmaktadır. Sanal oyunlar olabildiğince büyük bir kapsama sahiptir. Bu oyunların hem olumlu hem de olumsuz etkileri bulunmaktadır. Bağımlılığa neden olması, asıl hayatla bağı koparması ve insanları sosyallikten uzaklaştırması olumsuz etkileri arasındadır. Her ne kadar olumsuz etkileri olsa da internet ve bilgisayar eğitimde etki sağlayacak önemli bir araçtır. Yirminci yüzyılın son çeyreğinde bilgisayar ortamında oynanan oyunlarda elde edilen başarılar ile eğitimciler bu oyunların eğitim için kullanılabilecek birer araç olabileceğini görmüşlerdir (Mayer, Schustack & Blanton, 1999). Çünkü sanal ortamda oynanan oyunlar bireyde pek çok duyuya aynı anda hitap edebilmekte ve zengin bir eğitim öğretim imkânı sunmaktadır. Kazanımlar ile sanal oyunların bağlantılı olması bu oyunların eğitimciler için önemli bir öğretim materyali olmasına olanak sağlamaktadır. Çünkü sanal oyunlar öğrencilerin dikkatini üzerinde toplar. Teknoloji çağında yetişen çocuklar sanal olan eğitici oyunları bir hayli keyifli bulmaktadır. Ancak sanal oyun ortamında etkileşim ve iletişim oldukça azdır. Bu nedenle bu oyunlar oluşturulurken çocukların iletişim içerisinde ve oyunların da değerler odaklı olmasına dikkat edilmelidir. Ayrıca oyun esnasında gerekli denetimi yapacak ve oyunların hedeflenen şekilde kullanılmasını sağlayacak bir düzenek oluşturulmalıdır.

2.5. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.5.1. Yurtiçi Araştırmalar

Yarar (2019)'ın "karma yaklaşıma dayalı bilgisayar destekli etkinliklerin ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin hoşgörü değerine yönelik tutumlarına etkisi" başlıklı araştırmasında temel amaç, Sosyal Bilgiler dersi içerisinde bilgisayar desteğiyle yapılacak ve içeriğinde hoşgörü değerini barındıran faaliyetlerin öğrenci tutumlarına ne oranda etkisi olduğunu belirlemektir. Uygulama sonuçları, deney grubu içerisinde bulunan öğrencilerin sergilediği hoşgörü değerinde anlamlı farklılıklar olduğunu gösterirken kontrol grubu içerisinde bulunan öğrencilerin sergilediği hoşgörü değerinde anlamlı farklılıklara ulaşılmadığını göstermiştir.

Apaçık (2018)'ın "ilkokul 4. sınıflarda adil olma ve sorumluluk değerlerinin oyun ve fiziki etkinliklerle kazandırılması" başlıklı araştırmasında sorumluluk ile adil olma değerlerini geliştirme amacıyla yapılan faaliyetlerin öğrencilerde bu değerlerin gelişimine katkı sağladığını ortaya çıkarmıştır. İlkokulda Oyun ve Fiziki etkinlikler dersi içerisinde gerçekleştirilen faaliyetlerin değerleri somut hale getirdiği ve bu sayede öğrencide kalıcılığa ulaşıldığı sonucuna ulaşılmıştır.

Tutkun, Görgüt ve Erdemir (2017)'in yaptığı "karakter eğitimi hakkında beden eğitimi öğretmenlerinin görüşleri" başlıklı çalışmalarında temel amaç Beden Eğitimi öğretmenlerinin karakter eğitimini açıklamaları ve devlet okulları ile özel okullardaki müfredatın karakter eğitimine uygunluğunu belirlemektir. Öğretmenler ile yapılmış görüşmeler sonucunda; öğretmenler bu eğitimin çocuk için önce ailede başladığını, sonra okulda devam ettiğini belirtmiş ve bu eğitimi çocuğun toplum tarafından benimsenmesini sağlayacak istendik davranışları kazanması için aldığı eğitim şeklinde tanımlamışlardır. Araştırma sonuçları, devlet okulları ile özel okullardaki müfredatların Beden Eğitimi dersinde karakter eğitimi verilebilmesine elverişli olmadığını fakat dersin öğrencileri sosyalleştirmesinden ve öğrencilerin bu derste genelde fiziksel olarak aktif olması nedeniyle öteki derslere göre karakter eğitiminin verilebilmesi için daha uygun olduğunu göstermiştir.

Uzunkol ve Yel (2016) tarafından yapılan "Hayat Bilgisi dersinde uygulanan değer eğitimi programının özsaygı, sosyal problem çözme becerisi ve empati üzerine etkisi" başlıklı çalışmalarında, uygulanmış olan programın öğrencilerde özsaygı değerinin gelişmesine etkide bulunmadığı ancak empati değeri ile problem çözme becerisine olumlu anlamda gelişmesine etki sağladığı ortaya çıkmıştır.

Solmaz ve Bayrak (2016)'ın yaptığı "Beden Eğitimi dersindeki fiziksel etkinlik oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin karakter gelişimleri üzerindeki etkisi" adlı çalışmada temel amaç ders kapsamındaki oyunların 4. sınıfta bulunan öğrencilerin karakter gelişimine etkisinin olup olmadığını belirlemektir. Çalışma sonuçları ders kapsamında bulunan konulara ek olarak karakter gelişimi için belirlenen oyunların deney grubu içerisinde bulunan öğrencilere pozitif etkide bulunduğunu göstermiştir. Yalnızca ders kapsamındaki konuların işlendiği kontrol grubu öğrencilerinin öntest ile sontest puanları

arasında artış gözlenirken bu artışın sontest yararına bir fark ortaya çıkarmadığı gözlenmiştir.

Gündüz (2014)'ün "İlköğretim 3. sınıf Hayat Bilgisi dersinde "sorumluluk" değerinin proje tabanlı öğrenme yaklaşımı ile öğretiminin akademik başarı ve tutuma etkisi" isimli araştırmasında, değerler eğitiminin proje tabanlı yapılması neticesinde öğrencilerin başarılarının yükseldiği, görev bilincinde ve kişisel bakımda tutum puanlarının arttığı belirlenmiştir. Bu şekilde yürütülen öğretimin; eğitim sürecinin somutlaşmasına, öğrenmelerin sürekli hale gelmesine ve öğrenciler üzerinde etkide bulunarak süreçten keyif alınmasına katkı sağladığı açıkça görülmüştür.

Izgar (2013)'ın "İlköğretim okulu 8. sınıf öğrencilerine uygulanan değerler eğitimi programının demokratik tutum ve davranışlarına etkisi" isimli araştırmasında, uygulanan program sonrası öğrencilerin demokratik tutum ve davranışlarını olumlu anlamda değişime sokmuştur. Değerler eğitimi programından sonra öğrencilerin eşitlik, bağımsızlık, adalet, insan onuruna saygı, çevreye saygı değerlerinin pozitif anlamda geliştiği belirlenmiştir.

Tahiroğlu (2011)'nun "İlköğretim 4. sınıf Sosyal Bilgiler dersinde doğa sevgisi, temizlik ve sağlıklı olma değerlerinin öğretimi ve değerlere ilişkin öğrenci tutumlarının belirlenmesi" adlı araştırmasında değer eğitimine uyacak şekilde geliştirilen faaliyetlerinin uygulandığı deney grubu öğrencilerinin temizlik, sağlıklı olma ve doğa sevgisi değerleriyle ilgili tutum puanlarının arttığı görülmüştür.

Aktepe (2010)'nin "ilköğretim 4. sınıf Sosyal Bilgiler dersinde yardımseverlik değerinin etkinlik temelli öğretimi ve öğrencilerin tutumlarına etkisi" isimli araştırmasında etkinlik temelli yürütülen değer eğitiminin; öğretimi somut duruma getirdiği, yaşama dair örnekleri doğrudan verdiğinden ötürü öğrenciler üstünde etki sağladığı, yardımseverlik değerinin öğrenilmesini basitleştirdiği ve öğretim sürecinden alınan zevki arttırdığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

Gökçek (2007)'in "5- 6 yaş çocukları için hazırlanan karakter eğitimi programının etkisinin incelenmesi" adlı araştırmasında çocuklara içerisinde yedi değer barındıran karakter eğitim programı uygulandıktan ve öğrenci velilerinin eğitim hakkındaki fikirleri alındıktan sonra şu sonuçlara ulaşılmıştır: Karakter eğitimi programı içerisinde bulunan değerlerin genelinde davranışların pozitif yönde değiştiği belirlenmiştir. Çocukların aileleri

okul öncesi öğretim programlarının içeriğine karakter eğitiminin dahil edilmesi gerektiğini ifade etmişlerdir. Aynı zamanda karakter eğitiminin aileler tarafından verilmesinin yanı sıra olumlu karakter gelişiminin okul öncesi eğitimiyle kazandırılabileceğini belirtmişlerdir.

2.5.2. Yurtdışı Araştırmalar

Madrona, Rivera ve Kozub (2016) tarafından yapılan "Duygusal Alan Odaklı Beden Eğitimi Programı ile Sosyal Beceri ve Değerlerin Kazanılması ve İletilmesi" isimli çalışmada toplumsal değerlerin kazanılması ve iletilmesi için duygusal anlamda odaklanılan beden eğitimi dersinin etki derecesinin araştırılması hedeflenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre uygulanan anketlerde yüksek bir iç tutarlılık gözlemlenmiş, öğretmenlerle yapılan anket çalışması sonrasında değerlerin öğretilmesi süreci daha verimli bir hal almıştır. Beden Eğitimi dersleriyle bütünleştirilmiş sosyal beceri ve değerlerin öğrencilerin duygusal alanlarını ve ahlaki durumlarını etkilediği ve bu alanların gelişmesini sağladığı ispat edilmiştir.

Eliasa (2014) tarafından yapılan "Oyunlarla Öğrencilerin Takım Çalışması ve Sorumluluk Değerlerinin Artırılması" başlıklı araştırmada öğrencilerin tek başlarına veya takım halinde oyunlar oynaması ve tek başlarına oyun oynamalarından ziyade takımla oynanan oyunların öğrencilerde sorumluluk ve iş birliği değerlerinde gelişimi arttırdığı vurgulanmıştır. Oyun sırasında öğrencilerin karşılıklı iletişime geçerek sosyalleşeceği ve ayrıca oyun yoluyla olumlu benlik algısı kazanacağı vurgulanmıştır. Çalışma ile grup halinde oynanacak herhangi bir oyunun öğrencilerde sorumluluk ve iş birliği değerlerini arttırdığı belirlenmiştir.

Butler (2013) tarafından yapılan "Oyun Eğitiminde Ahlak Kazanımı" isimli çalışmada oyun vasıtasıyla ahlaki ilkelerin kazandırılması amaçlanmıştır. Öğrencilere oynatılacak oyunlar belirlenmiştir. Hem oyun belirlenirken hem de oyun esnasında öğrencilerin ahlaki ilkelere ne oranda uydukları gözlemlenmiştir. Gözlem sonucunda, öğrencilerin oyun sırasında kurallar oluşturulurken ahlaki ilkelere dikkat ettikleri ve ahlaki ilkeler üzerine sorgulamaya girdikleri görülmüştür.

Mouratidou, Goutza ve Chatzopoulos (2007) tarafından yapılan "Lise Öğrencilerinde Beden Eğitimi Yoluyla Ahlaki Akıl Yürütmeyi Geliştirme Programı" isimli

çalışmada altı haftalık program hazırlanarak beden eğitimi etkinliklerinin ahlaki akıl yürütme üzerinde ne oranda tesirli olduğu araştırılmıştır. Hazırlanan program deney ve kontrol gruplarına uygulanarak gözlem yapılmıştır. Araştırmaya göre, uygulanan program sonrasında deney grubu öğrencilerinin ahlaki akıl yürütme davranışlarının kontrol grubu öğrencilerine göre daha fazla olduğu gözlenmiştir.

Miller, Kraus ve Veltkamp (2005) tarafından yapılan "okulda bir şiddet önleme stratejisi olarak karakter eğitimi" isimli çalışma dokuz okulda üç yüz üç tane dördüncü sınıf öğrencisiyle yapılmıştır. Öğrencilere verilen karakter eğitimi sonuçlarına göre, öğrencilerin sosyal etkileşimlerinde artış olduğu, akademik başarılarının yükseldiği ve ebeveynleriyle olan etkileşimlerinin arttığı gözlenmiştir. Ayrıca ilköğretim, ortaöğretim ve yükseköğretim seviyelerinde şiddet önleme eğitimi için öneriler sunulmuştur.

Benninga, Berkowitz, Kuehn ve Smith (2003) tarafından yapılan "ilkokullarda karakter eğitimi uygulaması ve akademik başarı arasındaki ilişki" adlı çalışmada öğrencilere üç sene boyunca karakter eğitimi programı uygulanmıştır. Uygulama sonuçlarına göre, programın uygulandığı sene ve devamındaki iki sene boyunca öğrencilerin akademik başarılarının önceki senelere göre arttığı belirlenmiştir.

Duer, Parisi ve Valintis (2002) tarafından yapılan "etkili karakter eğitimi" isimli çalışmada lise öğrencilerinin saygı ve sorumluluk değerlerinin geliştirilmesi, olumlu davranışların arttırılarak olumsuz davranışların azaltılması için bir karakter eğitimi programı uygulanmıştır. Uygulama sonuçlarına göre lise öğrencilerinin saygı ve sorumluluk değerlerini gösterme düzeyleri artmıştır. Programı uygulayanların tuttukları kayıtlara göre, olumsuz görülen davranışlarda azalma olduğu saptanmıştır. Program ile beraber karakter eğitimine yönelik farkındalık oluşmuş ve bu sayede okulda öğrenci davranışlarının olumlu anlamda gelişme göstermiştir.

Fixler (2000) tarafından yapılan araştırmada odağında sevgi, saygı ve iş birliği değerleri olan bir karakter eğitimi programı hazırlanmış ve okul öncesinde bulunan çocuklara uygulanmıştır. Karakter eğitiminin zaman içindeki gelişimini ortaya çıkarmak ve gerekli olduğunu göstermek amacıyla aile ve öğretmenler davranış kontrol listesi kullanmıştır. Araştırma boyunca anekdot kayıtları da tutulmuştur. Araştırmanın içeriği şu şekildedir: Demokratik ortamların oluşturulması için öğretmen rol modelli sınıf toplantıları yapılması, iş birliğine dayalı öğrenme faaliyetleri, çoklu zeka becerilerine yönelik

faaliyetler, kazanılması istenen yaşam becerilerinin aktarılmasında ailenin katılım sağlaması. Araştırma sonunda, bazı çocukların karakter gelişiminde ilerleme kaydedilmiş, istenilen sonuçlara ulaşılması için daha çok zaman gerektiği belirtilmiştir.

Carlson, Johnson ve Swift (2000) tarafından yapılan Karakter Eğitimi ile Öğrenci Sosyal Becerilerini Geliştirme" başlıklı çalışmalarında üç farklı okul bölgesinde dördüncü sınıf, altıncı sınıf ve özel eğitim sınıflarındaki öğrencilere sosyal becerilerin karakter eğitim yoluyla kazandırılması hedeflenmiştir. Çalışmada ilk olarak özel eğitim öğrencilerindeki sosyal beceri eksikliklerinin sebepleri araştırılmıştır ve araştırma sonuçlarına göre; toplum desteğindeki eksiklik, akranlar arası ilişkilerin öğrenci seçimlerini olumsuz etkilemesi, öğrencilerin yaşadıkları çevreler arasında tutarsızlıklar olması özel eğitim öğrencilerindeki sosyal beceri eksikliklerinin sebepleridir. Çalışma sonucunda; doğrudan öğretimle ve istenen karakter niteliklerinin pekiştirilmesi ile istenmeyen karakter niteliklerinde azalma olduğu görülmüştür.

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, kullanılacak veri toplama aracı ile verilerin analizine dair bilgiler yer almaktadır.

