



ÖRAV

ÖĞRETMEN
AKADEMİSİ
VAKFI

Kurucu

Garanti BBVA

OKULDA OYUN VAR İZLEME DEĞERLENDİRME RAPORU

İzleme Değerlendirme Uzmanı
Pinar Canpolat

Projeden Sorumlu Uzman Eğitimciler
Dr. Gonca Ertekin
Uzman Zehra Kaplan

2024

YÖNETİCİ ÖZETİ

Bilimsel verilere göre oyun, çocukların ruhsal ve duygusal gelişimini güçlendiren, 21. yy becerilerinin kazandırılmasında ve değerler üzerinde olumlu etkiler yaratan, sosyal ve duygusal becerilerin geliştirilmesine katkı sunan bir öğrenme aracıdır. Bu kapsamda oyun etkinliklerinin, çocukların duygusal yönden sağlıklarını ve iyi olma hallerini korudukları, bununla birlikte zor duygularla başa çıkmalarına yardımcı olduğu da bilinmektedir. Bu bağlamda Okulda Oyun Var Etkinliği'nin tasarlanma amacı da çocukların, oyunun sözü edilen olumlu katkılarından fayda görmelerine aracılık etmektir.

Etkinlik "tanışma" ve "ana bölüm" olmak üzere iki adet oyundan, ana bölümdeki oyun da dört etapta oluşacak şekilde düzenlenmiştir. Etkinlik, 5-7 ile 8-10 yaş gruplarında, yaşın gerektirdiği gelişimsel özellikler dikkate alınarak sorulan sorular, kullanılan materyaller ve oyunun zorluk düzeyi belirlenerek gerçekleştirilmiştir.

Garanti BBVA ve Öğretmen Akademisi Vakfı iş birliği ile hayata geçirilen Okulda Oyun Var Etkinliği %44'ü büyük şehir ve şehir merkezlerinde, %46'sı ilçelerde ve %10'u da köylerde olmak üzere Türkiye'nin 81 farklı ilinde uygulanmıştır.

Toplamda 976 farklı okuldan 771 öğretmenin ve 2477 velinin katıldığı etkinlik ile 21.480 öğrenciye ulaşılmıştır. Etkinliğinin uygulandığı okulların %26'sı okul öncesi (5-6 yaş), %74'ü ilköğretim (7-8-9-10 yaş) kademesidir. Etkinliğe katılan öğrencilerin 461'inin ana dili farklı, 107'si özel gereksinimli, 5'i devlet korumasında ve 283'ü kaynaştırma öğrencisidir.

Etkinliği yürüten öğretmenlerin %86'sı hiçbir zorluk yaşamadan etkinliği tamamladıklarını ifade etmiştir. Öğretmenlerin, oyun etkinliğindeki izlenimlerine göre, bu etkinlik boyunca öğrencilerin birlikte vakit geçirmekten keyif aldıkları, grup çalışmalarında iş birliği halinde olmaktan dolayı mutlu oldukları, öğrenme ortamlarının ise daha keyifli hale geldiği ifade edilmiştir.

Oyun etkinliğinin hem 21.yy becerileri ve sosyal duygusal yönden gelişime hem de süreçte öğrencilerin bir aradayken keyifli vakit geçirilmelerine katkı sağladığı ve bu sayede, öğrencilerin okula aidiyet duygularını ve tutum gelişimlerini olumlu yönde desteklediği düşünülmektedir. Etkinlik kapsamında, öğrenciler için önemli bir öğrenme alanı oluşturulduğu ve onların yaratıcı düşünme, karar verme, sabırlı olma ve etkili iletişim gibi gelişime açık becerilerini ön plana çıkarabildikleri bir ortam sağlandığı gözlemlenmiştir. Öğretmenlerin gözlemlerine göre etkinlik sürecinde öğrencilerin mutluluk düzeyi ortalaması 10 üzerinden 9.57, öğretmenlerin kendilerini değerlendirmelerine göre de 9.56 olarak hesaplanmıştır. Bu veriler, oyun etkinliklerinin hem öğrenciler hem de öğretmenler tarafından keyifle tamamlandığını göstermektedir.

Saygılarımızla

Öğretmen Akademisi Vakfı

GİRİŞ

Oyun Temelli Öğrenme ve Çocuk Gelişimine Etkisi

Oyun etkinlikleri, çocukların çevreleriyle etkileşim kurmalarını, duygularını ifade etmelerini, deneyim kazanmalarını, eğlenmelerini ve sorunlarına yaratıcı çözümler üretmelerini sağlayan temel bir araçtır. Aynı zamanda, çocukların ruhsal ve duygusal gelişimini destekleyen önemli bir süreç olarak değerlendirilmektedir. Oyun, bilişsel, duyuşsal ve psikomotor gelişim arasında güçlü bir bağ kurmakta olup bu ilişki, bilimsel araştırmalarla da ortaya konulmuştur (Bayram vd., 1999).

Araştırmalar, özellikle okul öncesi ve ilkokul döneminde oyun etkinliklerinin, 21. yüzyıl becerilerinin kazandırılmasında, değerler eğitiminin desteklenmesinde ve sosyal-duygusal becerilerin geliştirilmesinde olumlu etkiler sağladığını göstermektedir (Apaçık, 2018; Baker, Newton ve Garrett, 2007; Samur, 2022).

Bunun yanı sıra oyun, çocuklara korkularıyla başa çıkabilecekleri "güvenli bir alan" sunmaktadır. Petrovska, Sivevska ve Cackov (2013) tarafından yapılan çalışmalar, duygusal anlamda oyun etkinliklerinin çocukların sağlıklı büyümelerine ve zorlayıcı duygularla başa çıkmalarına önemli katkılar sağladığını belirtmektedir.

Uluslararası örnekler de oyun etkinliklerinin önemini desteklemektedir. Japonya’da yaşanan deprem ve tsunami sonrası yapılan bir çalışmada (Yamaguchi vd., 2013) ve Katrina Kasırgası sonrasında gerçekleştirilen araştırmada (Baker vd., 2007), oyun etkinliklerinin çocukların ruh sağlığını desteklediği, sosyal etkileşimlerini güçlendirdiği ve dikkatlerini toplama becerilerini artırdığı tespit edilmiştir. Oyun, aynı zamanda serotonin seviyesini artıran etkili bir yöntem olarak, çocukların günlük yaşamlarında daha fazla yer alması gereken bir etkinlik biçiminde de tanımlanmaktadır (Samur, 2022). Bununla birlikte, çağdaş yaşam koşullarında oyun için yeterli zaman ve güvenli alanların eksikliği önemli bir sorun olarak öne çıkmaktadır. Samur ve Özkan (2019), bu sorunun temel nedenlerini şu şekilde sıralamaktadır:



- Plansız şehirleşme,
- Nüfus artışı,
- Göç hareketleri,
- Akademik başarı odaklı öğretim süreçleri,
- Tek çocuklu aile yapısının yaygınlaşması,
- Mahalle kültüründeki değişimler,
- Yüksek katlı konutların artışı.