3.1. ARAŞTIRMA MODELİ

Araştırma modeli; çalışılan durumu, insan ya da nesneyi bulunduğu şartları değiştirmeden var olduğu biçimde açıklamaya çalışmaktadır. Bu durum ise çalışmada kullanılacak verilerin amaçlara uygun biçimde toplanmasını ve verilerin çözümlenirken uygun şartların sağlanmasını ifade etmektedir (Atınel, 2018).

Bu çalışmada Beden Eğitimi ve Oyun dersinde oynanan çocuk oyunları ve bu oyunlar ile değerler eğitimi ele alınmaktadır. Nitel araştırma yöntemleri insan doğasına daha yakın olduğundan insan hal ve hareketlerine dair olgular ele alınırken nitel araştırma yöntemlerinin kullanılması daha elverişli olacaktır. Araştırmada nitel araştırma modellerinden temel nitel araştırma deseni kullanılmıştır. Nitel araştırmaların pek çok tanımı bulunmakla birlikte; gözlem, görüşme, doküman analizi gibi veri toplama yöntemleri kullanılarak olgu ve olayların doğal ortamında gerçeğe uygun ve bütüncül bir biçimde incelendiği bir süreç şeklinde tanımlanabilir (Yıldırım & Şimşek, 2011). Temel nitel araştırma bağlamında araştırmayı yapan kişi kuramsal çerçevenin dışına çıkmadan gözlem yapılacak durumları, sorulacak soruları veya ilgisi bulunan dökümanları kararlaştırır. Verileri analiz ederken tekrarlanan verileri ve çalışma konusuyla ilişkili verileri diğer verilerden ayırıp kategoriler meydana getirir. Bulgular bölümünde ise verilere göre meydana getirilen temalara katılımcı yorumları ile anlam kazandırılır (Merriam, 2013).

3.2. ARAŞTIRMA ÇALIŞMA GRUBU

Araştırmanın çalışma grubunu belirlemek için, içerik bakımından zengin olan durumların seçilip ayrıntılı olarak araştırılmasına imkân sağlayan amaçsal örnekleme yönteminden kolay ulaşılabilir durum örneklemesi yöntemi kullanılmıştır. Kolay ulaşılabilir durum örneklemesi, araştırmanın problemi ile ilgili olarak yakın ve erişilmesi kolay olan bir grubun veya durumun seçilerek çalışmanın gerçekleştirilmesi şeklinde

tanımlanmaktadır. Kolay ulaşılabilir durum örneklemesi çalışmaya çabukluk kazandırır (Yıldırım & Şimşek, 2011).

Araştırmanın çalışma grubu, araştırmacının görev yaptığı ilkokulda araştırmacının kendi sınıfında öğrenim görmekte olan 4. sınıfa devam eden 7 erkek ve 3 kızdan oluşan toplam 10 öğrenciden oluşmaktadır. Çalışma grubundaki öğrencilerin araştırmacının eğitim öğretim verdiği sınıfta bulunan öğrencilerden oluşması, hem öğrencilerin oyunlar esnasında video kaydı alınırken daha rahat davranmalarına imkân tanıması hem de ders içi ve teneffüs aralarında daha ayrıntılı gözlem yaparak araştırmacı günlüklerinin verilerinin zenginleşmesine imkân tanıması bakımından araştırmaya katkıda bulunmuştur.

3.3. VERİLERİN TOPLANMASI

3.3.1. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplamak için; Oyun Oynuyorum Derleme Kitapçığı 4.sınıf oyunları kısmında bulunan numara oluşturma, balonum patlamasın, yakan top, değiş-tokuş, mendil oyunu, yedi taş, sağlık için doğru besin, halat çekme, kartonlarla yürüme, molekül ve ortayı bul adında 11 oyun oynatılmıştır. Elde edilen verilerin ayrıntılı hale getirilmesi ve gösterilen davranışların daha derinlemesine incelenmesi adına oyunlar esnasında video kayıtları alınmıştır. Araştırmacı gözlem verilerini kaydetmek amacıyla ilk oyundan itibaren her oyun için oyun günü içerisinde araştırmacı günlüğü tutmuştur. Oyunlara dair veriler, MEB Değerler Eğitimi Yönergesi içerisinde bulunan 27 değer (sevgi, saygı, sorumluluk, hoşgörü-duyarlılık, empati, özgüven, adil olma, cesaret-liderlik, nazik olma, dostluk, yardımlaşma, dayanışma, temizlik, doğruluk-dürüstlük, aile birliğine önem verme, bağımsız ve özgür düşünebilme, iyimserlik, estetik duyguların geliştirilmesi, misafirperverlik, vatanseverlik, çalışkanlık, paylaşımcı olmak, şefkat-merhamet, selamlaşma, alçak gönüllülük, kültürel mirasa sahip çıkma, fedakârlık) dikkate alınarak toplanmıştır. Araştırma kapsamında oynatılan oyunlar ve oyunların oynanışı şu şekildedir:

Numara Oluşturma: Sınıfın oyun esnasındaki mevcuduna göre öğrenciler gruplara ayrılır ve belirlenen bir çizgi arkasında arka arkaya sıra olur. Gruplarda bulunan her bir oyuncuya rakamların yazılı olduğu kağıtlar verilir. Öğretmen oyuncuların 7-8 metre (oyun alanına göre değiştirilebilir) uzağında durarak sınıf düzeyine göre bir sayı söyler. Her iki grup içinde bu rakamları elinde bulunduran oyuncular öğretmenin yanına gelerek doğru sayıyı meydana getirmeye çalışır. Gruplardan hangisi sayıyı doğru olarak oluştururursa puanı

o grup alır. Sonrasında oyuncular başlangıç çizgisine dönerek yeni sayıyı oluşturmak için bekler. 10 puana ulaşan ilk takım oyunun galibi olur.

Balonum Patlamasın: Oyunculara iki tane balon verilir. Oyuncular balonları şişirip uçlarına ip bağlayarak bir balonu sağ ve diğer balonu da sol ayak bileklerine bağlar. Öğretmenin belirlediği oyun alanına dağınık olarak yerleştikten sonra öğretmenin yönlendirmesiyle oyun başlar. Oyuncular hem kendi balonlarını korumaya çalışmakta hem de arkadaşlarının balonlarını patlatmaya çalışmaktadır. En son hangi oyuncunun ayağında balon kalmışsa o oyuncu oyunu kazanmış olur.

Yakan Top: Oyuncu sayısına göre iki grup oluşturulur. Kura çekilerek gruplardan biri ikiye ayrılır ve 16' şar metre mesafeyle karşı karşıya bekler. Diğer grup orta kısma geçer. Ebe olan gruptaki oyuncular topla ortadaki oyuncuları vurmaya çalışır. Ortadaki tüm oyuncular vurulunca ebe olan oyuncular orta kısma gelir. Ortadaki oyuncular ise ebe olur. Ortadaki oyuncuların tuttuğu her top için bir can hakkı verilir. Aynı zamanda en sona kalan ortadaki oyuncu topla vurulmazsa oyun tekrar oynanır.

Değiş-Tokuş: Fransa'nın geleneksel oyunlarındandır. Bu oyunda gözleri bağlamak için bir parça bez ve oyuncu sayısı kadar da sandalye gereklidir. Oyuncu sayısına göre her bir oyucuya birden itibaren bir sayı verilir. Sandalyeler oyun alanında birbirine bakacak şekilde bir çember halinde dizilir. Bir oyuncu ebe olarak seçildikten sonra öğretmen yardımıyla gözleri bağlanarak çemberin ortasına getirilir. Ebe oyuncu iki sayı söyler ve o sayılara sahip oyuncular yerlerini değiştirmeye çalışır. Ebe oyuncu bu oyunculardan birini yakalarsa yakalanan kişi yeni ebe oyuncu olur ve oyun bu şekilde devam eder.

Mendil Oyunu: Mısır'ın geleneksel oyunlarındandır. En az 5 oyuncusu olan iki takım oluşturularak takımların dışında bir oyun lideri seçilir. İkisi arasında 20 m uzaklık olacak şekilde iki paralel başlangıç çizgisi çizilir. Her iki takım kendi başlangıç çizgisine gider ve paralel şekilde dizilir. Oyun lideri oyun alanının tam orta noktasına gelerek eline mendil alır. Takımlara bulundukları oyuncu sayısı kadar 1'den başlanarak numara verilir. Oyun lideri mendili tutan kolunu yukarı kaldırır ve bir numara söyler. Bu şekilde oyun başlamış olur. Karşılıklı takımlarda aynı numaradaki iki oyuncu mendili liderin elinden almak için oyun alanının ortasına gelir. Mendili alıp ebelenmeden takımının yanına giden oyuncu puan alır. Oyuncu ebelenirse puan karşı takımın olur.

Yedi Taş: Ürdün'ün geleneksel oyunlarındandır. En az 2 oyuncusu olan iki takım kurulur. Oyun alanı olarak açık bir alan seçilerek alanın ortasına üst üste konulmuş yedi taş dizilir. Hücum takımı taşlardan 7 metre uzakta sıralanır ve taşları devirmek için sırayla top atar. Taşlar dağılırsa savunma takımındaki oyuncular hücum takımındaki oyuncuları topla ebelemeye çalışır. Ebelenen hücum oyuncusu yerinde donarak sabit kalır. Hücum takımındaki oyuncular yedi taşı üst üste yerleştirebilirse bir puan kazanır ve tekrar hücuma devam etmek için bir oyun hakkı kazanmış olur. Savunma takımındaki oyuncular hücum takımındaki oyuncuların hepsini dondurursa bir puan kazanır ve hücum takımı yerine geçer.

Sağlık İçin Doğru Besin: Sınıf mevcuduna göre öğrenciler iki gruba ayrılır. Her iki grup önceden belirlenen çizginin gerisinde arka arkaya sıraya girer. Öğretmenin belirlediği bir mesafede masa üstüne yararlı ve yararsız besinlerin resimleri konur. Yararlı ve yararsız besinler için birer fiziksel hareket belirlenir. Öğretmenin yönlendirmesiyle doğru hareketi yaparak doğru besini alan ve hızlıca grubunun yanına dönen öğrenci bir puan kazanır.

Halat Çekme: Sınıftaki öğrenci sayısına göre iki grup oluşturulur. Her iki grup ince olan en az 4 metre uzunluğundaki halatı gruplar arası 1 metre kalacak şekilde tutar. Her iki grubun en ön sıradaki oyuncusu orta kısımdaki çizgiye ayaklarını basar. Öğretmenin "başla" demesiyle gruplar halatı çeker. Hangi grup en öndeki oyuncuyu kendi alanına çekebilirse o grup oyunu kazanır.

Kartonlarla Yürüme: Öğrenci sayısı dikkate alınarak üç takım oluşturulur ve takımlar önceden belirlenmiş çizginin gerisinde sıra olur. Her grubun ilk oyuncusuna kartonlardan yapılan daire şeklinde ikişer kapak verildikten sonra öğretmenin komutuyla beraber her takımın ilk oyuncusu kartonlardan bir tanesini yere koyup bir ayağıyla üstüne basar, daha sonra diğer kartonu onun önüne koyarak diğerine basar. Oyuncular önceden belirlenen final çizgisine kadar gittikten sonra her iki kartonu da ellerine alıp takımlarının yanına koşar ve kartonları sıradaki oyuncuya vererek takımın arkasına geçer. Oyunu bu şekilde ilk önce bitiren takım oyunu kazanmış olur.

Molekül: Oyun alanı içerisinde oyuncular dağınık düzende durur. Öğretmen herhangi bir müzik açar ve oyuncular müzik boyunca hareket eder. Öğretmen müziği durdurduğunda oyuncuların kaçarlı grup oluşturacaklarını söyler. Oyuncular öğretmenin

söylediği sayı kadar bir ya da birden fazla grup kurar. Grupların dışında kalan oyuncu ya da oyuncular elenir. Oyun son iki oyuncu kalana kadar devam eder.

Ortayı Bul: Küba'nın geleneksel oyunlarındandır. Tahtaya ya da duvara yapıştırılan bir kâğıda daire çizilerek sınıftan bir öğrenci ebe olarak seçilir. Ebe duvardan bir metre kadar uzaktayken gözleri bez parçası yardımıyla bağlanır. Oyunda hedef, ebenin dairenin orta noktasına ya da orta noktanın en yakın yerine işaret parmağıyla dokunmasıdır. Oyundan önce ebe bulunduğu yerde gözleri bağlıyken üç kez döndürülür. Bu esnada diğer öğrenciler de dairenin ön kısmına geçerek ebenin parmaklarını hafifçe çeker ve onun dikkatini dağıtmaya çalışır.

3.3.2. Veri Toplama Süreci

Araştırmanın veri toplama sürecinde izlenen yollar ve yapılan çalışmalar aşağıdadır:

- Araştırma kapsamında veriler 2020-2021 eğitim öğretim yılının ikinci döneminde toplanmıştır.
- Beden Eğitimi ve Oyun dersi öğretim programı üzerinden 4. sınıf Beden Eğitimi ve Oyun dersi kazanımları incelenmiştir.
- "Okul dışında oyun ve fiziki etkinliklere düzenli olarak katılır", "oyun ve fiziki etkinliklerde kendinin ve başkalarının güvenliği ile ilgili sorumluluk alır", "oyun ve fiziki etkinliklerde zamanını etkili kullanır", "yer değiştirme hareketlerini artan kuvvet, hız ve çeviklikle yapar", "çeşitli stratejileri ve taktikleri kullanarak tasarladığı oyunları arkadaşlarıyla oynar", "kültürümüze ve diğer kültürlere ait çocuk oyunlarını oynar", "sağlığını korumak için günlük ve haftalık beslenme listesi hazırlar", "oyunlarda dengeleme gerektiren hareketleri etkili kullanır" kazanımları belirlenmiştir.
- Bu kazanımlar odağında Milli Eğitim Bakanlığı tarafından hazırlanan Oyun Oynuyorum Derleme Kitapçığı'nda yer alan iki oyun deneme oyunu olarak ve on bir oyun ise asıl oyun olmak üzere toplam on üç adet çocuk oyunu belirlenmiştir. Bu oyunlar şu şekildedir: Çuval yarışı, ayağıma basma, numara oluşturma, balonum patlamasın, yakan top, değiş-tokuş, mendil oyunu, yedi taş, sağlık için doğru besin, halat çekme, kartonlarla yürüme, molekül ve ortayı bul.

- Deneme oyunları ile asıl oyunların oynatılacağı tarihler belirlenmiş ve oyunlar esnasında kullanılmak üzere gerekli materyaller hazır hale getirilmiştir.
- Öğrenci velilerinden öğrencilerin doğrudan isimlerinin kullanılmasına yönelik izin alınmıştır ve araştırmada öğrencilerin doğrudan isimleri kullanılmıştır.
- Veri toplama sürecinde yürütülen çalışmanın etik kurallara uygun olarak yürümesini sağlamak amacıyla video kaydı alınmadan önce oyun ortamında bulunan kişilerden izin alınmıştır.
- Araştırmacı ayağıma basma ve çuval yarışı adlı oyunları deneme oyunu olarak oynatmıştır. Deneme oyunları, öğrencilerin oyun esnasında yapılan video çekimlerine alışmalarını sağlamak amacıyla oynatılmıştır.
- Araştırmacı; numara oluşturma, balonum patlamasın, yakan top, değiş-tokuş, mendil oyunu, yedi taş, sağlık için doğru besin, halat çekme, kartonlarla yürüme, molekül ve ortayı bul adlı oyunları asıl oyun olarak oynatmıştır. Oynatılan her asıl oyun sırasında video kaydı alınmış ve cep telefonu vasıtasıyla alınan video kayıtları bilgisayar ortamına aktarılmıştır. İlk oyundan itibaren araştırmacı tarafından gözlem süreci başlatılmıştır. Gözlem notları, gözlemin yapıldığı gün tutulan araştırmacı günlükleri ile çalışmaya aktarılmıştır.
- İlkokul dördüncü sınıf Beden Eğitimi ve Oyun dersi ders başı otuz dakikadan haftada iki ders saatidir. Belirlenen oyunlar her hafta iki oyun olmak üzere altı hafta boyunca oynatılmıştır. Halat çekme ve kartonlarla yürüme oyunları kısa sürdüğünden aynı ders saati içerisinde her iki oyun da oynatılmıştır.
- Oyunlar; 4-A sınıfında, Gökçen İlkokulu'nun bahçesinde ve Gökçen İlkokulu'nun anasınıfında oynatılmıştır. Asıl oyunların oynatılma tarihleri ve her bir oyunun ne kadar sürede oynatıldığı Tablo 4'te yer almaktadır.