Bu bağlamda, okullarda oyun temelli öğrenme ortamlarının geliştirilmesi ve yaygınlaştırılması kritik bir gereklilik olarak değerlendirilmektedir. Zosh, Hassinger-Das ve Laurie (2022) tarafından gerçekleştirilen 323 çalışmanın meta-analizi, oyun temelli etkinliklerin özellikle okul öncesi dönemde etkili bir öğretim yöntemi olduğunu vurgulamaktadır. Bu doğrultuda, oyun temelli öğrenme yaklaşımlarının okul öncesi ve ilkokulun ilk yıllarında yaygınlaştırılması, çocukların bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimlerine çok yönlü katkılar sunma potansiyeline sahiptir.

Oyun Etkinliğinin Amaç ve Kazanımları

Farklı özelliklere sahip (din, dil, etnik köken, felaket yaşayan, göç etmiş vb.) okulöncesi ve ilkokul kademesindeki çocukların (5-10 yaş):

A1. Okula aidiyet duygularının artmasını ve olumlu yönde tutum gelişimini sağlamak.

- K1.1. Okul arkadaşlarıyla birlikte vakit geçirmekten hoşlanır.
- K1.2. Okulun önemli bir parçası olduğunu düşünür.
- K1.3. Öğretmeni ve arkadaşlarını özler.
- K1.4. Sınıf çalışmalarında olmaktan mutlu olur.

A2. 21.yy becerilerinin gelişimini sağlamak.

- K2.1. Problem çözme ve karar verme becerisini kullanır.
- K2.2. Yaratıcı ve eleştirel düşünür.
- K2.3. İş birlikli çalışır, yardımlaşır.
- K2.4. Sabırlı davranır.

A3. Sosyal duygusal yönden desteklenmelerini sağlamak.

- K3.1. Sorumluluklarını yerine getirir.
- K3.2. Duygularını kontrol eder.
- K3.3. Arkadaşlarını etkin dinler.

Oyun Etkinliği Kapsamı

Okulda Oyun Var etkinliği alanında uzman eğitimciler tarafından, farklı özelliklere sahip (din, dil, etnik köken, felaket yaşayan, göç etmiş vb.) okul öncesi (5-7 yaş) ve ilkokul kademesindeki çocukların (8-10 yaş); okula aidiyet duygularının artması ve olumlu yönde tutum gelişimi, 21.yy becerilerinin gelişimi ve sosyal-duygusal yönden desteklenmelerine katkı sunmak amacıyla tasarlanmıştır.

Oyun etkinliği “tanışma” ve “ana bölüm” olmak üzere iki adet oyundan, ana bölümdeki oyun da dört etaptan oluşmaktadır:

- Açılış etkinliği olan **tanışma ve kaynaşma oyununda**, ısınma etkinliği ile süreç başlamış, merak uyandırma ve ilgiyi odaklamak için dinazorlarla ilgili sorular sorulmuştur.
- **Birinci etapta** renklere göre öğrencilerin gruplara ayrılması sağlanmıştır.

- **İkinci etapta** grup renklerine göre üçüncü etap için gerekli olan ipucuna ulaşılması hedeflenmiştir. İpuçları toplanırken grupların diğer gruplara yardımcı olabilmesi sağlanarak yardımlaşma ve iş birliği vurgulanmıştır.
- İkinci etapta içi kum dolu kaplarda yapboz parçalarının bulunmasının ardından **üçüncü etapta** parçalar birleştirilerek yapboz tamamlanmıştır.
- Bu etap sonunda açıklama bulunan bir zarf ve bir anahtara ulaşan öğrenciler **dördüncü etapta** ellerindeki anahtarla içinde motive edici bir mesaj ve rozet bulunan sandığı açmışlardır.
- Son olarak yumurta görselinin içine parmak boyası ile parmak izlerini bırakarak çıkış bileti etkinliği ile süreci tamamlamışlardır. Sürece ilişkin görseller sırasıyla aşağıda verilmiştir.



Isınma Etkinliği



Birinci Etap



İkinci Etap



Üçüncü Etap



Dördüncü Etap



Çıkış Bileti

Oyun etkinliği için öğrenciler iki farklı yaş grubuna ayrılmıştır. 5-7 yaş grubunda 30 parçadan oluşan yapboz; 8-10 yaş grubunda 50 parçaya çıkarılmış yapboz kullanılmıştır.



Rozet



5-7 yaş grubunda kullanılan yap boz.

8-10 yaş grubunda kullanılan yap boz.

- ✓ Oyunda grupların oluşturulmasında 5-7 yaş grubunda okuma yazma bilmemeleri nedeniyle renkli çubuklar kullanılmıştır. 8-10 yaş grubunda ise okuma yazma bilmeleri nedeniyle görünmez kalemle renklerin yazıldığı kağıtlara yer verilmiştir. Ayrıca başlangıçta ve süreçte öğrencilere yöneltilen sorular öğrencilerin gelişimsel özelliklerine göre düzenlenmiştir.
- ✓ Öğretmenler, velilerin de katılımıyla etkinliği gerçekleştirmiştir. Bazı öğretmenler sınıfları birleştirerek meslektaşlarıyla oyunları birlikte oynatmışlardır.

ETKİNLİK UYGULAMA ÖRNEKLERİ

23 Nisan Teğmen Burak Evirgen İlkokulu Ziyareti / İstanbul

23 Nisan 2024 salı günü İstanbul Kartal ilçesinde bulunan Teğmen Burak Evirgen ilkokulu'nda sınıf öğretmenliği yapan aynı zamanda ÖRAV kısmi zamanlı eğitimcisi Çınar Cengiz öğretmenin liderliğinde 32 öğrenci ve 33 veli katılımı ile oyun etkinliği gerçekleştirilmiştir. Oyun etkinliğine Garanti BBVA Bankası'ndan Toplumsal Yatırım Programları Kıdemli Yönetmeni Gözde Koca Aktaş, Toplumsal Yatırım Programları Yönetmeni Beste Tabak ve Pazarlama İletişimi Kıdemli Yönetmeni Duygu Karabaş ile ÖRAV merkez ekipten projenden sorumlu uzman eğitimciler Dr. Gonca Ertekin ve Dr. Cansu Özpir eşlik etmiştir. Oyun etkinliğinin iletişimini ve etkisini yaygınlaştırmak adına sosyal medya fenomenleri olan Yılmaz Sisters okula gelerek, oyun etkinliği ile ilgili belirli bir senaryo çerçevesinde çekim yapmış ve reklam filmine dönüştürmüştür.



Mersin / Tarsus Kazım Taşkın İlkokulu Ziyareti

Garanti BBVA Genel Müdürü ve Yönetim Kurulu Başkanı Recep Baştuğ, Garanti BBVA Yetenek ve Kültür Genel Müdür Yardımcısı ve Yönetim Kurulu Başkan Yardımcısı Tuba Köseoğlu Okçu, Yönetim Kurulu Üyeleri Cemal Onaran ve Murat Atay, İnsan kaynakları direktörü İlke Badraslı, Kurumsal ve Pazarlama İletişimi Yöneticisi Gözde Koca Aktaş ve Garanti BBVA temsilcilerinden oluşan bir ekip ile Öğretmen Akademisi Vakfı Genel Müdürü Arzu Atasoy ve projeden sorumlu Uzman Eğitimci Dr. Gonca Ertekin'in katılımıyla okul ziyareti gerçekleştirilmiştir.

Bu etkinlik için aşağıdaki çalışmalar gerçekleştirilmiştir:

- ✓ Okul öğretmenleri ile iki kez çevrimiçi bir kez de yüz yüze olmak üzere 3 kere bilgilendirme toplantısı gerçekleştirilmiştir.
- ✓ Okulun bahçe, koridor ve sınıflarının aynı anda 495 öğrencinin kullanımına uygun olacak şekilde planlanması yapılmıştır.
- ✓ 21 ilkokul, 4 okulöncesi düzeyinde olmak üzere toplamda 25 öğretmen liderliğinde 495 öğrenci aynı anda 16 Mayıs 2024 Perşembe günü etkinliği gerçekleştirmiştir.

Aşağıda ziyaret sırasında çekilen fotoğraflar yer almaktadır.



Erzurum Ertuğrul Gazi İlkokulu



Erzurum'da Ertuğrul Gazi İlkokulu'nda 508 öğrenci, 30 velinin katılımıyla 20 öğretmen etkinliği aynı anda uygulamıştır.

Örneklem Grubunun Demografik Özellikleri

Okulda Oyun Var Etkinliği'nin mevsimsel koşullara göre okul bahçesi, okul koridorları ve sınıflar dahil olmak üzere okulun tüm alanlarının kullanımına olanak verecek şekilde uygulanabilmesi için üç dönemde belirli illerden başvuru alınmıştır. Örneğin soğuk kış şartları olan Ağrı, Erzurum, Erzincan gibi illerde ilkbaharda, yaz başı ve sonu çok sıcak geçen Adana, İzmir, Aydın gibi iller ise sonbahar aylarında başvuruya açılmış ve etkinlik bu aylarda oynanmıştır. Her il için nüfus yoğunluğuna göre kontenjan sayıları belirlenmiştir. Böylece tüm Türkiye'yi temsil edecek bir örneklem rubuna ulaşmak hedeflenmiştir. İstatistiki Bölge Birimleri Sınıflandırması (İBBS) Düzey 1'e göre her ilin nüfusunun toplam nüfusa oranı dikkate alınarak, illere göre kontenjan sayıları belirlenmiştir. Bazı illerden başvuru ve dolayısıyla katılım kontenjanının altına kalmış, bazı illerde ise yoğun talep oluşmuştur. 2024 yılı boyunca 81 ilde 976 okulda uygulanan etkinliğin katılımcılarına ilişkin bilgiler Tablo 1'de sunulmuştur:

Tablo1: Oyun etkinliği ile ulaşılan toplam öğretmen, veli ve öğrenci sayıları ile cinsiyete göre öğrenci sayıları

771 Öğretmen	21.480 Öğrenci
2477 *Veli *Ankete yanıt veren 310 öğretmen beyanına göre	%49,9 Erkek Öğrenci %50,1 Kız Öğrenci

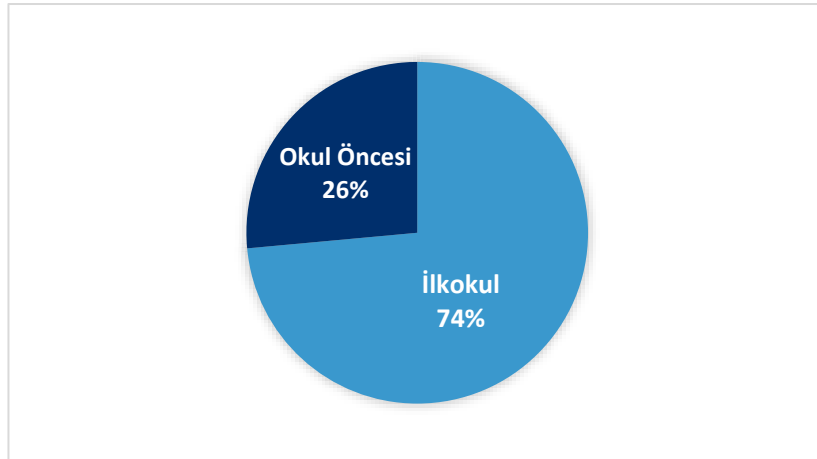
Tablo 2: İllere göre oyun oynayan öğrenci sayıları

İl	Öğrenci Sayısı	İl	Öğrenci Sayısı	İl	Öğrenci Sayısı
Adana	1600	Bolu	166	Gümüşhane	5
Adıyaman	407	Zonguldak	342	Hakkari	10
Afyonkarahisar	13	Burdur	6	Hatay	377
Ağrı	7	Bursa	267	Isparta	34
Aksaray	19	Çanakkale	52	Iğdır	5
Amasya	151	Çankırı	126	İstanbul	3012
Ankara	1700	Çorum	52	İzmir	1297
Antalya	752	Denizli	324	Kahramanmaraş	134
Ardahan	7	Diyarbakır	222	Karabük	37
Artvin	50	Düzce	270	Karaman	24
Aydın	531	Edirne	35	Kars	9
Balıkesir	50	Elazığ	368	Karaman	4
Bartın	293	Erzincan	42	Kastamonu	48
Batman	266	Erzurum	615	Kayseri	76

Bayburt	20	Eskişehir	499	Kilis	544
Bingöl	11	Gaziantep	600	Kırklareli	17
Bilecik	76	Giresun	60	Kırıkkale	66
Bitlis	78	Sinop	65	Kırşehir	23
Kocaeli	137	Nevşehir	400	Şanlıurfa	310
Kütahya	117	Ordu	250	Tekirdağ	64
Malatya	351	Osmaniye	278	Tokat	51
Manisa	132	Rize	56	Trabzon	104
Mardin	72	Sakarya	408	Tunceli	7
Mersin	495	Samsun	464	Uşak	132
Muğla	351	Sivas	140	Van	320
Muş	8	Siirt	45	Yalova	196
Yozgat	7				

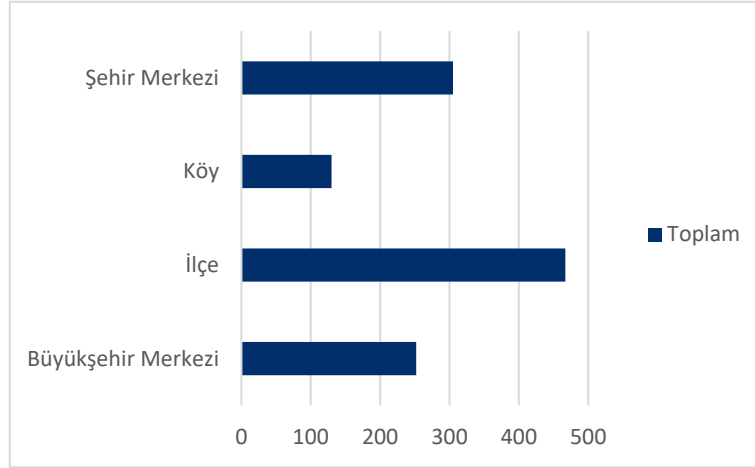
Tablo 2 'ye göre nüfusun yüksek olduğu büyük şehirlerde oyun oynayan öğrenci sayısı daha fazladır. Öğretmen başvurularında en fazla kontenjanın ayrıldığı İstanbul ilinde oyun oynayan öğrenci sayısı en çok olmak üzere sırasıyla Ankara, İzmir ve Adana illerinin takip ettiği görülmektedir. Tunceli, Yozgat, Muş, Ağrı, Ardağan, Iğdır, Gümüşhane ve Karaman illerinde ise katılımın çok düşük kaldığı görülmektedir.