Tablo 3: Asıl Oyunların Tarih ve Süreleri

Oyunun Adı	Oyun Tarihi	Oyun Süresi
Numara Oluşturma	15.03.2021	15 dakika
Balonum Patlamasın	17.03.2021	18 dakika 28 saniye
Yakan Top	22.03.2021	17 dakika 17 saniye
Değiş- Tokuş	24.03.2021	15 dakika 38 saniye
Mendil Oyunu	29.03.2021	13 dakika 40 saniye
Yedi Taş	31.03.2021	12 dakika 41 saniye
Sağlık için Doğru Besin	05.04.2021	21 dakika 28 saniye
Halat Çekme	07.04.2021	46 saniye
Kartonlarla Yürüme	07.04.2021	5 dakika
Molekül	12.04.2021	9 dakika 50 saniye
Ortayı Bul	14.04.2021	14 dakika 26 saniye

Tablo 3 incelendiğinde uygulamanın 13 Mart ile 14 Nisan arasında yaklaşık olarak 1 ay boyunca gerçekleştirildiği görülmektedir. En uzun oyun 21 dakika ile "Sağlık İçin Doğru Besin" en kısa oyun 46 saniye ile "Halat Çekme" oyunudur.

3.4. VERİLERİN ANALİZİ

Temel nitel araştırma yaklaşımının benimsendiği bu çalışmada kullanılan yöntem vasıtasıyla veriler toplanmış, toplanan veriler betimsel analiz yapılarak analiz edilmiştir. Betimsel analiz süreci içinde toplanan veriler daha önceden belirlenen temalar çerçevesinde sınıflanarak yorumlanır. Betimsel analizin amacı elde edilen bulguların düzenli hale getirilip yorumlanması ve böylece okuyucuya iletilmesidir. Bundan dolayı veriler sistemli ve kolay anlaşılacak bir şekilde betimlenir, bulgular yorum yapılarak açıklanır, sebep-sonuç bağları incelenir ve bazı sonuçlara erişilir (Yıldırım & Şimşek, 2011). Bu araştırmada elde edilen veriler tematik bir çerçeveye göre düzenlenmiş ve bulgular yalın ifadelerle tanımlanarak katılımcıların sözel ifadeleriyle desteklenmiştir.

3.5. NİTEL ARAŞTIRMADA GÜVENİRLİK VE GEÇERLİK

Güvenirlik çalışma içerisinde elde edilen sonuçlardaki tekrar edilebilirlik iken geçerlilik araştırılan olgunun olabildiği kadar yansız ve olduğu gibi gözlenmesi anlamındadır (Yıldırım & Şimşek, 2011).

Araştırmacı, çalışmada geçerliği ve güvenirliği sağlamak amacıyla oyunlar esnasında yapılacak gözlemde kullanılacak veri toplama aracındaki gerekli düzeltmelerin yapılması ve eksikliklerin tespit edilmesi amacıyla 3 uzmandan görüş almıştır. Uzmanlar sınıf eğitimi ve değer eğitimi alanında çalışan öğretim üyelerinden oluşmaktadır. Veriler üç uzmana gönderilmiş ve elde edilen değerler açısından bakıldığında sırasıyla birinci uzmanla 13 değerde, ikinci uzmanla 12 değerde ve üçüncü uzmanla ise 11 değerde anlaşılmıştır. Gözlemlere başlamadan önce ortaya çıkabilecek aksaklıkları ve hataları önlemek amacıyla ön uygulama yapılmıştır. Ayrıca öğrenci velilerinden yapılacak gözlem için yazılı veli izni alınmakla beraber katılımda gönüllülük esas alınmıştır. Araştırmacı oyun gözlemlerini hava şartları nedeniyle 4-a sınıfında, okul bahçesinde ve anasınıfında yapmıştır. Yapılan gözlemlerde gözlenen sayısı yüksek tutulmaya çalışılmış, gözlemler doyum noktasına ulaşınca sonlandırılmıştır. Gözlem süresince alınan video kayıtlarının dökümü yapılıp kayıtlar izlenerek kontrol edilmiştir. Verilerden elde edilen temalar noktasında uzman desteği alınmıştır.

Araştırmacı, araştırmacı günlüklerini geçerlik ve güvenirliği sağlamak amacıyla yansız ve tarafsız şekilde tutmuştur. Günlüklerini veri kaynakları ile doğal ortamında uzun süreli etkileşim içerisinde olduktan sonra yazmıştır. Bu sayede araştırmacı günlüklerine konu olan gözlemlerini veri kaynakları üzerinde öznel algılardan ve kendisinin varlığından kaynaklanabilecek etkiyi fark edebilecek şekilde yazabilmiştir. Araştırmacı gözlem süresi ve sayısını arttırarak süreci kendi doğal ortamında gözlemleyip günlüğüne aktarmıştır. Doğal ortam içerisinde gerçekleşip gözlenen davranışlar gerçeği yakından temsil ettiği için araştırmaların geçerliğine katkı sağlamaktadır (Yıldırım & Şimşek, 2011). Araştırmacı günlüğüne dayalı gözlemler veri toplama süresince Beden Eğitimi ve Oyun dersinin olduğu her gün öğrencinin okula gelişi ile başlamış, okuldan ayrılışı ile tamamlanmıştır. Toplanan verilerden elde edilen temalar noktasında uzman desteği alınmıştır.

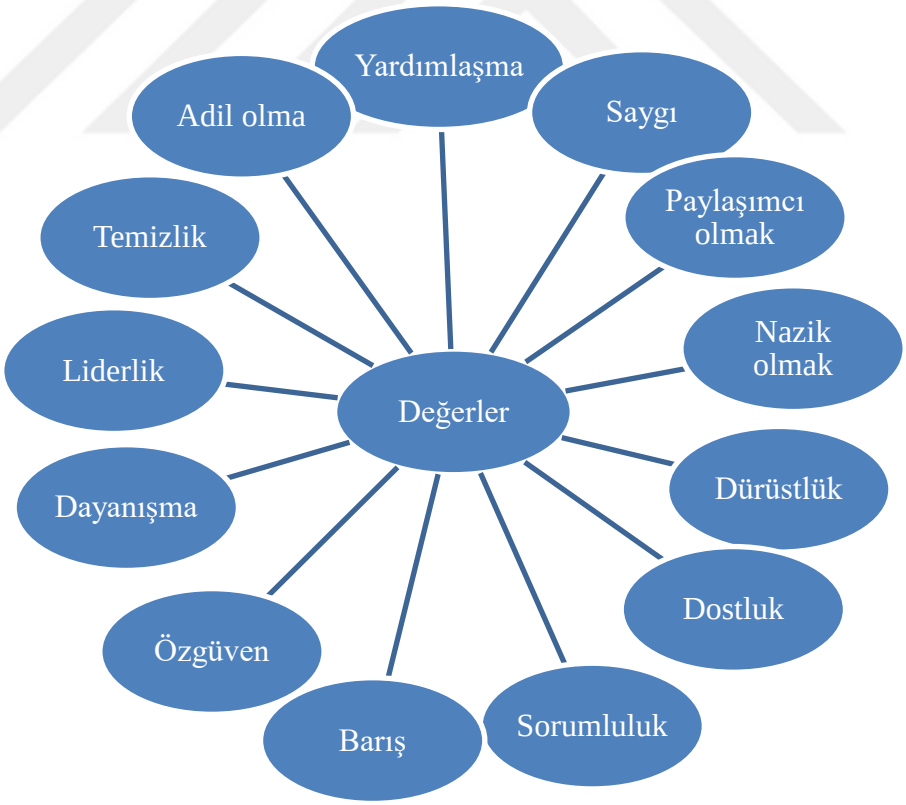
Araştırmanın güvenirliğini hesaplamak amacıyla Miles ve Huberman (1994) tarafından geliştirilen formül [Güvenirlik = görüş birliği / (görüş birliği + görüş ayrılığı) x

100] kullanılmış ve araştırmanın güvenirlik hesaplaması sonucu % 91 çıkmıştır. Miles ve Huberman (1994) nitel araştırmalarda % 80 ve üzerinde araştırmacı ve uzman görüşü birliğinin sağlanması durumunda araştırmaların güvenilir kabul edildiğini belirtmiştir. Dolayısıyla bu araştırmanın güvenilir olduğu söylenebilir.

4. BULGULAR

Oyunlar esnasında oluşturulan video kayıtlarının dökümü yapılmıştır. Daha sonra dökümü yapılan video kayıtlarındaki veriler ile öğrenci davranışlarına yönelik ders içi ve teneffüs aralarında sınıf öğretmeninin gözlemlerine dayalı tutulan araştırmacı günlüğü verileri temalaştırılarak sunulmuştur. Veriler araştırmanın amacına bağlı kalınarak ilgili sırayla verilmiştir.

Beden Eğitimi ve Oyun dersinde *"çocuk oyunları yoluyla elde edilen değerlere"* ilişkin veriler Şekil 1' de verilmiş, *"çocuk oyunları yoluyla değerlerin kazanılma şekline"* ilişkin veriler aşağıda sunulmuştur. Öğrencilerin sözel ifadeleri, tutulan araştırmacı günlüğü notları, Beden Eğitimi ve Oyun dersinde çocuk oyunları yoluyla elde edilen değerler ve Beden Eğitimi ve Oyun dersinde çocuk oyunları yoluyla değerlerin kazanılma şekli şu şekilde aşağıda sunulmuştur:



Şekil 1. Çocuk oyunları yoluyla elde edilen değerler

Şekil 1 incelendiğinde oyun yoluyla elde edilen değerlere yönelik öğrenci ifadeleri ve araştırmacı günlük notları; saygı, yardımlaşma, adil olma, temizlik, liderlik, dayanışma,

özgüven, paylaşımcı olmak, nazik olmak, dostluk, dürüstlük, barış ve sorumluluk olarak temalaştırılmıştır. Şekil 1 incelendiğinde barış değerinin Milli Eğitim Bakanlığının Değerler Eğitimi Yönergesinde yer almadığı ancak öğrencilerin oyunlar sırasında gösterdiği değer olarak karşımıza çıktığı görülmektedir. Oluşturulan temalara yönelik öğrenci ifadeleri ve araştırmacı günlük notlarından bazıları şu şekildedir:

"*Bir dakika öğretmenim Yunus ve Emrullah'a bir şey söyleyeceğim." (Serdar, 1.51 dakika)*
"Yunus, sen ben ve Emrullah bir olup Harun ve Darşin'in balonunu patlatalım." (Serdar, 02.00 dakika)
"Öğretmenim biraz daha dinlenebilir miyiz?" (Harun, 03.25 dakika)
"Harun gel beraber onların balonunu patlatalım." (Emrullah, 03.41 dakika)
"Öğretmenim Yunus ve Serdar hile yapıyor, her ikisi de Darşin'in balonunu patlatmaya çalışıyor." (Harun, 10.10 dakika)
"Öğretmenim Yunus benim pantolonuma basıp kirletiyor." (Serdar, 15.06 dakika)
"Ayetullah bu tarafa geçersen doğru sayıyı oluştururuz." (Serdar, 01.10 dakika)
"Hayır, Ayşenur başa geç çabuk." (Harun, 01.07 dakika)
"Haydi, Darşin yapabilirsin." (Arjin, 03.08 dakika)
"Öğretmenim biz kazandık değil mi?" (Harun, 05.10 dakika)
"Emrullah koşsana, hadi çabuk ol." (Harun, 05.36 dakika)
"Berzan geri dön sen, sendeki rakam bize lazım değil." (Harun, 07.10 dakika)
"Ayetullah koş koş, çabuk ol şu tarafa geç." (Arjin, 08.42 dakika)
"Ayetullah bana tutunarak kalkabilirsin yerden." (Arjin, 10.44 dakika)
"Harun al, şimdi topu atma sırası sende." (Emrullah, 1.28 dakika)
"Darşin iki can tuttum, biriyle seni oyuna alıyorum." (Yunus, 07.33 dakika)
"Arjin topu bana verir misin?" (Emrullah, 09.56 dakika)
"Öğretmenim ben ebenin etrafından dolandım, beni yakalayamadı." (Arjin, 30. saniye)
"Ben ve Harun'un numaralarını söyle Berzan." (Emrullah, 04.40 dakika)
"Harun hazır ol, senin numaranı söyleyeceğim." (Emrullah, 06.50 dakika)
"Öğretmenim bu bezin altından görebiliyorum arkadaşlarımı." (Darşin, 14.02 dakika)
"Yunus haydi koş, yapabilirsin." (Emrullah, 23.dakika)
"Öğretmenim hiç benim adımı söylemedin, benim adımı da söyle." (Harun, 1.51 dakika)
"Hey! Dikkatinizi oyuna verin." (Harun, 11.21 dakika)
"Arjin topu bana ver, ben atacağım." (Harun, 12. saniye)
"Harun bu çizginin arkasına gel, buradan atacaksın." (Arjin, 07.37 dakika)
"Ben sağlıklı besinleri biliyorum." (Arjin, 34. saniye)
"Hayır, bizim grup kazanacak." (Ayşenur, 06.05 dakika)
"Haydi, Berzan gel sende oyna." (Emrullah, 08. 08 dakika)
"Darşin biraz daha geriye gel, çizgiyi geçme." (Yunus, 9. saniye)
"İpi bırakmayın, kaybedeceğiz yoksa." (Yunus, 37. saniye)
"Serdar kartonu daha uzağa fırlatıp zıpla." (Harun, 02.03 dakika)
"Öğretmenim 5 puan sonra oyunu ben kazanmış olacağım." (Serdar, 10.16 dakika)

Yukarıda öğrenci ifadelerine bakıldığında öğrencilerin daha çok liderlik değerini ön plana çıkardığı görülmektedir. Liderlik değeriyle birlikte öğrenciler arasında önem derecesi açısından bakıldığında özgüven, yardımlaşma, dayanışma ve adil olma değerlerinin ön plana çıktığı görülürken saygı, nazik olmak, dostluk, paylaşımcı olmak,

dürüstlük, temizlik ve sorumluluk değerlerinin öğrenciler arasında en az önem verilen değerler arasında olduğu görülmektedir.