Grafik 1: Etkinliğin oynandığı okul kademelerine göre dağılımı



Grafik 1'e göre etkinlik, büyük oranda ilkököl kademesinde (%74) uygulanmıştır. Hedef kitlesi 5-10 yaş olan etkinliğin okul öncesi kademesinde (%26) daha sınırlı bir şekilde gerçekleştirilmiştir.

Grafik 2 : Okulda Oyun Var Etkinliğinin Yerleşim Yerlerine Göre Uygulama Dağılımı

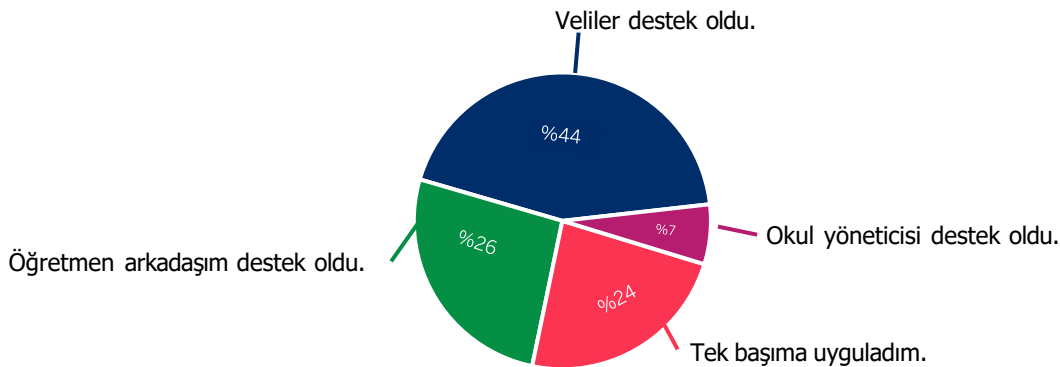


Grafik 2'ye göre Okulda Oyun Var etkinliği %44'ü büyük şehir ve şehir merkezlerinde, %46'sı ilçelerde, %10'u ise köylerde gerçekleştirilmiştir.

Etkinliği gerçekleştiren öğretmenlerden, etkinlik hakkında geri bildirimlerini ve değerlendirmelerini paylaşmaları amacıyla etkinlik değerlendirme formunu doldurmaları istenmiştir. Etkinliği uygulayan 771 öğretmen arasından 310 öğretmen değerlendirme anketine yanıt vermiş olup bu sayı geribildirim verilmesi bakımında oldukça kayda değer olduğu söylenebilir. Ankete verilen yanıtlara göre toplamda 2477 velinin katıldığı ifade edilmiştir. Buna göre, en fazla 46 velinin katıldığı etkinliklerin olduğu gibi, hiç veli katılımı olmayan etkinliklerin de gerçekleştirildiği ankette belirtilmiştir. Değerlendirme anketi incelendiğinde, etkinliği uygulayan öğretmenlerin %60'ının anketi doldurmadığı görülmektedir. Bu durum göz önünde bulundurulduğunda ve ankette yer almayan veli katılımları da hesaba katıldığında, etkinliğe katılan veli sayısının belirtilenden çok daha yüksek olduğu tahmin edilmektedir.

Veli katılımının olduğu etkinliklerde, etkinliği uygulayan öğretmenler, velilerden de destek aldıklarını belirtmişlerdir. Bazı öğretmenler ise, sınıfları birleştirerek oyunu meslektaşlarıyla birlikte oynatmışlardır. Öğretmenlerin etkinlik sırasında meslektaş, veli ve/veya yöneticilerden aldıkları destek düzeyi, Grafik 3'te verilmektedir.

Grafik 3 : Okulda Oyun Var Etkinliğinin Yerleşim Yerlerine Göre Uygulama Dağılımı



Grafik 3'e göre öğretmenlerin %23'ü etkinliği bir okul yöneticisi, öğretmen, stajyer öğretmen ya da veli desteği olmadan gerçekleştirmiştir. %33'ü ise diğer öğretmenler ve/veya okul yöneticilerinden destek alarak etkinliği tamamlamıştır. Ayrıca, öğretmenlerin %44'ü etkinlik sırasında velilerden destek aldığını belirtmiştir. Veliler, oyunun hazırlık aşamasından başlayarak oyunun yönetimi, öğrencilerin organizasyonu ve yönlendirilmesi, malzemelerin hazırlanıp taşınması, fotoğraf çekimi gibi görevlerde ve özellikle yapboz parçalarının birleştirilmesinde etkin bir rol üstlenmiştir.

Kapsayıcılık

Başvuruların kabul edilmesi sürecinde olabildiğince kapsayıcı olabilmek adına ana dili farklı, devlet korumasında olan, engelli ve kaynaştırma öğrencisi olduğunu belirten öğretmenlere öncelik verilmiştir. Öğretmenlerin başvuru formunda verdikleri yanıtlara istinaden etkinliğe katılan öğrencilere ilişkin bilgiler aşağıda sunulmuştur:

Ana Dili Farklı Öğrenciler

Etkinliğe katılan ana dili farklı öğrenci sayısı 461 olup, etkinliğe toplam katılan öğrenci sayısının %2'sini oluşturmaktadır. Oyun Türkçe dilinde oynandığından, bu konunun bir çevirmen eşliğinde, velilerin desteğiyle ya da görsel materyallerin yardımcı olması ile çözümlendiği ifade edilmiştir. Tablo 4'e göre, ana dili farklı olan öğrenci katılımı en çok Hatay, Eskişehir ve Nevşehir illerinde olduğu görülmektedir.

Tablo 4: İllere göre etkinliğe katılan anadili farklı öğrenci sayısı

İller	Anadili Farklı Öğrenci Sayısı	İller	Anadili Farklı Öğrenci Sayısı
Adana	30	İstanbul	71
Adıyaman	3	İzmir	8
Amasya	2	Kahramanmaraş	8
Ankara	22	Kayseri	2
Antalya	6	Kilis	10
Aydın	1	Kocaeli	21
Batman	3	Konya	13
Bitlis	2	Kütahya	7
Bolu	2	Malatya	5
Bursa	38	Manisa	2
Çankırı	2	Mardin	3
Denizli	8	Mersin	25
Diyarbakır	5	Muğla	1
Düzce	1	Nevşehir	2
Eskişehir	2	Osmaniye	45
Gaziantep	17	Sakarya	7
Hatay	46	Samsun	1
Yalova	3	Şanlıurfa	33
Zonguldak	1	Uşak	2

Özel Gereksinimli Öğrenciler

Etkinliği gerçekleştiren öğrencilerin 107'si özel gereksinimli olup (işitme, görme engelli gibi), etkinliğe toplam katılan öğrenci sayısının %0.49'unu oluşturmaktadır. Bu öğrencilerin, oyuna dahil olabilmeleri için öğretmen ve veli desteği alınmış, BEP Raporu'na (Bireyselleştirilmiş Eğitim Programı Raporu) göre etkinlik uygulanmıştır. İşitme engeli yaşayan öğrencilerin oyunu rahatlıkla oynayabildikleri ifade edilmiştir.

Tablo 3: İllere göre etkinliğe katılan engelli öğrenci sayısı

İl	Özel Gereksinimli Öğrenci Sayısı	İl	Özel Gereksinimli Öğrenci Sayısı
Amasya	2	Eskişehir	5
Ankara	11	İzmir	3
Aydın	2	Kocaeli	4
Bartın	1	Konya	8
Bolu	5	Muğla	7
Bursa	31	Sakarya	13
Çankırı	2	Şanlıurfa	1
Denizli	8	Zonguldak	4

Devlet Korumasında Olan Öğrenciler

Devlet korumasında olan 5 adet öğrenci etkinliğe katılmıştır. Bu öğrencilere akran desteği verilerek oyuna dahil edilmişlerdir.

Tablo 4: İllere göre devlet korumasındaki öğrenci sayısı

İl	Devlet korumasında olan öğrenci sayısı
Kocaeli	1
Bursa	1
Ankara	1
Konya	1
Ankara	1

Kaynaştırma Öğrencileri

Etkinlikte yer alan öğrencilerin 283'ü kaynaştırma öğrencisi olup, etkinliğe toplam katılan öğrenci sayısının %1.3'ünü oluşturmaktadır. Öğrencilerin etkinliğe dahil edilebilmeleri için velilerden ve meslektaşlardan destek alınmıştır.

Yukarıda sözü edilen verilere dayanarak, oyunun olabildiğince farklı nitelikteki öğrencileri kapsayacak şekilde kurgulandığı, kapsayıcılık ilkesi çerçevesinde uygulandığı söylenebilir.

Tablo 5: İl bazlı kaynaştırma sınıflarındaki öğrenci sayısı

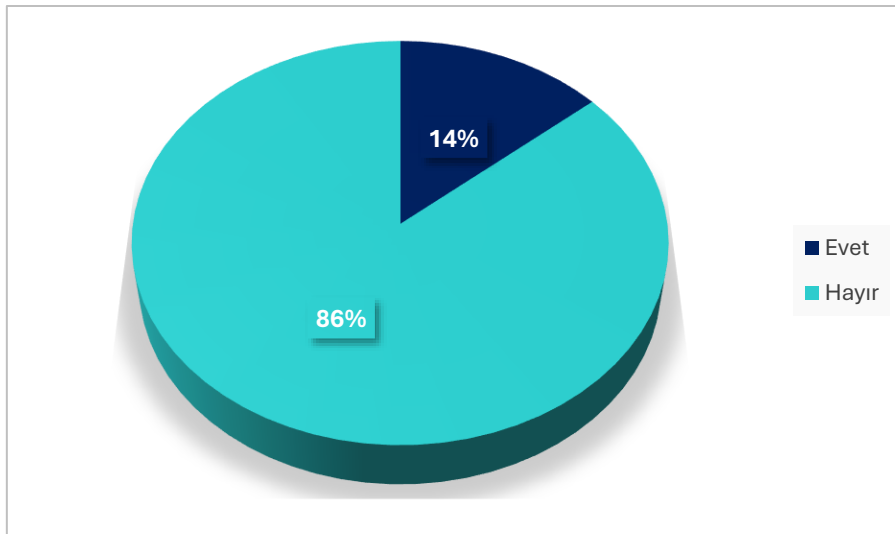
İller	Kaynaştırma Öğrenci Sayısı	İller	Kaynaştırma Öğrenci Sayısı
Amasya	1	Düzce	5
Ankara	65	Eskişehir	8
Aydın	10	İzmir	15
Bartın	4	Kastamonu	1
Bilecik	1	Kocaeli	16
Bolu	3	Konya	37
Bursa	42	Muğla	8
Çankırı	6	Sakarya	14
Çorum	6	Samsun	4
Denizli	16	Tokat	2
Zonguldak	15	İzmir	1

OYUN ETKİNLİĞİNİN UYGULAMA SÜRECİNE İLİŞKİN DEĞERLENDİRME

Öğretmenlerin Etkinliği Gerçekleştirirken Yaşadıkları Zorluk

Değerlendirme anketinde öğretmenlere, oyun etkinliğini yürütürken bir zorluk yaşayıp yaşamadıkları sorulmuş ve eğer yaşadırlarsa da öğretmenlerden, bunun hangi etapta, ne tür bir zorluk olduğunu belirterek ifade etmeleri istenmiştir. Grafik 6'ya göre öğretmenlerin %86'sı "Hayır" yanıtını vermiştir.

Grafik 6: Öğretmenlerin etkinliği gerçekleştirmede zorluk yaşama durumlarına verdikleri yanıt dağılımı



Tablo 5: Öğretmenlerin etkinliğin etaplarına göre yaşadıkları zorluğa ilişkin açıklamalar.