Yukarıda sayılanlara bakıldığında araştırmacının günlüğüne şu notları yazdığı görülmektedir:

> *"Harun grup arkadaşı Arjin'den özür diledi. Hatta bana dönüp oyunu tekrardan oynatırsam Arjin'le yeniden grup arkadaşı olmak istediğini söyledi. Arjin Harun'un özrünü kabul etti ve barıştılar." (Araştırmacı günlüğü)*
>
> *"Oyundan önceki ders öğrenciler Beden Eğitimi ve Oyun dersinde onlara hangi oyunu oynatacağımı merak ettiklerini söylediklerinde şimdiye kadar hiç oynamadığımız bir oyun olduğunu sadece ipucu olarak göze bir bez parçası takılarak oynandığını söyledim, Berzan bunu duyar duymaz hemen Emrullah'a dönüp gözü kapalıyken Emrullah' ın onun elini tutmasını yoksa dengesini kaybedebileceğini söyledi. Emrullah ise başını sallayarak Berzan' ın söylediklerini onayladı." (Araştırmacı günlüğü)*
>
> *"Oyundan sonra kalan ders süresinde öğrencileri ödevlendirmek için sınıfa çağırdım. O sırada Serdar Arjin'e: Zaten ben kazanacağımı biliyordum ki, dedi." (Araştırmacı günlüğü)*
>
> *"Oyundan sonra sınıfa geçtiğimizde tüm öğrencilerim oyunu çok sevdiklerini ve tekrar tekrar oynamak istediklerini söyledi. Ben de birkaç hafta sonra oyunu yine oynatabileceğimi söylediğimde Arjin Ayşenur'a dönerek: O zaman oynadığımızda birbirimizin adını söyleyelim Ayşenur tamam mı, dedi." (Araştırmacı günlüğü)*
>
> *"Beşinci derste öğrencilerime oyunun nasıl oynanacağını anlattım. Çoğunluğu oyunu çok farklı bulduklarını, oyunun adını daha önce hiç duymadıklarını söylediğinde Yunus: Arkadaşlarımın dediği kadar da farklı bir oyun değilmiş öğretmenim aynı körebe gibi her iki oyunda da göze bez bağlanıyor işte, diyerek oyun hakkındaki görüşlerini açıkça dile getirdi." (Araştırmacı günlüğü)*
>
> *"Fiziksel güç bakımından eşitlik olması için iki grubu da iki erkek ve bir kız öğrenci olacak şekilde oluşturdum. Oyun esnasında bunun işe yaradığını her iki grubun da güç bakımından eşitlendiğini gördüm. Hatta Yunus'un: Öğretmenim karşı takımdakileri bir türlü vuramadım ya şimdiye kadar çoktan yan olmaları gerekirdi, demesi iki takımın güçlerinin eşit olduğunu destekleyici nitelikteydi." (Araştırmacı günlüğü)*

Yukarıda araştırmacı günlüğü notlarına bakıldığında öğrencilerin en çok dostluk ve özgüven değerlerini ön plana aldıkları görülmektedir. Günlük notlarına göre dürüstlük değeri öğrenciler arasında önem derecesi bakımından ikinci sıradadır. Bununla birlikte Milli Eğitim Bakanlığı'nın Değerler Eğitimi Yönergesi'nde sevgi, saygı, sorumluluk, hoşgörü-duyarlılık, empati, özgüven, adil olma, cesaret-liderlik, nazik olmak, dostluk, yardımlaşma, dayanışma, temizlik, doğruluk-dürüstlük, aile birliğine önem verme, bağımsız ve özgür düşünebilme, iyimserlik, estetik duyguların geliştirilmesi, misafirperverlik, vatanseverlik, çalışkanlık, paylaşımcı olmak, şefkat-merhamet, selamlaşma, alçak gönüllülük, kültürel mirasa sahip çıkma ve fedakârlık değerleri yer

almasına rağmen yönergede bulunmayan barış değerinin de günlük notları içerisinde ön plana çıktığı görülmektedir.

Beden Eğitimi ve Oyun dersinde çocuk oyunları yoluyla değerlerin kazanılma şekline bakıldığında; dürüstlük, sorumluluk, liderlik, nazik olmak, dayanışma, adil olma, dostluk, sevgi, özgüven, barış ve yardımlaşma değerlerinin ön plana çıktığı görülmektedir. Ancak öğrencilerin saygı değerini birbirlerine karşı göstermediği, otorite figürü olan öğretmene karşı gösterdiği görülmektedir Araştırma amacıyla ilgili öğrencilerin sözel ifadeleri ve tutulan araştırmacı günlüğü notları verileri aşağıda sunulmuştur:

"Öğretmenim bir balonum patladı, bir balonum da söndü." (Yunus, dürüstlük, 07.11 dakika)
"Hayır, öğretmenim bir dakika bekler misiniz?" (Serdar, saygı, 16.55 dakika)
"Ben hile yapmıyorum ki, bakın ipi bacağıma sarmadım." (Yunus, dürüstlük, 12.06 dakika)
"Sana ne Harun, sen sus!" (Serdar, saygı, 10.10 dakika)
"Bunlar daha oynamayı bilmiyor ki!" (Serdar, saygı, 06.04 dakika)
"Öğretmenim bir şey söyleyebilir miyim?" (Berzan, saygı, 08.06 dakika)
"Ayşenur yerinde duruyor sürekli, hiç koşmuyor ki, biz onun yüzünden puan alamıyoruz." (Harun, saygı, 08.51 dakika)
"Sayınızı kontrol edin, yoksa puan kaybederiz." (Harun, sorumluluk, 1.58 dakika)
"Öğretmenim, bir dakika, bir şey söyleyeceğim." (Serdar, saygı, 08.01 dakika)
"Hazır olun, şimdi dördümüz de sayı oluşturmak için karşıya gideceğiz tamam mı?" (Harun, liderlik, 09.00 dakika)
"Harun, oyuna girebilmem için can tutar mısın?" (Emrullah, nazik olmak, 5.saniye)
"Merak etme Emrullah, seni oyuna sokabilmek için can alacağım."(Harun, dayanışma, 9. saniye)
"Emrullah karşı tarafa Arjin'in yanına git." (Harun, liderlik, 05.37 dakika)
"Arjin top atma sırası sende, al topu." (Emrullah, adil olma, 10.12 dakika)
"Emrullah lütfen benim numaramı söyle." (Berzan, nazik olmak, 05.30 dakika)
"Senin numaran kaçtı Darşin, seni söyleyeceğim." (Emrullah, dostluk, 07.40 dakika)
"Ayşenur nur, nur, nur hadi at topu bakalım." (Harun, sevgi, 18. dakika)
"Harun diz çabuk taşları, Yunus seni vurmaya geliyor." (Arjin, dayanışma, 03.36 dakika)
"Ayşenur işi bilmiyorsun, o yüzden taşları dizemiyorsun." (Yunus, saygı, 10.38 dakika)
"Berzan anlamıyor, daha sayıları bilmiyor" (Arjin, saygı, 04.10 dakika)
"Berzan haydi gel, öğretmen şimdi seni çağıracak." (Yunus, sorumluluk, 04.50 dakika)
"Bizim grubumuzun puanı sizinkinin önünde." (Arjin, özgüven, 06.03 dakika)
"Öğretmenim, Darşin çizginin önünden başlıyor, oyunun kurallarını bozuyor." (Harun, sorumluluk, 02.50 dakika)
"Öğretmenim kaç tur yapacağımızı söylerseniz ben de ona göre yaparım." (Emrullah, sorumluluk, 02.13 dakika)
"Mehmet ve Yunus biraz daha hızlı sallayın kollarınızı." (Harun, liderlik, 03.55 dakika)
"Vallahi çarpacağım sana Berzan." (Serdar, saygı, 03.36 dakika)
"Hayır olmadı, dur ben yardım edeyim." (Arjin, yardımlaşma, 41. saniye)

Yukarıda öğrenci ifadelerine göre değerlerin kazanılma şekline bakıldığında en çok sorumluluk değerinin plana çıktığı görülmektedir. Öğrenci ifadelerine göre sorumluluk değerinden sonra önem derecesi bakımından en çok liderlik değeri öne çıkmıştır. Bununla birlikte dayanışma, dürüstlük ve nazik olmak değerlerinin ön plana çıktığı görülürken adil

olma, dostluk, özgüven, yardımlaşma ve sevgi değerleri daha az gösterilmiştir. Öğrenci ifadelerine göre öğrenciler arasında saygı değeri hiç gösterilmemiştir.

Uygulama sürecine ilişkin olarak araştırmacının günlüğüne şu notları yazdığı görülmektedir:

> "*Matematik dersinde akademik başarıları yüksek düzeyde olan ikişer öğrenciyi her iki gruba da özellikle yerleştirdim. Bu durum oyunun daha hızlı akmasını sağladı. Çünkü gruplardaki her iki öğrenci de sayı oluşturmada diğer grup arkadaşlarına yardım etti." (Araştırmacı günlüğü, yardımlaşma)*
>
> *"Öğrenciler çok heyecanlıydı. Neredeyse her 23 Nisan oynatılan bir oyunu ilk defa oynayacaklardı. Oyuna başladık ve 46 saniyede tamamladıktan sonra Mehmet: Öğretmenim çok mutluyum, bize iyi ki bu oyunu oynattın, çok teşekkür ederim, dedi." (Araştırmacı günlüğü, saygı)*
>
> *"İlk oyunumuz halat çekme oyunuydu. Takımları oluşturduktan sonra öğrenciler yerini alınca Darşin bana dönerek karşı takımın çok güçlü olduğunu takımları tekrardan kurmam gerektiğini söyledi." (Araştırmacı günlüğü, adil olma)*
>
> *"Oyunu anasınıfında oynatmış olmam hem hava durumu bakımından hem de açılan müziğin daha rahat duyulması ve öğrencilerin sınırlı bir alanda dolaşarak dağılmalarını önlemesi bakımından önemliydi. Oyundan sonra Berzan: Anasınıfını çok seviyorum keşke hep yağmur yağsa da öğretmenimiz bizi burada oynatsa, diyerek isteğini dile getirdi." (Araştırmacı günlüğü, sevgi)*
>
> *"Oyundan önceki beşinci derste Emrullah: Öğretmenim diyelim ki ayağımızdan balonun ipi çıktı ama balon patlamadı o zaman da oyundan çıkacak mıyız ona göre dikkat edeceğim de, diyerek bana soru sordu." (Araştırmacı günlüğü, sorumluluk)*
>
> *"Oyundan sonra sınıfa geçtik. Arjin Ayşenur'a: Özür dilerim Ayşenur. Bir daha sana sen yapamazsın demeyeceğim. Bak siz kazandınız. Hadi gel barışalım, dedi." (Araştırmacı günlüğü, barış)*

Yukarıda araştırmacı günlüğü notlarına göre değerlerin kazanılma şekline bakıldığında; yardımlaşma, saygı, adil olma, sevgi, sorumluluk ve barış değerlerinin aynı önem derecesinde ön plana çıktığı görülmektedir. Ancak saygı değeri otorite figürü olarak kabul edilen öğretmene karşı gösterilirken oyunlar sırasında öğrencilerin birbirlerine karşı göstermediği görülmektedir. Bununla birlikte Milli Eğitim Bakanlığının Değerler Yönergesi'nde yer almayan barış değeri öğrenciler tarafından kabul gören ve ön plana çıkan bir değer olarak araştırmacı günlüğünde yer almaktadır.

Beden Eğitimi ve Oyun dersinde çocuk oyunlarının "*değerleri kazandırmadaki rolüne*" ilişkin veriler Tablo 4'te verilmiştir. Araştırma amacıyla ilgili öğrencilerin sözel ifadeleri ve tutulan araştırmacı günlüğü notları verileri aşağıda sunulmuştur:

Tablo 4: Çocuk Oyunlarının Değerleri Kazandırmadaki Rolü

Değerleri Kazandırmada Oyunların Rolü
Doğaçlama olarak, kendiliğinden açığa çıkması
Somut yaşantı imkânı tanıması
Hoş vakit geçirmeye imkân tanıması
Eğlenirken öğrenmeye olanak sağlaması
Çeşitli becerilerin gelişimine katkıda bulunması

Tablo 4 incelendiğinde çocuk oyunlarının değerleri kazandırmadaki rolü; doğaçlama olarak kendiliğinden açığa çıkması, somut yaşantı imkânı tanıması, hoş vakit geçirmeye imkân tanıması, eğlenirken öğrenmeye olanak sağlaması, çeşitli becerilerin gelişimine katkıda bulunması şeklinde temalaştırılmıştır. Oluşturulan temalara yönelik öğrenci ifadeleri ve araştırmacı günlük notlarından bazıları şu şekildedir:

"Yunus balonunu yerden al hemen, yoksa patlatacaklar" (Berzan, dostluk, 12. saniye)
"Serdar ön tarafa geçersen doğru sayı oluşuyor, çabuk ol" (Ayetullah, yardımlaşma, 25.saniye)
"Ayşenur haydi şimdi sende benimle beraber karşı tarafa gel" (Berzan, dayanışma, 13.18 dakika)
"Oyun başlar başlamaz Harun'u vurdum, oley" (Yunus, özgüven, 17.saniye)
"Öğretmenim Emrullah ebeyken hep düşüyor, çok komik ya ama ayakları acıyordur değil mi?" (Berzan, empati, 08.32 dakika)
"Mehmet çemberin dışına çıkmışsın, bana tutun da seni çemberin ortasına götüreyim" (Harun, yardımlaşma, 44. saniye)
"Öğretmenim Serdar başlangıç çizgisinin ilerisinde durmuş, biraz geriye gelsin." (Yunus, sorumluluk, 10.15 dakika)
"Öğretmenim, Yunus tam başlangıç çizgisinde durmamış." (Serdar, sorumluluk, 14.43 dakika)
"Şimdi sıra bende." (Arjin, sorumluluk, 06.47 dakika)
"Özür dilerim Berzan." (Arjin, nazik olmak, 06.15 dakika)
"Arjin ve Ayşenur biraz uzaklaşın yoksa kollarımız birbirine değecek." (Emrullah, sorumluluk, 04 .05 dakika)
"Öğretmenim, ben yürüsem olur mu, zıplayınca ayaklarım ağrıyor çünkü." (Harun, saygı, 04.17 dakika)
"Haydi, yapabilirsin Mehmet, çabucak git ve gel." (Serdar, dayanışma, 01.38 dakika)
"Arjin Ayşenur'u hemen topla vur, koş, çabuk ol." (Harun, liderlik, 02.15 dakika)
"Ayşenur haydi çok az kaldı, yapabilirsin." (Mehmet, dayanışma, 04.44 dakika)

Yukarıda öğrenci ifadelerine bakıldığında değerleri kazandırmada oyunların en önemli rolü, çeşitli becerilerin gelişimine katkıda bulunmasıdır. Hayat Bilgisi dersi öğretim programı (MEB, 2018) içerisinde yer alan araştırma, bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanma, değişim ve sürekliliği algılama, dengeli beslenme, doğayı koruma, girişimcilik,

gözlem, iletişim, iş birliği, karar verme, kariyer bilinci geliştirme, kaynakların kullanımı, kendini koruma, kendini tanıma, kişisel bakım, kurallara uyma, mekânı algılama, millî ve kültürel değerleri tanıma, öz yönetim, sağlığını koruma, sorun çözme, sosyal katılım, zaman yönetimi şeklinde adlandırılan yirmi üç temel yaşam becerisinden kurallara uyma, sorun çözme, kendini koruma, sağlığını koruma, iş birliği ve zaman yönetimi becerileri öğrenci ifadelerinde ortaya çıkan beceriler arasında bulunmaktadır. Bununla beraber öğrenciler arasında önem derecesi açısından bakıldığında oyunların ikinci önemli rolü değerlerin doğaçlama olarak kendiliğinden açığa çıkmasını sağlamasıdır. Öğrenci ifadelerine göre oyunların değerleri kazandırmada en az ve eşit öneme sahip rolleri ise; somut yaşantı imkânı tanıması, hoş vakit geçirmeye imkân tanıması ve eğlenirken öğrenmeye olanak sağlamasıdır.