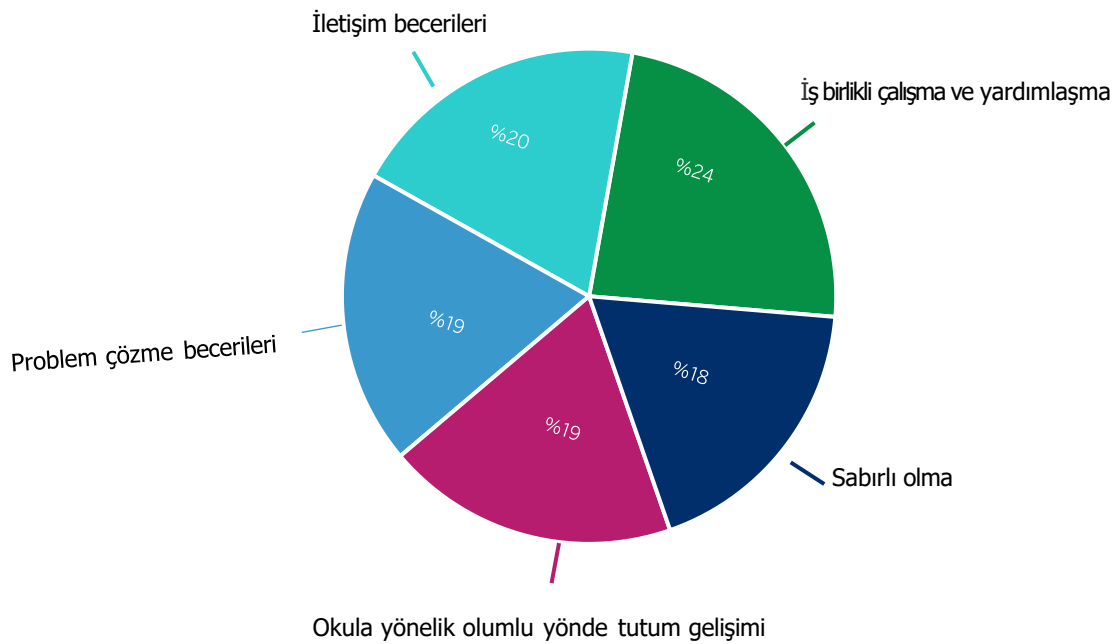
Sınıf Düzeyi	Öğrenci Sayısı	Destek Veren	Etap	Yaşanılan zorlukla ilgili açıklama
İlkokul	28	Veli ve Okul Yöneticisi	2.ETAP: İpuçlarının Peşine Düşme	Okulda konferans salonu olmadığı için zorlandım.
İlkokul	26	Öğretmen	2.ETAP: İpuçlarının Peşine Düşme	İpuçlarını yerleştirme ve bunları bulunurken zorlandım.
İlkokul	43	Veli	1.ETAP: Grupların Oluşturulması	Öğrenci sayısı fazla olduğu için zorlandım.
İlkokul	32	Veli	Bilgilendirme	Çocukların gürültüsünden dolayı zorlandım.
İlkokul	21	Veli ve Okul Yöneticisi	2.ETAP: İpuçlarının Peşine Düşme 3.ETAP: İpuçlarını Bir Araya Getirme	Öğrencilerden dolayı zorlandım.
İlkokul	34	Veli	3.ETAP: İpuçlarını Bir Araya Getirme	Öğrencilerden dolayı zorlandım.
Okul Öncesi	3	Öğretmen	1.ETAP: Grupların Oluşturulması	Öğrenciler dikkatlerini vermediler.
İlkokul	17	Öğretmen	3.ETAP: İpuçlarını Bir Araya Getirme	Diğer öğrenciler katılmak istediği için kalabalık olduk.
İlkokul	5	Öğretmen	2.ETAP: İpuçlarının Peşine Düşme 3.ETAP: İpuçlarını Bir Araya Getirme	İpuçları bulma konusunda hava şartları çok olumlu olmadığı için içeride yapmak zorunda kaldık.
İlkokul	26	Veli	3.ETAP: İpuçlarını Bir Araya Getirme	Kargaşa oldu.
İlkokul	24	Öğretmen ve Okul Yöneticisi	Tanışma ve Kaynaşma Oyunu	Hava koşullarından dolayı zorlandım.
İlkokul	19	Öğretmen	Tanışma ve Kaynaşma Oyunu 3.ETAP: İpuçlarını Bir Araya Getirme	İpuçları bulma konusunda hava şartları çok olumlu olmadığı için içeride yapmak zorunda kaldık.
İlkokul	13	Öğretmen	Bilgilendirme	Çocukların dikkatini çekti fakat cevaplar biraz etken geldi odaklanmak biraz zordu
İlkokul	16	Öğretmen ve Veli	Bilgilendirme 1.ETAP: Grupların Oluşturulması	Öğrenciler zorlandı.
İlkokul	25	Öğretmen	Tanışma ve Kaynaşma Oyunu 2.ETAP: İpuçlarının Peşine Düşme	Süreler uzadığı için zorlandım.
Okul Öncesi	50	Öğretmen ve Okul Yöneticisi	Bilgilendirme	Hava koşullarından dolayı zorlandım.
Okul Öncesi	16	Öğretmen	3.ETAP: İpuçlarını Bir Araya Getirme	Materyaller yetersiz geldi.
İlkokul	30	Öğretmen	2.ETAP: İpuçlarının Peşine Düşme	Kalabalık olduğu için zorlandım.
İlkokul	21	Öğretmen	3.ETAP: İpuçlarını Bir Araya Getirme	Hava koşullarından dolayı zorlandım.
Okul Öncesi	6	Öğretmen	2.ETAP: İpuçlarının Peşine Düşme	Öğrencilerden dolayı zorlandım.
İlkokul	31	Veli	3.ETAP: İpuçlarını Bir Araya Getirme	Materyaller yetersiz geldi.

Tablo 5’te görüldüğü gibi zorluk yaşanmasıyla ilişkilendirilebilecek bir ortak özelliğin söz konusu olmadığı, koşullar, öğretmen özellikleri, öğrencilerin nitelikleri gibi birçok değişkenin zorluk yaşanmasında bir etken olabileceği görülmektedir. Öğretmenlerin ağırlıklı olarak öğrencilerin odaklanamamasından, uygulanan sınıfın dışındaki öğrencilerin de dahil olmak istedikleri için oluşan kargaşa ortamından, hava koşullarının olumsuz olmasından dolayı zorlandıkları ifade edilebilir.

Etkinliğin Desteklediği 21.yy Becerileri

Uygulayıcı öğretmenlere, bu oyun etkinliğinin öğrencilerinde ne gibi becerileri olumlu yönde destekleyeceğini düşündükleri de seçenekler verilerek sorulmuştur. Birden fazla işaretleme yapabildikleri bu seçenekler Grafik 7’de verilmiştir.

Grafik 7: Etkinliğin destekleyebileceği düşünülen öğrenci özellikleri

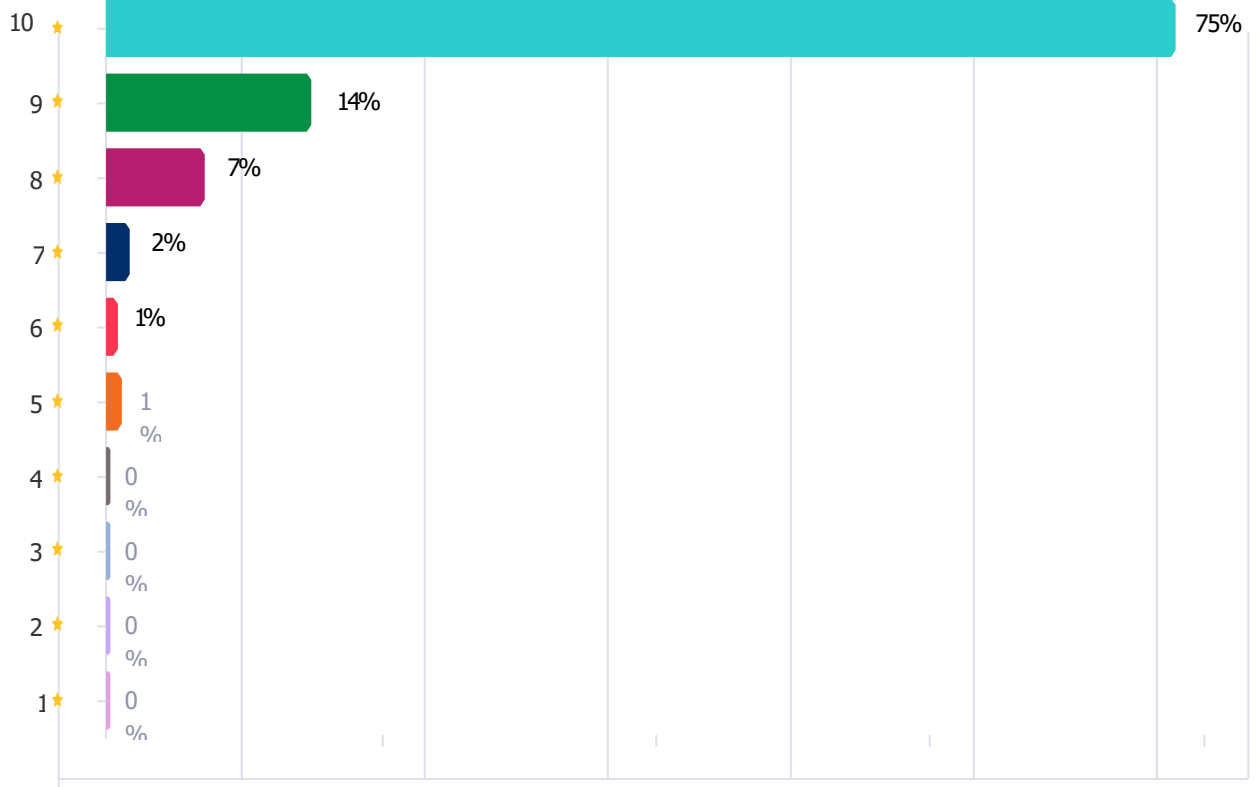


Grafik 7’ye göre tüm becerilerin birbirine çok yakın oranlarda işaretlendiği görülmektedir. İş birlikli çalışma ve yardımlaşma, iletişim becerileri ve problem çözme becerileri, okula yönelik olumlu yönde tutum gelişimi ilk üç sırada yer almaktadır.