Yukarıda sayılanlara ek olarak araştırmacının günlüğüne şu notları yazdığı görülmektedir:

> *"Öğrenciler balonları şişirirken oyunun grup olarak oynanacağını zannetti. Hatta Berzan ve Emrullah sınıfın kapısının olduğu köşeye gidip birbirlerine taktik vermeye başladı." (Araştırmacı günlüğü, dayanışma)*
>
> *"Oyundan sonra Serdar, Arjin ve Emrullah oyunu tekrar oynamak isterken Harun, Yunus ve Mehmet ise müzik esnasında bedensel hareketler yapmanın onları yorduğunu ve tekrar oynamak istemediklerini söyledi. Hatta Harun Serdar, Arjin ve Emrullah'a dönerek: Tabi sizin ayaklarınız ağrımıyor ama bizimki ağrıyor, biraz da bizi düşünseniz keşke." (Araştırmacı günlüğü, empati)*
>
> *"Oyun bitince çocuklarla beraber anasınıfını topladık ve eve gitmek için hazırlanmak üzere sınıfa geçtik. Öğrenciler çantalarını toplarken her Beden Eğitimi ve Oyun dersinde farklı oyun oynamalarının hem çok heyecan verici olduğunu hem de çok hoşlarına gittiğini söyledi. Serdar o sırada: Öğretmenim bize daha çok takımlı oyunlar oynat, öyle oyunlarda birbirimize yardım ederek daha rahat kazanıyoruz bence, dedi" (Araştırmacı günlüğü, yardımlaşma)*
>
> *"Oyundan sonra yenilen gruptaki üyelerden Emrullah grup arkadaşı Arjin'e: Sen hiç oynayamıyorsun, senin yüzünden oyunu kaybettik, diyerek bağırdı. Arjin ise arkadaşının bu sözleri üzerine ağlayarak sınıfa koştu. Ben de bütün öğrencileri topladım ve sınıfa geçtik. Emrullah sınıfa gittiğimizde ağlayan arkadaşını görünce: Ben aslında öyle söylemek istemedim Arjin, oyunu kaybedince üzüldüm ve sana bağırdım yanlışlıkla, özür dilerim, dedi." (Araştırmacı günlüğü, nazik olmak)*
>
> *"Hava güneşliydi. Bu durum da öğrencilerin oyun esnasında terlemesine neden oldu. Bu sebeple sürekli oyunu durdurup öğrencileri dinlendirme ihtiyacı hissettim. Hatta Darşin de bana: Çok sıcak öğretmenim, ağzımızda maske de var, oyunu durdurur musun gidip su içmek istiyorum, demesi çocukların bu ihtiyaçlarını hemen fark etmemi sağladı." (Araştırmacı günlüğü, nazik olmak)*
>
> *"Beden Eğitimi ve Oyun dersimiz son saatti ve o saatte okulun tamamı okul bahçesindeydi. Bu durum da öğrencilerimin oyun oynarken sürekli dikkatlerinin dağılmasına neden oldu. Hatta Mehmet: Öğretmenim biz burada oyun oynuyoruz, bu çocuklar niye bizi rahatsız ediyor, ben olsam hiç onları rahatsız etmezdim diyerek dışarıdaki öğrencilere sitem etti." (Araştırmacı günlüğü, empati)*

"Grupları kızlı- erkekli şekilde oluşturduğumdan fiziksel gücü dengelediğimi düşünüyorum. Çünkü bir grubu kızlardan diğer grubu erkeklerden oluştursaydım fiziksel gücün daha fazla olması dolayısıyla yüksek ihtimal erkekler grubu oyunu kazanırdı. Bu şekilde dengelenmiş oldular. Arjin'in: Öğretmenim bizi iyi ki böyle grup yapmışsın, ben hiç taşları devirememiştim ama Harun sayesinde oyunu kazandık, demesi grupları doğru şekilde oluşturduğumu gösterdi." (Araştırmacı günlüğü, dostluk)

Yukarıda araştırmacı günlüğü notlarına bakıldığında değerleri kazandırmada oyunların en önemli rolü olarak, çeşitli becerilerin gelişimine katkıda bulunması sonucu ortaya çıkmaktadır. Bu beceriler Hayat Bilgisi dersi öğretim programı içerisinde yer alan sağlığını koruma, iş birliği ve sorun çözme becerileridir. Bununla beraber günlük notlarında önem derecesi açısından ön plana çıkan roller arasında, doğaçlama olarak kendiliğinden açığa çıkması ile somut yaşantı imkânı tanıması rolleri bulunmaktadır.

5. TARTIŞMA

Araştırma kapsamında ele alınan sorulara yönelik yapılan gözlemler ve tutulan araştırmacı günlüklerine dayalı bulgular bu bölümde ele alınmıştır.

İlköğretim çağında bulunan 7-14 yaş aralığındaki çocuklar için en önemli etkinliklerden biri hareket etmektir. Koşma, zıplama, yerde yuvarlanma gibi içinde hareket barındıran pek çok oyunsal etkinlik çocukları duyuşsal, sosyal ve psikomotor gelişimleri noktasında doyuma ulaştıran kaynaklardır. Montaigne'e göre oyun çocuğun boş zamanını değerlendirmek amacıyla yaptığı bir etkinlik değil, ciddiyet gösterilmesi gereken gerçek bir uğraş alanıdır (Albayrak, 2019). Bundan dolayı çocukların oyun oynama imkânları artırılarak gelişimleri desteklenmelidir. İlkokul 1. sınıftan 4. sınıfa kadar Beden Eğitimi ve Oyun dersi, fiziki etkinlikler vasıtasıyla öğrencilerin çeşitli oyunlar oynamalarına imkân tanımaktadır. Ayrıca bu ders öğrencilerin bilişsel, fiziksel, duygusal ve toplumsal beceri ve değerlerinin gelişimine katkıda bulunacak bütün eğitimsel süreçleri içermektedir (MEB, 2018).

Dökümü yapılan video kayıtlarında bulunan öğrencilerin sözel ifadeleri ve tutulan araştırmacı günlüklerine göre Beden Eğitimi ve Oyun dersinde öğretmen liderliğinde oynatılan çocuk oyunlarında; saygı, yardımlaşma, adil olma, temizlik, liderlik, dayanışma, özgüven, paylaşımcı olmak, nazik olmak, dostluk, dürüstlük, sorumluluk ve barış değerleri elde edilmiştir. Barış değerinin Milli Eğitim Bakanlığı Değerler Eğitimi Yönergesi' ne dahil edilmesi önemlidir. Çünkü çalışmada çocukların günlük yaşamında barış değerinin karşılığının olduğu görülmektedir. Literatürde araştırmanın bulgularını destekler nitelikteki çalışmalara rastlanmaktadır. Yılmaz (2018) Beden Eğitimi ve Oyun dersinde oynanan oyunların öğrencilerde liderlik algısı ve özgüven değerlerinin gelişimine olanak sağladığını belirtmiştir. Gündüz, Aktepe, Uzunoğlu ve Gündüz (2017)' ün eğitsel oyunlarla değerlerin kazandırılması bağlamında yaptıkları çalışmalarında da benzer bir sonuç ortaya çıkmıştır. Çalışmada çocukların oyunlar sırasında saygı, nezaket, mutluluk, yardımseverlik, hoşgörü, sorumluluk, sabır, ait olma, duyarlılık, cesaret, adalet ve iyilik değerlerini gösterdikleri belirlenmiştir. Erdal (2019) tarafından yapılan çalışmada oynanan oyunlar aracılığıyla sorumluluk, adalet, dürüstlük, saygı, dostluk, sevgi, sabır, yardımseverlik değerlerinin elde edildiği belirtilmiştir. Benzer şekilde Izgar (2013) tarafından yapılan çalışmada değerler eğitimi programına katılan öğrencilerin eşitlik, arkadaşlık, bağımsızlık, sorumluluk, adalet,

dürüstlük, çevreye ve insan onuruna saygı değerlerinin gösterilme sıklığında anlamlı düzeyde artış gösterdiği belirlenmiştir.

Beden Eğitimi ve Oyun dersinde çocuk oyunları yoluyla değerlerin kazanılma şekline ilişkin öğrencilerin sözel ifadeleri ve araştırmacı günlüklerine göre oyunlar sırasında; dürüstlük, yardımlaşma, sorumluluk, liderlik, nazik olmak, dayanışma, adil olma, dostluk, sevgi, barış ve özgüven değerleri ön plana çıkmıştır. Sadıkoğlu (2017)'nun yaptığı çalışmaya göre zekâ oyunlarının öğrenme süreçlerinde kullanılması sonucunda milli ve evrensel değerlere ulaşılmıştır. Halstead ve Taylor (2000) tarafından yapılan çalışmaya göre oyun esnasında çocukların birbirleriyle ilişki kurmaları sonucu dürüstlük, duyarlılık ve saygı değerlerine ulaşıldığı belirtilmiştir. Çalışkan ve Biter (2019) tarafından yapılan çalışmada eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış öğretim süreci sonunda öğrencilerin sorumluluk, farklılıklara saygı ve özgürlük değerlerinin geliştiği sonucuna ulaşılmıştır.

Okulda oynanan oyun ile ev ortamında oynanan oyun arasında yaşıtlarla ilişki, grupların büyüklüğü, oyunda kullanılan araç- gereçler, oyunun idaresi, mekânın uygunluğu, zaman ve oyunun planlanması gibi çeşitli boyutsal farklılıklar vardır. Ailede ya da mahalle ortamında çocuk farklı yaştan insanlarla oynamaktadır. Ancak çocukların yaşları birbirine ne kadar yakın olursa ilgi ve oyuna dair istekleri de o oranda benzerlik gösterecektir. Ayan ve Memiş (2012)'e göre okullar çocuklara yakın yaşlarda olan farklı insanlarla tanışma ve onlarla oynama fırsatı vermekte böylece çocuk paylaşmayı ve karşısında bulunan kişinin fikirlerine saygı duymayı öğrenmektedir. Ancak oyunlar esnasında kullanılan sözel ifadeler ile araştırma bulguları, öğrencilerin saygı değerini sadece oyunu oynatan öğretmenlerine karşı gösterdiklerini oyuncu arkadaşlarına karşı göstermediklerini ortaya koymuştur. Dolayısıyla oyunlar esnasında saygı değerine tam anlamıyla ulaşılmamıştır. Öztürk (2015)'ün yaptığı çalışma sonucuna göre öğrenciler yalnızca kendisinden büyük olanlara saygı duymaktadır. Kıncal ve Işık (2003) yaptıkları çalışmada saygı, adalet, sorumluluk ve eşitlik değerlerinin demokratik değerler olduğunu; Walker ve Golly (1999) ise demokratik değerleri yeteri kadar kazanamamış çocukların arkadaşlık kurmada sıkıntı yaşadıklarını ve çevrelerinde bulunan çocukları negatif yönde etkilediklerini belirtmişlerdir. Uzunkol (2014) tarafından yapılan çalışmada değerler eğitim programı uygulanan öğrencilerin öz saygı düzeylerinin pozitif yönde artmadığı ancak problem çözme becerisi ve empati düzeylerinin pozitif yönde arttığı sonucuna varılmıştır.

Çocuk oyunlarının değerleri kazandırmadaki rolüne ilişkin öğrencilerin sözel ifadeleri ve araştırmacı günlüklerine göre, oyunlar değerlerin doğaçlama olarak, kendiliğinden açığa çıkmasını sağlamaktadır. Mangır ve Aktaş (1993) tarafından yapılan araştırma sonucuna göre, çocuklar oyun oynarken değerleri ve temel yaşam becerilerini bazen bilinçli bazen de bilinçsiz olarak kendiliğinden öğrenmektedir. Eliasa (2014) tarafından yapılan çalışmada, hangi oyun olursa olsun takım olarak oynanan herhangi bir oyunda öğrencilerin sorumluluk değerinin gösterilme sıklığında artış olduğu sonucuna varılmıştır.

Oyunlar öğrencilere somut yaşantı imkânı sağlayarak öğrencilerin kazanmış oldukları değerleri oyun içerisinde gösterebilmelerine imkân tanır. Gündüz, Aktepe, Uzunoğlu ve Gündüz (2017)'ün yapmış olduğu araştırma sonucuna göre; oyunlar öğrencilerin birbirleriyle sosyal ilişkiler kurmalarına olanak sağlayarak öğrencilerde değer kavramının oluşumuna katkıda bulunmaktadır. Bozkurt ve Sözer (2017) tarafından öğrenciler üzerinde yapılan başka bir araştırmada; özgüven, sorumluluk, saygı, başarıyı takdir ve iş birliği değerlerinin esas alınarak oynatıldığı çocuk oyunlarında öğrencilerin bu değerleri oyun yoluyla elde ettikleri ve sürekli hale getirdikleri vurgulanmıştır. Sümbüllü ve Altınışık (2016) tarafından yapılan çalışmada çocukların sevgi, dayanışma, kurallara uyma, paylaşma gibi birçok sosyal ve kültürel değeri oyun esnasında öğrendiği belirtilmiştir. Çalışkan ve Biter (2019) tarafından yapılan çalışmaya göre oyunların öğretim sürecine entegre edilmesi sonucunda öğrencilerin yaşantı geçirmeleri sağlanarak öğrenmelerinin gerçekleştiği sonucuna ulaşılmıştır. Izgar (2020) tarafından yapılan değer kazanımlarına eğitsel oyunların etkisi konulu çalışmada oyunların değerleri somut olarak yaşama olanağı verdiği belirtilmiştir.

Çocuk oyunları öğrencilerin hoş vakit geçirirken aynı zamanda değerleri kazanmalarını veya önceden kazanılmış olan değerleri geliştirmelerini sağlamaktadır. Bayram (2015)'ın yaptığı çalışmada sınıf ortamında oynanan oyunların ortamı neşelendirdiği ve öğrencilerde birlikte çalışma, iletişim kurma ve sorumluluk alma gibi davranışların gelişimine etkisi olduğu belirlenmiştir. Yıldız, Şimşek ve Aras (2017) tarafından yapılan çalışmaya göre çocuk oyunları zevk verdiği ve hoşa gittiği için öğrencilerin öğretim sürecine severek ve isteyerek dahil olmalarını sağlamaktadır. Ayrıca çalışma sonucunda eğitsel oyun yöntemi uygulanan öğrencilerde sosyal beceri düzeyinin yükseldiği belirlenmiştir. Çam ve Bolat (2018)'ın değerler eğitimi temelinde hazırlanan bir

oyuna yönelik öğrenci görüşlerinin bulunduğu araştırma sonuçlarına göre oynanan oyun öğrenciler tarafından zevkli bulunmuştur. Yeşilkaya (2013) ile Gürer ve Arslan (2017)'ın yaptığı çalışmalar öğretim süreci içerisinde kullanılan eğitsel oyunların öğrencilerde olumlu tutumların gelişimine katkıda bulunduğu şeklinde benzer sonuçları ortaya çıkarmıştır. Karamustafaoğlu, Pazar ve Karamustafaoğlu (2018) tarafından yapılan çalışmada eğitsel oyun faaliyetlerinin öğrencileri hem eğlendirdiği hem de derslere karşı ilgilerini arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Çocuk oyunları vasıtasıyla öğrenciler hem eğlenmekte hem de eğlenirken değerleri öğrenmektedir. Koçyiğit, Tuğluk ve Kök (2007) araştırmalarında oyunun tüm gelişim alanlarına katkı sağladığını ve dolayısıyla iyi bir şekilde planlanan eğitim ve öğretim sürecinde oyunun temel öğrenme araçlarından biri olabileceğini belirtmişlerdir. Nabie (2015)'nin çalışmasında oyun sosyal öğrenme alanı için bir seçenek olarak sunulmuştur. Oyun içerisindeki çocuklar oyunu gözlemlemekte, taklit etmekte, tartışmakta ve birlikte çalışmaktadır. Böylece çocukların oyun oynarken öğrenmesi sağlanmış olmaktadır. Davaslıgil (1989) çalışmasında öğrencilerin oyun akışı içinde karşılaşılan sorunların üstesinden gelebilmek için farklı yöntemlere başvurduklarını ve bu durumun istekle ve bilinçle yapıldığında öğrenmeyi en üst seviyeye çıkardığını belirtmiştir. Knobloch (2005) yaptığı çalışma ile oyunların eğitimde motivasyonu önemli oranda yükselttiğini ve oyun oynayan çocuğun eğlenip öğrenirken, öğrendiğini de uyguladığını gözlemlemiştir. Kuter ve Kuter (2012) tarafından yapılan çalışmada Beden Eğitimi ve Spor aracılığıyla yapılan değerler eğitiminde alınan verimin diğer derslere göre daha yüksek olduğu, izlenen bu yolun daha eğlenceli ve eğitici olduğu belirlenmiştir. Ayan ve Memiş (2012) tarafından yapılan çalışmada çocuklar için en doğal ve en aktif öğrenme ortamının oyun ortamı olduğu ve oyun akışı içinde çocukların pek çok duygusal tepkiyi edinirken bu tepkileri kontrol edebilmeyi öğrendikleri belirtilmiştir.

Çocuk oyunları çeşitli becerilerin gelişimine katkıda bulunarak değer kazanımının oluşmasını sağlar. Mangır ve Aktaş (1993) tarafından yapılan araştırmada oyunun çocuklara; araştırma, karar verme, iş birliği, kendini koruma ve kurallara uyma gibi farklı becerileri geliştirmede fırsatlar sunduğu belirtilmiştir. Esen (2008)'in çalışmasına göre oyun çocukların sosyal açıdan gelişmelerine; kurallara yönelik bilincin ve kurallara uyma davranışının oluşması, bir gruba ait olabilme, grupça karar alabilme gibi kavramları kazandırmada pozitif etkide bulunmaktadır. Razon (1985) tarafından yapılan çalışma

sonuçlarına göre oyun akışı içinde çocuk birçok şeyi kendiliğinden öğrenmekte, potansiyel olarak var olan yeteneklerini geliştirmek için çaba sarf etmekte ve pek çok beceriyi kazanırken herhangi bir zorluk çekmemektedir. Eliasa (2014) oyun esnasında iletişim kurmaya başlayan çocukların oyunun ilerleyen süresinde sosyalleştiklerini ve dolayısıyla da iletişim becerisinin geliştiği çıkarımında bulunmuştur. Özdoğan (2014) tarafından yapılan çalışmada oyun, çocuğun çevresiyle uyumu yakalayabilmesinde ve çevresindeki insanlarla iletişime geçebilmesinde önemli bir konumdadır. Oyun ortamında çocukların hem birbirlerine hem de oyunlara karşı uyum sağlayabilmesi ancak pek çok sosyal ilişki biçiminin öğrenilmesiyle mümkündür. Benzer şekilde Horzum (2011) tarafından yapılan çalışmada çocukların oyun esnasında birbirleriyle sosyal ilişki içine girmesi, dil ve iletişim becerisini geliştirerek kendini ifade edebilmesi sosyolojik ve psikolojik anlamda önem taşıyan kazanımlardır. Koçyiğit, Tuğluk ve Kök (2007) tarafından yapılan çalışmaya göre; çocuk oyun vasıtasıyla kendini tanıma ve kontrol edebilme becerisi kazanmakta, çevreyi tanımaya çalışarak ve çevredeki insanlarla ilişki kurarak sosyalleşmekte ve yakın çevresinden gördüğü davranışları oyun içinde tekrarlayarak beceri haline getirmektedir.

6. SONUÇLAR VE ÖNERİLER

6.1. SONUÇLAR

Araştırma bulgularından gözlemlere ve araştırmacı günlüklerine dayalı olarak ortaya çıkan sonuçlar şu şekildedir:

- Beden Eğitimi ve Oyun dersinde oynatılan çocuk oyunları yoluyla saygı, yardımlaşma, adil olma, temizlik, liderlik, dayanışma, özgüven, paylaşımcı olmak, nazik olmak, dostluk, dürüstlük, barış ve sorumluluk değerleri elde edilmiştir. Barış değeri Milli Eğitim Bakanlığı Değerler Eğitimi yönergesinde yer almamakla birlikte araştırma sürecinde ortaya çıkan sonuçlardandır.

- Çocuk oyunları yoluyla değerlerin kazanılma şekline göre; dürüstlük, yardımlaşma, sorumluluk, liderlik, nazik olmak, dayanışma, adil olma, dostluk, sevgi, barış ve özgüven değerleri ön plana çıkmıştır. Öğrenciler saygı değerini akranlarına karşı göstermemiş sadece oyunları yöneten öğretmenlerine karşı göstermiştir. Dolayısıyla çocuk oyunları yoluyla değerlerin kazanımı saygı değerinde tam anlamıyla sağlanmamıştır.

- Öğrenciler önceden kazandıkları değerleri oyunlar esnasında düşünmeden, birdenbire ortaya koymuştur. Oyunlar değerlerin doğaçlama olarak açığa çıkmasını sağlamaktadır.

- Oyunlar kazanılan değerleri kapsayan davranışları gösterebilmeleri için öğrencilere somut yaşantı imkânı tanımıştır. Öğrenciler teorik olarak öğrendikleri değerleri oyunlar sayesinde pratiğe dönüştürmüştür. Oyunların öğretim süreci içinde kullanılması sonucunda öğrenciler yaşantı geçirmekte ve bu sayede değer kazanımı gerçekleşmektedir.

- Oyunlar öğrencilerin hoş vakit geçirirken aynı zamanda değerleri kazanmalarına veya önceden kazanılmış olan değerleri geliştirebilmelerine olanak tanımıştır. Öğretim sürecinde zevk veren ve hoşa giden oyunların oynatılması öğrencilerin bu sürece aktif şekilde, severek ve isteyerek katılmasını ve değerleri içeren davranışları geliştirmesini sağlamaktadır.

- Çocuk oyunları eğlenmeye ve eğlenirken değerleri öğrenmeye olanak tanımıştır. Çocuklar zevk alarak yaptıkları faaliyetlerde daha iyi öğrenmektedir. Oyun çocukların zevk alarak yaptığı bir faaliyet olduğu için değer kazanımının gerçekleşmesi oyun yoluyla sağlanabilmektedir.

- Çocuk oyunları çeşitli becerilerin gelişimine katkıda bulunarak değerlerin kazanımını sağlamıştır. Oyunlar sırasında kurallara uyma, iş birliği, zaman yönetimi, sağlığını koruma, sorun çözme ve kendini koruma gibi beceriler gösterilmiş ve bu beceriler esnasında gösterilen sorumluluk, dayanışma, liderlik ve saygı değerleri bu değerlerin kazanıldığını açıkça ortaya koymuştur. Oyunlar farklı pek çok becerinin gelişimine katkı sağlarken aynı zamanda çeşitli değerlerin kazanımını da sağlamaktadır.

6.2. ÖNERİLER

Araştırma sonuçlarına dayalı olarak geliştirilen öneriler; "Uygulayıcılara Yönelik Öneriler" ve "Araştırmacılara Yönelik Öneriler" olmak üzere iki başlık altında toplanmıştır.

6.2.1. Uygulayıcılara Yönelik Öneriler

- Oynatılacak oyunların eğitsel bir işlev kazanabilmesi için oyunlar önceden planlanmalıdır.

- Saygı değerinde başarı elde edebilmek için özellikle saygı değeriyle yoğunlaştırılarak hazırlanmış olan oyunlar oynatılmalıdır.

- Okuldaki öğrencilerin değerleri yaparak yaşayarak kazanacakları, belirli zaman aralıklarında gerçekleştirilecek çeşitli okul içi etkinlikler yapılmalıdır.

6.2.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler

- Araştırma ilkokul 4. sınıf Beden Eğitimi ve Oyun dersiyle sınırlanmıştır. Ancak çocuk oyunları vasıtasıyla değerlerin kazandırılması ve geliştirilmesine ilişkin daha etkili sonuçlar alınabilmesi için farklı eğitim basamaklarında ve

farklı derslerde değerler eğitimine yönelik oyunlar oynatılarak elde edilen sonuçların değerlendirileceği araştırmalar yapılabilir.

- Çalışma ekonomik düzeyi düşük bir köy okulunda uygulanmıştır. Çalışman farklı ekonomik düzeylere sahip okullarda yinelenebilir.
- Araştırmada geleneksel oyunlara bağlı kalındığından, günümüzde sanal oyunların değerler eğitimi üzerindeki etkileri göz önünde bulundurularak sanal oyunlar ile değer eğitimi arasındaki ilişkiyi ortaya koyan çalışmalar yapılabilir.

7. KAYNAKLAR

Acar, Z. (2012). İlköğretim öğrencilerinin beden eğitimi ve ders dışı etkinliklere katılım motivasyonlarının incelenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara.

Açıkalın, A., Summak, E. G., & Summak, S. (2003). *Kundaktan okula çocuklarımız*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.

Agboola, A. & Tsai, K. C. (2012). Bring character education into classroom. *European Journal of Educational Research,* 1(2), 163-170.

Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları.* Ankara: Nobel Yayıncılık.

Akandere, M., Baştuğ, G., & Güler, E. D. (2009). Ortaöğretim kurumlarında spora katılımın çocuğun ahlaki gelişimine etkisi. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi,* 3(1), 59-68.

Akari, Ö. F. (2019). Değerler eğitimi açısından spor. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.

Akbaş, O. (2004). Türk milli eğitim sisteminin duyuşsal amaçlarının ilköğretim II. kademedeki gerçekleşme derecesinin değerlendirilmesi. Yayınlanmamış doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Akbaş, O. (2008). Değer eğitimi akımlarına genel bir bakış. *Değerler Eğitimi Dergisi,* 6(16), 9-27.

Akdoğan, S. (2009). Beden Eğitimi öğretmenlerinin ilköğretim Beden Eğitimi dersi yeni öğretim programı hakkında görüşleri. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Akgün, İ. B. & İnan, M. (2010, Mayıs). İlköğretim okulları seçmeli Spor Etkinlikleri dersi öğretim programına ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi, 9. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Eğitim Sempozyumu, Elazığ.

Akkemik S. (2009). Sayısal oyunlarda etkileşim tasarımının rolü. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.

Aktepe, V. (2010). İlköğretim 4. sınıf Sosyal Bilgiler dersinde "yardımseverlik" değerinin etkinlik temelli öğretimi ve öğrencilerin tutumlarına etkisi. Doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Albayrak, H. (2019). İlkokul Beden Eğitimi ve Oyun dersi Oyun Oynuyorum Derleme Kitapçığı'nda yer alan çocuk oyunlarının değerler açısından incelenmesi ve buna

yönelik sınıf öğretmenlerinin görüşleri. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Afyon.

Altan, M. Z. (2011). Çoklu zekâ kuramı ve değerler eğitimi. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 1(4), 53-57.

Altun, M. (2010). *İlköğretim 2. kademe (6, 7, 8. sınıflarda) Matematik öğretimi.* İstanbul: Alfa Aktüel Yayınları.

Apaçık, G. (2018). İlkokul 4. sınıflarda adil olma ve sorumluluk değerlerinin oyun ve fiziki etkinliklerle kazandırılması. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla.

Atabey, D. (2014). Okul öncesi sosyal değerler kazanımı ölçeğinin geliştirilmesi ve sosyal değerler eğitimi programının anasınıfına devam eden çocukların sosyal değerler kazanımına etkisinin incelenmesi. Yayınlanmamış doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Atınel, Ö. (2018). Yerli ve yabancı yapım çizgi filmlerin çocukların sosyalleşmesi üzerine etkisi: Mersin örneği. Yüksek lisans tezi, Mersin Üniversitesi, Mersin.

Avcı, U. (2009). Öğretim ortamları ve materyal tasarımı. M. Sarıtaş (Ed.), Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı içinde (s. 37-53). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Ayan, S. & Memiş, U. A. (2012). Erken çocukluk döneminde oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi,* 14(2), 143-149.

Aydın, A. (2000). *Gelişim ve öğrenme psikolojisi.* İstanbul: Alfa Yayınları.

Aydın, B. (2012). Gelişimin doğası. B. Yeşilyaprak (Ed.), Eğitim Psikolojisi: Gelişim, Öğrenme, Öğretim içinde (s. 29-55). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Aydın, M. Z. (2013). *Ailede ahlak eğitimi.* İstanbul: Timaş.

Aydın, M. Z. (2014, Haziran). Okulda değerler eğitiminin ilkeleri ve sorunları, Uluslararası İnsani Değerlerin Yeniden İnşası Sempozyumu, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.

Aydın, M. Z., & Gürler, Ş. A. (2020). *Okulda değerler eğitimi: Yöntemler, etkinlikler, kaynaklar*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Babayiğit, Ö. (2016). İlk okuma yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemi uygulamaları. Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Bacanlı, H. (2019). *Eğitim psikolojisi.* Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Bal E. (2010). İlköğretim okullarındaki Beden Eğitimi dersinin yapılmasında karşılaşılan yetersizliklerin giderilmesinde yönetici ve öğretmenlerin rolü. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Yeditepe Üniversitesi, İstanbul.

Baltutan, S. (1995). Doğu ve Güneydoğu Anadolu'da çocuk oyunları. Yayınlanmamış doktora tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Başal, H. A. (2003). *Gelişim ve Psikoloji: Nasıl mutlu bir çocuk yetiştirebilirim.* İstanbul: Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.

Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye'de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 243-266.

Başaran, M. (1992). *Oyunlarla spora hazırlık.* İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Başaran, T. E. (1992). *Yönetimde insan ilişkileri.* Ankara: Gül Yayınevi.

Başaran, İ. E., & Çınkır, Ş. (2013). *Türk eğitim sistemi ve okul yönetimi.* Ankara: Siyasal Kitabevi.

Başaran, İ. E. (2005). *Eğitim Psikolojisi: Gelişim, öğrenme, ortam.* Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Bayram, B. (2015). 8. sınıf T. C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersinde harita üzerinde oynanan kutu oyunları kullanımının öğrenci başarısı ve hatırda tutmaya etkisi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Adnan Menderes Üniversitesi, Aydın.

Benninga, J. S., Berkowitz, M. W., Kuehn, P., & Smith, K. (2003). The relationship of character education implementation and academic achievement in elementary schools. *Journal of Research in Character Education*, 1(1), 19-32.

Berkowitz, M. W. (2011). What works in values education. *International Journal of Educational Research*, 50(3), 153–158.

Bilgin, N. (1995). *Sosyal Psikolojide yöntem ve pratik çalışmalar.* İstanbul: Sistem Yayıncılık.

Bolat, Y. (2011). Gazi Üniversitesi Meslek Yüksekokulu öğrencilerinin sosyal değerlere bakışları. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Bozan, N. (2014). Okul öncesi eğitimde oyunun öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi, Erzurum.

Bozkurt, E. (2017). Çocuk oyunları ile değerler eğitimi. Yayınlanmamış doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Bozkurt, E. & Sözer, M. A. (2017). Çocuk oyunları ile değerler eğitimi. *The Journal of Academic Social Sciences,* 5(55), 295-323.

Budak, M., Kılıç, M., & Taşkın, H. (2017)**.** The effect of traditional children's games on orientation and rhythm ability. *Science, Movement and Health,* 17(2), 200-204.

Butler, J. (2013). Situating ethics in games education. *Canadian Journal of Education,* 36(4), 93-114.

Carlson, S., Johnson, J., & Swift, V. (2000). Improving student social skills through character education. Field-based masters program, Saint Xavier University & SkyLight Professional Development, Chicago, Illinois.

Chaitanya, M. (2017). Value based educatıon and methods, strategies, approaches to impart it in education. *International Journal of Research Culture Society,* 1(5), 6-10.

Cüceloğlu, D. (2004). *İnsan ve davranışı: Psikolojinin temel kavramları.* İstanbul: Remzi Kitabevi.

Çağdaş, A., & Seçer, Z. (2002). *Çocuk ve ergende sosyal ve ahlâk gelişimi.* Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Çağlar, A. (2005). Okul öncesi dönemde değerler eğitimi. Erken Çocuklukta Gelişim ve Eğitimde Yeni Yaklaşımlar (Editör: Sevinç, M.). İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

Çalışkan, H. & Biter, M. (2019). Sosyal bilgiler derslerinde eğitsel oyunlarla değerler eğitimi: Bir eylem araştırması. *Journal of Interdisciplinary Education: Theory and Practice,* 1(1), 1-28.

Çalışkur, A. & Aslan, E. A. (2013). Rokeach değerler envanteri güvenirlik ve geçerlik çalışması. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,* 16(29), 81-105.

Çam, U. & Bolat, H. (2018, Gaziantep). Değerler eğitimine yönelik hazırlanan eğitsel bir oyuna yönelik öğrenci görüşleri, V. Üstün Yetenekliler ve Eğitimi Kongresi, Gaziantep.

Çelenk, S. (2007). *İlkokuma yazma programı ve öğretimi.* Ankara: Maya Akademi.

Çelik, A. & Şahin, M. (2013). Spor ve çocuk gelişimi. *The Journal of Academic Social Science Studies,* 6(1), 467-478.

Çelikkaya, H. (1998). *Fonksiyonel Eğitim Sosyolojisi.* İstanbul: Alfa Basım Yayım Dağıtım.