Öğretmen ve Öğrencilerin Mutluluk Düzeyleri

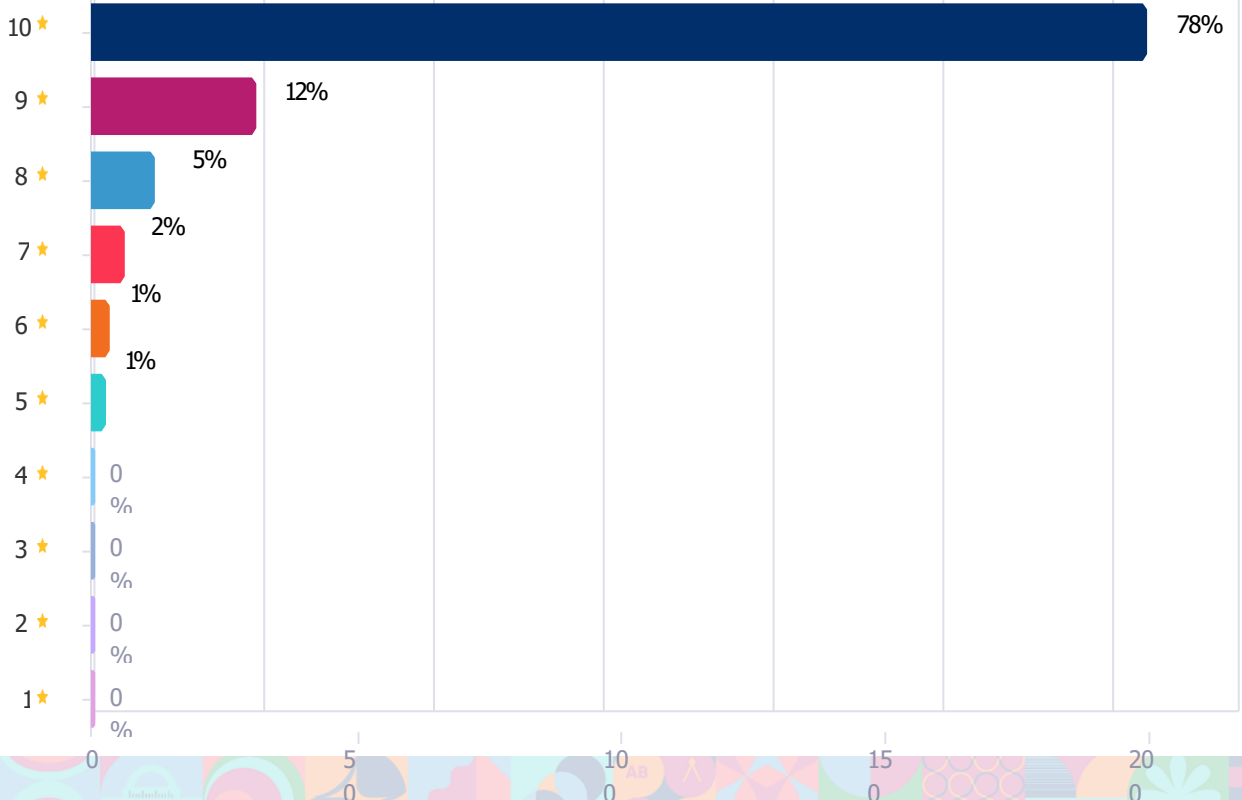
Öğretmenlerden, oyun etkinliği tamamlandığında, etkinlik süresince yaşadıkları deneyimlere göre etkinlikten ne derece memnun kaldıklarını ve öğrencilerin oyun sürecinde ne kadar keyif aldıklarını gözlemleyerek kendi ve öğrencilerinin mutluluk düzeylerini 10 üzerinden değerlendirmeleri istenmiştir. Öğretmenlerin ve öğrencilerin mutluluk düzeyleri, Grafik 8 ve Grafik 9’da sunulmaktadır.

Öğrencilerin Mutluluk Düzeyi



Öğretmenlerin görüşlerine göre 771 oyundan 300'ünde öğrencilerin mutluluk düzeyi 8 ve üzeri olarak, 236'ında ise, öğrencilerin mutluluk düzeyi 10 üzerinden 10 olarak değerlendirilmiştir. Tüm oyunlarda öğrencilerin mutluluk düzeyi ortalaması ise 9.57 olarak hesaplanmıştır.

Öğretmenlerin Mutluluk Düzeyi



Öğretmenlerin kendi mutluluk düzeyleri değerlendirmelerine bakıldığında ise 771 öğretmenden 296'sı kendi mutluluk düzeylerini 8 ve üzeri, 244'ü ise 10 üzerinden 10 olarak değerlendirmiştir. Tüm öğretmenlerin mutluluk düzeyi ortalamaları ise 9.56 olarak hesaplanmıştır. Bu sonuçlar oyun etkinliklerinin hem öğrenciler hem de öğretmenler tarafından yüksek oranda memnuniyetle tamamlandığını göstermektedir.

Odak Grup Görüşmeleri

Etkinlik sürecine ilişkin detaylı bilgi almak için 3 öğretmen ile odak grup, 6 aile bireyi ile bireysel görüşme gerçekleştirilmiştir. Öğretmenler, oyun deneyiminin öğrenciler üzerindeki etkilerini, takım çalışması ve iş birliğini geliştirdiğini, çocukların motivasyonunu artırdığını ve dikkat sürelerinin uzadığını belirtmiştir. Ayrıca, oyun materyallerinin bazı öğrenciler için ilginç ve şaşırtıcı olduğu, ancak bazı çocukların oyun kurgusunu basit bulup motivasyonlarının düştüğü ifade etmiştir. Öğretmenler, oyun aracılığıyla öğrencilerin empati, liderlik ve problem çözme becerilerinin geliştiğini gözlemlemiş, aynı zamanda özel gereksinimli öğrencilerin arkadaşları tarafından desteklendiğini belirtmiştir.

Öğretmenler, oyun aracılığıyla aile bireylerinin birbirleriyle kaynaşmasını sağlandığını ve aile bireylerinin oyun sürecine aktif katılımının öğrenciler üzerinde olumlu etkiler yarattığını aktarmıştır. Oyun etkinliğinden sonra öğrencilerin okulda daha motive olduğunu aile bireylerinin çocuklarıyla daha güçlü bağlar kurmasına yardımcı olduğuna dair geri bildirim aldıklarını ve onları eğitim sürecine daha fazla katılmaya teşvik ettiğini ifade etmişlerdir.