Çeliksoy, M. A. (2008). Beden eğitimi ve oyun öğretiminde temel kavramlar. C. Bayrak (Ed.), Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi içinde (s. 1-14). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını.

Çiftçi, N. (2003). Kohlberg'in bilişsel ahlak gelişimi teorisi: Ahlak ve demokrasi eğitimi. *Değerler Eğitimi Dergisi,* 1(1), 43-77.

Çoban, B., & Nacar, E. (2008). *İlköğretim 2. kademe eğitsel oyunlar*. Ankara: Nobel Akademi Yayıncılık.

Çopur, E. (2018). İlkokul 1. 2. 3. 4. sınıf Türkçe ders kitaplarındaki öyküleyici metinlerin değer analizi yaklaşımına göre değerlendirilmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Mersin Üniversitesi, Mersin.

Dağdelen, O. & Köşterelioğlu, İ. (2015). İlkokullardaki Oyun ve Fiziki Etkinlikler dersinin öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,* 8(19), 98-128.

Dalaman, O. & Korkmaz, İ. (2010). İlköğretim birinci kademede Beden Eğitimi dersine giren öğretmenlerin Beden Eğitimi Öğretim Programı kazanımlarına ilişkin görüşleri. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 4(3), 172-185.

Davaslıgil, Ü. (1989). Yaratıcılık ve oyun. *Eğitim ve Bilim*, 13(71), 24-32.

Demirhan, İ. C. (2007). İlköğretim düzeyinde değerler eğitimi programının etkililiği. Yayınlanmamış doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Dilmaç, B. (2007). Bir grup fen lisesi öğrencisine verilen insani değerler eğitimini insani değerler ölçeği ile sınanması. Yayınlanmamış doktora tezi, Selçuk Üniversitesi, Konya.

Doğanarslan, E. (2008). Koro eğitiminin çocuk gelişimi üzerindeki etkileri. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Başkent Üniversitesi, Ankara.

Doğanay, A. (2015). Değerler eğitimi. C. Öztürk (Ed.), Sosyal Bilgiler Öğretimi içinde (s. 225-256). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Dönmez, N. B. (1999). *Üniversite Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.

Duer, M., Parisi, A., & Valintis, M. (2002). Character education effectiveness. Field-based masters program, Saint Xavier University & SkyLight Professional Development, Chicago, Illinois.

Durualp, E.& Aral, N. (2015). *Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitimi*. Ankara: Vize Yayıncılık.

Ekşi, H., & Katılmış, A. (2011). *Karakter eğitimi el kitabı.* Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Eliasa, E. I. (2014). Increasing values of teamwork and responsibility of the students through games: İntegrating education character in lectures. *Procedia- Social and Behavioral Sciences,* 123, 196-203.

Elkatmış, M. (2009). Hayat bilgisi öğretiminde değer eğitimi. B. Tay (Ed.), Hayat Bilgisi Öğretimi içinde (s. 337-365). Ankara: Maya Akademi.

Ellialtıoğlu F. M. (2011). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyun örnekleri*. İstanbul: Yapa Yayınları.

Erdal, K. (2009). Eğitim değerleri açısından çocuk kitapları. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler E-Dergisi*, (17), 1-18.

Erdal, K. (2019). Çocuk oyunlarında değerler eğitimi. *Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 3(2), 53-59.

Erden, M., & Akman, Y. (2009). *Eğitim Psikolojisi*. Ankara: Arkadaş Yayınevi.

Esen, M. A. (2008). Geleneksel çocuk oyunlarının eğitimsel değeri ve unutulmaya yüz tutmuş Ahıska oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,* 21(2), 357-367.

Fidan, N. K. (2009). Öğretmen adaylarının değer öğretimine ilişkin görüşleri. *Kuramsal Eğitimbilim,* 2(2), 1-18.

Filiz, N. (2008a). Beden eğitimi ve oyun öğretiminde ortamların özellikleri. C. Bayrak (Ed.), Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi içinde (s. 113-134). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını.

Fixler, B. (2000). A caring and sharing environment helps teach values kindergarten students. Field-based master's program, Saint Xavier University and Skylight Professional Development, Chicago, Illinois.

Gander, M. J., & Gardiner, H. W. (2015). *Çocuk ve ergen gelişimi.* Ankara: İmge Kitabevi.

Girgin. M. (2012). *Pedagojik değerler.* Ankara: Vize.

Gmitrová, V. & Gmitrov, J. (2003). The impact of teacher-directed and child-directed pretend play on cognitive competence in kindergarten children. *Early Childhood Education Journal,* 30(4), 241-246.

Gökçek, B. S. (2007). 5–6 yaş çocukları için hazırlanan karakter eğitimi programının etkisinin incelenmesi. Yayınlanmamış doktora tezi, Marmara üniversitesi, İstanbul.

Gökşen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergis*i, (52), 229-259.

Göldağ, B. (2015). Orta öğretim kurumlarında okul kültürü yoluyla değerler eğitimi (Malatya ili örneği). Yayınlanmamış doktora tezi, İnönü Üniversitesi, Malatya.

Görgüt, İ. (2015). Ortaokullarda görev yapan beden eğitimi ve diğer branş öğretmenlerinin ahlak, karakter ve değerler eğitimine ilişkin görüşlerinin incelenmesi. Yayınlanmamış doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Gül, Ö. (2012). Oyun ve hareket temelli büyük kas beceri eğitim programlarının 4-5 yaş çocukların büyük kas becerilerine etkisinin karşılaştırılması. Doktora tezi, Selçuk Üniversitesi, Konya.

Gül, R. (2013). Bir değer eğitimi olarak ilköğretim döneminde doğruluk eğitimi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Hitit Üniversitesi, Çorum.

Güler, T. (2007). Erken çocukluk döneminde "oyun planlama" modeli. *Eğitim ve Bilim,* 32(143), 117-128.

Gündüz, M. (2014). İlköğretim 3. sınıf Hayat Bilgisi dersinde "sorumluluk" değerinin proje tabanlı öğrenme yaklaşımı ile öğretiminin akademik başarı ve tutuma etkisi. Yayınlanmamış doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Gündüz, M., Aktepe, V., Uzunoğlu, H., & Gündüz, D. D. (2017). Okul öncesi dönemindeki çocuklara eğitsel oyunlar yoluyla kazandırılan değerler. *Muğla Sıtkı Kocaman Üniversitesi (MSKU) Eğitim Fakültesi Dergisi,* 4(1), 62-70.

Güneş, A. (2004). *Okullarda beden eğitimi ve oyun öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Güneş, F. (2015). Oyunla öğrenme yaklaşımı. *Turkish Studıes-International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic,* 10 (11), 773-786.

Günsel, A. M. (2004). *İlköğretimde beden eğitimi ve uygulamaları.* Ankara: Anı Yayıncılık.

Gürer, B. & Arslan, N. (2017). Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde eğitsel oyun yöntemi ile öğretimin öğrenci başarısına ve derse tutumuna etkisi. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 15(34), 87-127.

Halstead, J. M. & Taylor, M. J. (2000). Learning and teaching about values: A review of recent research. *Cambridge Journal of Education,* 30(2), 169-202.

Hançerlioğlu, O. (2000). *Felsefe sözlüğü* (12. bs.). İstanbul: Remzi.

Hazar, M. (1997). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim*. Ankara: Tutibay Yayınları.

Horzum, M. B.(2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim,*36(159), 56-68.

Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens, oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme.* İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Izgar, G. (2013). İlköğretim okulu 8. sınıf öğrencilerine uygulanan değerler eğitimi programının demokratik tutum ve davranışlarına etkisi. Doktora Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya.

Izgar, G. (2020). Eğitsel oyunların öğrencilerin değer kazanımlarına etkisi: Bir durum çalışması. *Değerler Eğitimi Dergisi,* 18(40), 207-241.

İnal, A. N. (1998). *Beden Eğitimi ve Spor bilimine giriş.* Konya: Selçuk Üniversitesi Vakfı Yayınları.

İnanç, B. Y., Bilgin, M., & Atıcı, M. K. (2011). *Gelişim Psikolojisi, çocuk ve ergen gelişimi*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Jang, C. Y. (2013). Development and validation of the sport character scale. Doctoral thesis, The University of Utah, The United States of America.

Kadim, M. (2012). Okul öncesi öğretmenlerinin oyun öğretimine ilişkin öz-yeterliklerinin incelenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Bolu.

Karagöz, B. (2013). İlköğretim öğrencilerine değerlerin okul şarkıları yoluyla kazandırılması. Yayınlanmamış doktora tezi, İnönü Üniversitesi, Malatya.

Karamustafaoğlu, O., Pazar, Ş. B., & Karamustafaoğlu, S. (2018). Eğitsel oyunlarla Dolaşım Sistemi konusunun öğretimi: Kan yolu oyunu örneği. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Türk Dünyası Uygulama ve Araştırma Merkezi Eğitim Dergisi*, 3(2), 1-18.

Keçicioğlu, Y. (2020). Sosyal Bilgiler öğretmenlerinin empatik eğilim düzeyleri ile çatışma çözme becerilerinin incelenmesi (Bursa ili örneği). Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Uludağ Üniversitesi, Bursa.

Kerkez, F. İ. (2006). Oyun ve egzersizin yuva ve anaokuluna giden 5-6 yaş grubu çocuklarda fiziksel ve motor gelişime etkisinin araştırılması. Doktora tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi, Trabzon.

Kıncal, R. Y. & Işık, H. (2003). Demokratik eğitim ve demokratik değerler. *Eğitim Araştırmaları Dergisi,* 3(11), 54-58.

Kır, E. (2005). İngilizce öğretiminin ilköğretimin 1. sınıfında başlatılmasının çocuk gelişimi ve eğitim açısından incelenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Knobloch, N. A. (2005). Reap the benefits of games and simulations in the classroom. *The Agricultural Education Magazine,* 78(2), 21-23.

Koçyiğit, S., Tuğluk, M., & Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi,* 0(16), 324-342.

Koka, V. (2018). Sosyal Bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisi. Yüksek lisans tezi, İnönü Üniversitesi, Malatya.

Kul, M. (2008). Beden eğitimi öğretmenlerinin sorunları ve performanslarına etkisi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Sakarya Üniversitesi, Sakarya.

Kumar, P. (2017). Need and importance of value education for a happy life. *International Journal of Akademic Research and Development,* 2(4), 588-592.

Kurtulmuş, M. (2009). İlköğretim 5. sınıf Sosyal Bilgiler dersinde değerlerin kazandırılmasında kullanılan değer analizi yaklaşımının etkililiğinin belirlenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Mustafa Kemal Üniversitesi, Hatay.

Kuş, D. (2009). İlköğretim programlarının, örtük programın ve okul dışı etmenleri değerleri kazandırma etkililiğinin 8. sınıf ilköğretim öğrencilerinin ve öğretmenlerinin görüşlerine göre incelenmesi. Yüksek lisans tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul.

Kuter, Ö. F. & Kuter M. (2012). Beden eğitimi ve spor yoluyla değerler eğitimi. *Eğitim ve İnsani Bilimler Dergisi,* 3(6), 75-94.

Kuzgun, Y. (2014). *Meslek gelişimi ve danışmanlığı*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Lovat, T. & Hawkes, N. (2013). Values education: A pedagogical imperative for student wellbeing. *Educational Research International,* 2(2), 1-6.

Madrona, G. P., Rivera, S. A. & Kozub, M. F. (2016). Acquisition and transfer of values and social skills through a physical education program focused in the affective domain. *Social Skills Acquisition Through Physical Education,* 12(3), 32-38.

Mangır, M. & Aktaş, Y. (1993). Çocuğun gelişiminde oyunun önemi. *Yaşadıkça Eğitim,* (26), 14-18.

Maviş, İ. (2009). Okul öncesinde dil ve konuşma gelişimi. E. Ceyhan (Ed.), Erken Çocukluk Döneminde Gelişim içinde (s. 239-263). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını.

Mayer, R. E., Schustack, M. W., & Blanton, W. E. (1999). What do children learn from using computers in an informal, collaborative setting? *Educational Technology,* 39(2), 27-31.

Mengütay, S. (1999). *Okul öncesi ve ilkokullarda beden eğitimi ve spor*. İstanbul: Tekel Ambalaj Fabrikası Yayınları.

Merriam, S. (2013). *Nitel Araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber* (S. Turan, Çev.). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık. (Orijinal çalışma 2009 yılında yayımlanmıştır)

Meydan, H. (2014). Okulda değerler eğitiminin yeri ve değerler eğitimi yaklaşımları üzerine bir değerlendirme. *Bülent Ecevit Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi,* 1(1), 93-108.

Miles, M, B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook* (2nd ed). Thousand Oaks, CA: Sage.

Miller, T. W., Kraus, R. F., & Veltkamp, L. J. (2005). Character education as a prevention strategy in school-related violence. *Journal of Primary Prevention*, 26(5), 455–466.

Milli Eğitim Bakanlığı. (2010). *İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi öğretim programı ve kılavuzu (4-5-6-7 ve 8. sınıflar).* https://dogm.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/2017_08/17174424_DinKulturu_4-8.siniflar_2010.pdf , Erişim Tarihi: 10.06.2020

Milli Eğitim Bakanlığı (2013). *Okul öncesi eğitim programı.* http://tegm.meb.gov.tr/dosya/okuloncesi/ooproram.pdf, Erişim Tarihi: 12.06.2020

Milli Eğitim Bakanlığı (2014). *Çocuk gelişimi ve eğitimi: Bilişsel gelişim*. Ankara: Yazar.

Milli Eğitim Bakanlığı. (2015). *Değerler eğitim yönergesi.* http://mebk12.meb.gov.tr/meb_iys_dosyalar/34/39/749197/dosyalar/2015_02/09093609_degerleregitimi.pdf, Erişim Tarihi: 18.04.2021

Milli Eğitim Bakanlığı (2016). *İlkokulda Beden Eğitimi dersi (1, 2, 3 ve 4.sınıflar) öğretim programı.* Ankara: Yazar.

Milli Eğitim Bakanlığı (2018). *Beden Eğitimi ve Oyun dersi öğretim programı*. https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/20181023115223781-06-Beden%20E%C4%9Ftimi%20ve%20Oyun%202018-124%20Eki%20%C3%96P.pdf.pdf, Erişim Tarihi: 16.06.2020

Milli Eğitim Bakanlığı (2018). *Hayat Bilgisi dersi öğretim programı.* https://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/2018122171428547-HAYAT%20B%C4%B0LG%C4%B0S%C4%B0%C3%96%C4%9ERET%C4%B0M%20PROGRAMI.pdf, Erişim Tarihi: 10.06.2021

Mouratidou, K., Goutza, S., & Chatzopoulos, D. (2007). Physical education and moral development: An intervention programme to promote moral reasoning through physical education in high school students. *European Physical Education Review,* 13(1), 41-56.

Nabie, J. M. (2015). Where cultural games count: The voices of primary classroom teachers. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology,* 3(3), 219-229.

Navdar, A. Ö. (2017). Sınıf öğretmenlerinin Oyun ve Fiziki Etkinlikler dersinin öğretim süreciyle ilgili görüşleri (Rize ili örneği). Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Rize.

Ogelman, G. H. (Ed.). (2016). *Yaşamın ilk yıllarında oyun: Oyuna çok yönlü bakış*. Ankara: Pegem Akademi.

Oğuz, M. Ö. & Ersoy P, (2005). *Türkiye'de 2004 yılında yaşayan geleneksel çocuk oyunları*. Ankara: Gazi Üniversitesi Türk Halkbilimi Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.

Orhan, R. (2019). Çocuk gelişiminde fiziksel aktivite ve sporun önemi. *Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 9(1), 157-176.

Ormanlıoğlu, U. M. (2013). *Niçin oyun? Çocuğun gelişiminde ve çocuğu tanımada oyunun önemi*. İstanbul: İdeal Kültür Yayıncılık.

Ögel, K. (2017). *İnternet bağımlılığı*. İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları.