Aşağıda öğretmen ve aile bireyleriyle gerçekleştirilen görüşmelerdeki ifadelerden bazıları yer almaktadır. Öğretmenler, görüşmelerinde oyunun çocuk üzerindeki etkisi şu hususlarda aktarmıştır:

" Bir öğrencimin babası uzun süredir hastanede tedavi görüyor. Anne bu süreçten dolayı 1 yıldan fazla bir süredir okula gelemiyordu. Anne o gün geldi, oyuna katıldı, gözlemledi. Çocuk da annesinin okula gelmesinin ve birlikte zaman geçirmenin sevinci içindeydi."

"Çocuklar süre uzadıkça normalde dikkatleri dağınık, tuvalete gitmek isterler. Oyunda bu durumları hiç yaşamadık"

Veliler, oyun sürecinde çocuklarıyla birlikte eğlenceli bir deneyim yaşadıklarını ve bu deneyimin onlara nostaljik duygular yaşattığını dile getirmiştir. Çocukların davranışlarını gözlemleme fırsatı bulduklarını, öğretmenlerle empati kurarak, sürece dahil olmanın kendileri üzerinde olumlu etkiler yarattığını belirtmişlerdir. Oyun etkinliği sonrasında çocukların okula daha hevesli gittiğini ve oyunların öğrenme süreçlerini desteklediğini ifade etmişlerdir. Veli aktarımları ise, aşağıda belirtilen şekildedir:

"Çocuklar ve bizim için çok keyifliydi. Öğretmenimi daha çok anladım, çünkü sürece biz de dahil olduk ve çocuklarımızı da gözlemledik"

"Öğretmenimiz hep oyunu sürece katıyor. Oyun sayesinde çocuğum okula gelmemek için karnım ağrıyor gibi bahaneler üretmiyor."

SONUÇ

Garanti BBVA ve Öğretmen Akademisi Vakfı iş birliği ile hayata geçirilen Okulda Oyun Var Etkinliği okul öncesi ve ilkokul kademesinde okuyan öğrencilerin okula aidiyet duygularını artırmak, 21. yüzyıl becerilerini geliştirmek ve sosyal-duygusal açıdan desteklenmelerine yardımcı olmak amacıyla tasarlanmıştır. 81 ilde, 976 okulda uygulanan bu etkinlikten toplamda 771 öğretmen, 41 müdür yardımcısı ve 52 okul müdürü görev almış, 21.480 öğrenciye erişim sağlanmıştır. Etkinliğe katılan öğrencilerin 461'inin ana dili farklı, 107'si özel gereksinimli, 5'i devlet korumasında ve 283'ü kaynaştırma öğrencisidir. Etkinlik, %45 büyük şehir ve şehir merkezlerinde, %46 ilçelerde, %9 ise köylerde gerçekleştirilmiştir. Etkinliğin uygulandığı okulların %26'sı okul öncesi (5-6 yaş), %74'ü ilkokul (7-8-9-10 yaş) kademesidir.

2024 döneminde süreçte yapılan iyileştirmelerle birlikte, öğretmenlerin etkinliği uygularken karşılaştıkları zorluk düzeyinin önemli ölçüde azaldığı görülmüştür. Oyunun yönergesi sadeleştirilmiş ve görsel/video destekli bilgilendirme toplantıları yapılmıştır. Bu değişikliklerin etkinliğin verimliliğini artırdığına dair olumlu geri bildirimler alınmıştır. Süreç sonunda etkinliği yürüten öğretmenlerin %86'sı hiçbir zorluk yaşamadan etkinliği tamamladıklarını ifade etmiştir.

Öğretmenlerin, oyun etkinliğindeki izlenimlerine göre, bu etkinlik boyunca öğrencilerin birlikte vakit geçirmekten keyif aldıkları, grup çalışmalarında iş birliği halinde olmaktan dolayı mutlu oldukları, öğrenme ortamlarının ise daha keyifli hale geldiği ifade edilmiştir.

Oyun etkinliğinin hem 21.yy becerileri ve sosyal duygusal yönden gelişime hem de süreçte öğrencilerin bir aradayken keyifli vakit geçirilmelerine katkı sağladığı ve bu sayede, öğrencilerin okula aidiyet duygularını ve tutum gelişimlerini olumlu yönde desteklediği düşünülmektedir. Etkinlik kapsamında, öğrenciler için önemli bir öğrenme alanı oluşturulduğu ifade edilmiştir. Öğrencilerin yaratıcı düşünme, karar verme, sabırlı olma ve etkili iletişim becerilerini geliştirici bir ortam sağlandığı belirtilmiştir. Oyun etkinliği sonrasında aile bireyleri, öğretmenlerle daha fazla empati kurduklarını ve çocuklarının okula daha hevesli gittiğini ifade etmişlerdir.

Öğretmenlerin gözlemlerine göre etkinlik sürecinde öğrencilerin mutluluk düzeyi ortalaması 10 üzerinden 9.57, öğretmenlerin kendilerini değerlendirmelerine göre de mutluluk düzeyleri 9.56

olarak hesaplanmıştır. Bu sonuçlar oyun etkinliklerinin hem öğrenciler hem de öğretmenler tarafından keyifle tamamlandığını göstermektedir.

KAYNAKÇA

- Apaçık, G. (2018). 4. Sınıflarda Adil olma ve Sorumluluk Değerlerinin Oyun ve Fiziki Etkinliklerle Kazandırılması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Muğla.
- Baker, A. J. L., Newton, N. C., & Garrett, C. (2007). The impact of Hurricane Katrina on children's mental health: Findings from a school-based survey. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 48 (7), 707-715.
- Kök, M.; Tuğluk, M. N. & Koçyiğit, S. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-302.
- Petrovska, S.; Sivevska, D. & Cackov, O. (2013). Role of the game in the development of preschool child. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 92, 880 – 884.
- Samur, Y., & Özkan, Z. (2019). Boşlukları Doldurunuz: Öğrenciler Okulda . . . Oynamak İstiyor. *Erzincan University Journal of Education Faculty*, 21 (1), 20–43. <https://proxy.bau.edu.tr:2102/10.17556/erziefd.466699>
- Samur, Y. (2022). *Eğitimde Oyun, Oyunlaştırma ve Eğitsel Oyun Tasarımı*. 1. Basım. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Tut, E. (2018). 4. Sınıf Fen Bilimleri Dersinde oyun Temelli öğrenme Uygulamalarının Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Yaratıcı Düşünme Becerilerine Etkisi. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Samsun.
- Yamaguchi, S., Miyazaki, Y., & Sakamoto, A. (2013). The effect of playing games on the psychological distress of children following the Great East Japan Earthquake. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(2), 123-126.
- Zosh; J. M.; Hassinger-Das, B. & Laurie, M. (2022). Learning Through Play and the Development of Holistic Skills Across Childhood, LEGO and DUPLO are trademarks of the LEGO Group. [ET: 16.02.2023] <https://cms.learningthroughplay.com/media/qjndcaea/holistic-skills.pdf>