Öncül, R. (2000). *Eğitim ve eğitim bilimleri sözlüğü*. İstanbul: Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Özan, B. M. (2012). Temel kavramlar. M. Taşpınar (Ed.), Eğitim Bilimine Giriş içinde (s. 2-25). Ankara: Elhan.

Özdemir, A. (2006). Sosyal Bilgiler öğretiminde oyun. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Özden, N. (2010). *Eğitimde yeni değerler.* Ankara: Pegem.

Özdoğan, B. (2014). *Çocuk ve oyun, çocuğa oyunla yardım*. Ankara: Anı Yayınları.

Özgüven, İ. E. (2019). *Psikolojik testler.* Ankara: Nobel Akademi Yayıncılık.

Öztürk, A. & Akbaba, A. (2019). Ahlak gelişimi. İ. Yıldırım (Ed.), Eğitim Psikolojisi içinde (s. 125-143). Ankara: Anı Yayıncılık.

Öztürk, N. (2011). 61-72 aylık çocuklar için ahlaki değer yapısını belirleme ölçeğinin geçerlik ve güvenirlik çalışması (Ankara örneklemi). Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Öztürk, N. (2015). Saygı değerine ilişkin öğrenci görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 298-305.

Pehlivan, H. (1997). Örnek olay ve oyunla öğretimin sosyal bilgiler dersinde öğrenme düzeyine etkisi. Yayınlanmamış doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Powney, J., Cullen, M. A., Schlapp, U., Glissov, P., Johnstone, M. & Munn, P. (1995). *Understanding values education in the primary school*. Glasgow: The Scottish Council for Research in Education.

Razon, N. (1985). Okul öncesi eğitimde oyunun, oyunda yetişkinin işlevi. https://www.ekipnormarazon.com/makalelerimiz/oyun-ve-cocuk/okul-oncesi-egitimde-oyunun-oyunda-yetiskinin-islevi/ adresinden 21.05.2021 tarihinde edinilmiştir.

Rokeach, M. A. (1973*). Nature of human values.* New York: The Free Press.

Saban, A. (2009). Oyunların çocukların çoklu zekâ alanlarının gelişimine etkisi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi, Konya.

Sadıkoğlu, A. (2017). Zeka ve Akıl Oyunları dersinin değerler eğitimindeki rolünün öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi. Yüksek lisans tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, İstanbul.

Samur, A. Ö. (2011). Değerler eğitimi programının 6 yaş çocuklarının sosyal ve duygusal gelişimlerine etkisi. Yayınlanmamış doktora tezi, Selçuk Üniversitesi, Konya.

Sanchez, T. R. (1998). Using stories about heroes to teach values. ERIC Clearing House For Social Studies, 11 ERIC ED424190. https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED424190.pdf adresinden 14.05.2020 tarihinde edinilmiştir.

Schwartz, S. H. (1994). Are there universal aspects in the structure and contents of human values? *Journal of Social Issues*, 50 (4), 19-45.

Schwartz, S. H. (2006). Basic human values: Theory, measurement, and applications. *Revue Française de Sociologie*, 42, 249-288.

Senemoğlu N. (2007). *Gelişim öğrenme ve öğretim: Kuramdan uygulamaya*. Ankara: Gönül Yayıncılık.

Sevinç, M. (2007). Evrensel ve yerel değerlerin eğitime yansımaları, Y. Mehmedoğlu ve A. U. Mehmedoğlu (Ed.), Küreselleşme Ahlak ve Değerler içinde (s. 205-239). İstanbul: Litera Yayıncılık.

Seyrek, H., & Sun, M. (1991). *Çocuk oyunları: Okul öncesi eğitiminde oyun dersi el kitabı.* İzmir: Müzik Eserleri Yayınları.

Solmaz, D. Y. & Bayrak, C. (2016). Beden Eğitimi dersindeki fiziksel etkinlik oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin karakter gelişimleri üzerindeki etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,* 31(4), 644-656.

Sümbüllü, Y. & Altınışık, M. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,*1(2), 73-85.

Şahin, K. H. (2010). İlköğretim okullarında Sosyal Bilgiler dersini yürüten 4. ve 5. sınıf öğretmenlerinin Sosyal Bilgiler dersi öğretim programında yer alan değerlerin kazandırılmasına ilişkin görüşleri. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Şahin, T. (2013). Sosyal Bilgiler öğretmen adaylarının değerler eğitimi öz yeterliliklerinin incelenmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.

Şahin, T. Y., & Yıldırım, S. (1999). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Anı Yayıncılık.

Tahiroğlu, M. (2011). İlköğretim 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde doğa sevgisi, temizlik ve sağlıklı olma değerlerinin öğretimi ve değerlere ilişkin öğrenci tutumlarının belirlenmesi. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.

Tahiroğlu, M., Yıldırım, T., & Çetin, T. (2010). Değer eğitimi yöntemlerine uygun geliştirilen çevre eğitimi etkinliğinin, ilköğretim 7. sınıf öğrencilerinin çevreye ilişkin tutumlarına etkisi. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30, 231-248.

Taşpınar, M. (2020). *Kuramdan uygulamaya öğretim ilke ve yöntemleri.* Ankara: Pegem Akademi.

Tezcan, M. (1987). *Kültür ve kişilik*. Ankara: Bilim Yayınları.

Topkaya, İ. (2006). *Oyun, beden eğitimi ve spor öğretiminin eğitsel temelleri.* Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Tutkun, E., Görgüt, İ., & Erdemir, İ. (2017). Physical education teachers' views about character education. *International Education Studies,* 10(11), 86-99.

Tüfekçioğlu, U. (2013a). Çocuk eğitiminde oyun ve önemi. U. Tüfekçioğlu (Ed.), Çocukta Oyun Gelişimi içinde (s. 1-36). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Açıköğretim Fakültesi Yayını.

Türk Dil Kurumu. (2020). *Güncel Türkçe sözlük*. *http://sozluk.gov.tr*, Erişim Tarihi: 10.04.2020.

Türkiye İstatistik Kurumu. (2013). *İstatistiklerle çocuk 2012*. Ankara: Yazar.

Ulusoy, K., & Dilmaç, B. (2018) . *Değerler eğitimi.* Ankara: Pegem Akademi Yayınları.

Ulutaş, A. (2011). Okul öncesi dönemde drama ve oyunun önemi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,* 4(6), 233-242.

URL-1, https://remcdbcrb.org/havighurst-ve-gelisim-gorevleri/Havighurst ve Gelişim Görevleri. 16 Nisan 2020.

URL-2, https://www.wssd.org/cms/lib/PA01001072/Centricity/Domain/581/NASPE%20-%20PE%20Critical%20to-Educating-the-Whole-Child-5-19-2011.pdf Physical Education is Critical to Educating the Whole Child. 01 Nisan 2020.

Uzun, İ. (2019). Sınıf öğretmenlerinin Beden Eğitimi ve Oyun dersine yönelik görüşlerinin incelenmesi (Kars ili örneği). Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Giresun Üniversitesi, Giresun.

Uzunkol, E. (2014). Hayat bilgisi öğretiminde uygulanan değerler eğitimi programının öğrencilerin özsaygı düzeyleri, sosyal problem çözme becerileri ve empati düzeylerine etkisi. Doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Ankara.

Uzunkol, E. & Yel, S. (2016). Hayat Bilgisi dersinde uygulanan değer eğitimi programının öz saygı, sosyal problem çözme becerisi ve empati üzerine etkisi. *Eğitim ve Bilim,* 41(183), 267-292.

Ültanır, G. (2003). *Eğitimde planlama ve değerlendirmede kuram ve teknikler*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Vallance, E. (1973). Hiding the hidden curriculum: an interpretation of the language of justification in nineteenth-century educational reform. *Curriculum Theory Network,* 4(1), 5-21.

Walker, H. ve Golly, A. M. (1999). Developing behavioral alternative for antisocial children at the point of school entry. *The Clearing House*, 73(2), 104-106.

Yalız, D. (2011). Beden Eğitimi dersi kapsamındaki fiziksel etkinlik oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin karakter gelişimleri üzerindeki etkisi. Doktora tezi, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Yaman, E. (2012). *Değerler eğitimi: Eğitimde yeni ufuklar.* Ankara: Akçağ Yayınları.

Yaran, C. S. (2010). *Ahlak ve etik.* İstanbul: Rağbet Yayınları.

Yarar, S. K. (2019). Karma yaklaşıma dayalı bilgisayar destekli etkinliklerin ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin hoşgörü değerine yönelik tutumlarına etkisi. *Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,* 39(2), 1087-1111.

Yazar, T. (2012). Öğretmen adaylarının değerler hakkındaki görüşleri. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi,* 2(1), 61-68.

Yel, S. & Aladağ, S. (2015). Sosyal bilgilerde değerlerin öğretimi. M. Safran (Ed.), Sosyal Bilgiler Öğretimi içinde, (s. 119-150). Ankara: Pegem Akademi.

Yengin, D. (2010). Dijital oyunlarda şiddet kavramı: Yeni şiddet. Yayınlanmamış doktora tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.

Yeşilkaya, İ. (2013). 7. sınıf Sosyal Bilgiler dersi "zaman içinde bilim" ünitesinin eğitsel oyun yöntemi ile öğretimi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, İnönü Üniversitesi, Malatya.

Yeşilyaprak, B. (2006). *Gelişim ve Öğrenme Psikolojisi*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.

Yıldırım, A. (2018). 6 yaş okul öncesi çocuklarına yönelik cesaret temelli değerler eğitimi uygulamalarının etkililiği. Yüksek lisans tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, İstanbul.

Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2011). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri.* Ankara: Seçkin Yayıncılık.

Yıldız, E., Şimşek, Ü., & Aras, H. (2017). Eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin sosyal becerileri, okula ilişkin tutumları ve Fen öğrenimi kaygıları üzerine etkisi. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi,* 11(1), 381-400.

Yıldız, R. (2004). Öğretim materyalleri hazırlama ilkeleri. R. Yıldız (Ed.), Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme içinde (s. 13-28). Konya: Atlas.

Yıldız, Z. (2020). Kaynaştırma eğitimi alan çocuklarda eğitsel oyun kullanımı ile ilgili öğretmen görüşleri. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Kırşehir.

Yılmaz, E. (2009). Öğretmenlerin değer tercihlerinin bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Değerler Eğitimi Dergisi,* 7(17), 109-128.

Yılmaz, U. (2018). Beden eğitimi ve sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi ve fiziksel aktivite engellerine ilişkin algılarının değerlendirilmesi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Akdeniz Üniversitesi, Antalya.

Yiğittir, S. & Kaymakcı, S. (2012). Sosyal Bilgiler dersi öğretim programı uygulama kılavuzunda yer alan etkinliklerin değer eğitimi yaklaşımları açısından incelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi,* 13(2), 49-73.

Yörükoğlu, A. (2016). *Çocuk ruh sağlığı*. İstanbul: Özgür Yayınları.

8. EKLER

EK-1. ETİK KOMİSYONU ONAY BİLDİRİMİ

DİCLE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KURULU
PROJE ONAY BELGESİ FORMU (EK 4)

(Hukuk Müşavirliğine)

Üniversitemiz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Yüksek lisans öğrencisi Medine DOĞAN'nın "Beden Eğitimi ve Oyun Dersinde Çocuk oyunları ile Değerler Eğitimi" başlıklı çalışması, Dicle Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu Yönergesi uyarınca değerlendirilmiştir.

SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ETİK KURULU KARARI (Etik Kurul tarafından doldurulacaktır)	
Başvuru formunun Etik Kurula ulaştığı tarih	21.12.2020/122074
Etik Kurul Karar toplantı tarihi ve karar sayısı	21.12.2020-- 97
☒Proje etik açısından uygun bulunmuştur.	
☐Proje etik açısından geliştirilmesi gerekmektedir. *Açıklama:*	
☐Proje etik açısından uygun bulunmamıştır. *Açıklama:*	

Prof. Dr. H. Musa BAGCI
BAŞKAN

Prof. Dr. Hasan TANRIVERDİ
ÜYE

Prof. Dr. Ali Osman ALAKUŞ
ÜYE

Prof. Dr. Rüstem ERKAN
ÜYE

Prof. Dr. Seyfettin ASLAN
ÜYE

Prof. Dr. İlhami BULUT
ÜYE

Prof. Dr. İrfan YILDIZ
ÜYE

ASLI GİBİDİR

EK-2. ARAŞTIRMA ÇALIŞMA GRUBUNA İLİŞKİN BİLGİLER

ÖĞRENCİ BİLGİLERİ

Adı ve Soyadı:

Cinsiyet:

E K-3. ARAŞTIRMA İZNİ

T.C.
DİYARBAKIR VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-30769799-44-22268742 12.03.2021
Konu : Araştırma İzni (Medine DOĞAN)

..... KAYMAKAMLIĞINA
(İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü)

Dicle Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Sınıf Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi Medine DOĞAN'ın **" Beden Eğitimi ve Oyun Dersinde Çocuk Oyunları ile Değerler Eğitimi "** konulu araştırma çalışmasını İlçenize bağlı tüm ilkokullarda uygulama isteğinin uygun görüldüğüne dair 10/03/2021 tarih ve 22109111 sayılı valilik onayı ekte gönderilmiştir.

Söz konusu etkinliğin **Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Milli Eğitim Temel Kanunu ile Türk Milli Eğitiminin Genel amaçlarına uygun olarak ilgili yasal düzenlemelerde belirtilen ilke ,esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek şekilde** 2020-2021 eğitim ve öğretim yılında denetimlerin İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü ile ilgili okul Müdürlüğü tarafından yapılmak ve derslerin aksatılmaması, hijyen, sosyal mesafe ve maske kuralına uymak kaydıyla araştırma çalışmasının gönüllülük esasına bağlı olarak yapılması uygun görülmektedir.

Gereğini rica ederim.

Süleyman İLGE
Vali a.
Müdür Yardımcısı

Eki:
1- Onay Yazısı (1 Sayfa)
2- Anket Belgeleri

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
: ŞEHİTLİK MAHALLESİ ESKİ EĞİTİM FAKÜLTESİ BİNASI ŞEHİR/DİYARBAKIR
ın No : 0 (412) 322 22 36
ta: arge21@meb.gov.tr
dresi : meb@hs01.kep.tr
Belge Doğrulama Adresi : https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys
Bilgi için: HATİP YAVUZ / MEMUR
Unvan : Memur
İnternet Adresi: diyarbakır@meb.gov.tr Faks:4123222248
Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. https://evraksorgu.meb.gov.tr adresinden 60e4-4ad7-3bca-a5b9-cdbc kodu ile teyit edilebilir.

EK-4. VELİ İZİN FORMU

VELİ İZİN FORMU

Velisi bulunduğum …… numaralı ……..…. adlı öğrencinin Beden Eğitimi ve Oyun dersinde çocuk oyunları ile değerler eğitimi adlı araştırmaya katılmasını ve araştırmada doğrudan isminin kullanılmasını onaylıyorum.

Tarih: ...../…../2021

İmza

Adı ve Soyadı

9. ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Medine DOĞAN

Eğitim Durumu

Lisans öğretimi : 2012-2016 Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi
Temel Eğitim Bölümü, Sınıf Öğretmenliği Programı

Lise : 2012 Kulu Anadolu Lisesi

Bildiği Yabancı Diller : Temel Düzey İngilizce

Bilimsel Faaliyetler :

- Bars, M, Yetkin, N, Doğan, M, Erk, E. (2020). İlkokul Öğrencilerinin Matematik Öğrenme Sürecinde, Bilgi ve İletişim Teknolojisi Araçlarını Kullanmanın Öğretmen Görüşleri Açısından Değerlendirilmesi. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi, 1(38) , 114-127.
- 2020 IPCEDU, "İlkokul Öğrencilerinin Matematik Öğrenme Sürecinde, Bilgi ve İletişim Teknolojisi Araçlarını Kullanmanın Öğretmen Görüşleri Açısından Değerlendirilmesi" sözlü bildiri.

İş Deneyimi

- 2017-2021 Gökçen İlkokulu