



BÜGU

Dil ve Eğitim Dergisi

BÜGU
Journal of Language and Education

7/1, 1-21

TÜRKİYE

www.bugudergisi.com

E-ISSN: 2717-8137

Araştırma Makalesi

Makale Geliş Tarihi: 13.01.2026

Makale Kabul Tarihi: 25.02.2026

Turunç, P. & Demir Atalay, T. (2026). Dijital öyküler aracılığıyla çocuk oyunlarının Türkçe dersinde kullanılmasına yönelik öğrenci ve öğretmen görüşleri. *BÜGU Dil ve Eğitim Dergisi*, 7(1), 1-21. <http://dx.doi.org/10.46321/bugu.1220>

DİJİTAL ÖYKÜLER ARACILIĞIYLA ÇOCUK OYUNLARININ TÜRKÇE DERSİNDE KULLANILMASINA YÖNELİK ÖĞRENCİ VE ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ*

Bilim Uzmanı Pınar TURUNÇ

Kafkas Üniversitesi ciftcipinar@gmail.com ORCID

Prof. Dr. Tazegül DEMİR ATALAY

Kafkas Üniversitesi tazeguldemir@gmail.com ORCID

Öz

Bu araştırmanın amacı, çocuk oyunlarının Türkçe dersinde bir öğretim yöntemi olarak kullanılması hakkında öğrenci ve öğretmen görüşlerini değerlendirmektir. Araştırmanın nitel boyutunda olgubilim deseni kullanılmıştır. Araştırmacı tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak gönüllü olan 36 öğrenci ile çocuk oyunlarının Türkçe dersinde bir öğretim yöntemi olarak kullanılması hakkında görüşmeler yapılmıştır. Çocuk oyunlarının Türkçe dersinde bir öğretim yöntemi olarak kullanılması ile ilgili öğretmen görüşlerini elde etmek için Milli Eğitim Bakanlığına bağlı farklı ortaokullarda görev yapan 10 Türkçe öğretmeni ile görüşmeler yapılmış konu hakkındaki görüşleri alınmıştır. Görüşmelerden elde edilen veriler değerlendirilmiş; bulgular, özetlenmiş ve sonuçlar yorumlanarak sunulmuştur. Yapılan görüşmelerden elde edilen bulgulara göre, Türkçe derslerinde çocuk oyunlarının kullanılması, okulda çocuk oyunlarının video şeklinde izleme, Türkçe derslerinde öğretmenin çocuk oyunlarını kullanarak dil öğretmesi, örnek video izleyerek çocuk oyunu tasarlama ile ilgili öğrenci görüşleri tespit edilmiştir. Dinleme/izleme becerisinin öğretiminde geleneksel çocuk oyunlarının katkısının olup/olmama durumu, yazma becerisinin öğretiminde geleneksel çocuk oyunlarının katkısının olup/olmama durumu, dijital öykü haline dönüştürülen geleneksel çocuk oyunlarının dinleme ve yazma becerisinin öğretimi, geleneksel çocuk oyunlarının dil becerisi açısından Türkçe ders kitaplarında yeterli olup/olmama durumu ve bir beceri öğretimi yöntemi olarak geleneksel çocuk oyunu kullanmadaki yeterliliği ile ilgili öğretmen görüşleri tespit edilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre, yapılan çalışmanın çocuk oyunlarının dijital öyküler aracılığıyla dinleme ve yazma becerilerinde kullanılmasının etkili olduğu söylenebilir. Öğrencilerle, çocuk oyunlarının dijital öykü etkinlikleri şeklinde kullanımının dinleme becerisine etkisi ve yazma becerisine etkisine yönelik yapılan görüşmeler sonucunda Türkçe derslerinde çocuk oyunlarının kullanılmasının %12,24 oranında etkili olduğu, derse verimlilik kattığı, akılda kalıcılığı, okula gitme isteğini ve derse katılımı artırma yönünde olumlu sonuçları olduğuna ulaşılmıştır. Okulda çocuk oyunlarının video şeklinde izleme konusunda öğrencilerin çoğu evet yanıtını vermiştir. Bilmeyenleri öğretme, uygulamalarına yer verme, izlemenin sıkıcı olduğu, videolar yapılabilir sonuçlarına ulaşılmıştır. Öğrencilerin, Türkçe derslerinde öğretmenin çocuk oyunlarını kullanarak dil öğretmesini istediklerini, derse aktif katılımı sağladığı, öğrenmede kolaylık sağladığı görülmüştür. Örnek video izleyerek çocuk oyunu tasarlama ile ilgili öğrenci görüşlerinin genel olarak olumlu olduğu görülmüştür. Öğrenciler tarafından örnek video izleyerek, çocuk oyunu

* Bu makale, Kafkas Üniversitesinde hazırlanan ve 2025 yılında tamamlanan “Çocuk Oyunlarının Dijital Öyküler Aracılığıyla Dinleme ve Yazma Becerisinde Kullanımı” adlı yüksek lisans tez çalışmasından hareketle üretilmiştir.



tasarlamının eğlenceli olacağı düşünülmüştür. Öğretmenlerle, çocuk oyunlarının dijital öykü etkinlikleri şeklinde kullanımının dinleme becerisine etkisi ve yazma becerisine etkisine yönelik yapılan görüşmeler sonucunda dinleme/izleme becerisinin öğretiminde çocuk oyunlarının katkısının %0,8 oranla olduğu görülmüştür. Yazma becerisinin öğretiminde geleneksel çocuk oyunlarının katkısının olduğuna dair olumlu sonuçlar elde edilmiştir. Öğrencileri motive ettiği, faydalı olduğu, yazma isteği arttırdığı ve yaratıcı fikirler sunduğu görülmüştür. Dijital öykü haline dönüştürülen geleneksel çocuk oyunlarının dinleme ve yazma becerisinin öğretimi konusunda katkı sağladığı, yazma becerilerine katkı sunduğu ve sosyal becerileri geliştirdiği vb. sonuçlarına ulaşılmıştır. Geleneksel çocuk oyunlarının dil becerisi açısından Türkçe ders kitaplarında %0,2 oranında yeterli olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Konuşma becerisinin geliştirilmesinde etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bir beceri öğretimi yöntemi olarak geleneksel çocuk oyunu kullanmadaki yeterliliği ile ilgili öğretmenlerin %0,5 oranında yeterliliğinin olduğu, %0,2 oranında yeterliliğinin olmadığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

Anahtar Sözcükler: Dijital öykü, çocuk oyunları, Türkçe öğretimi.

STUDENT AND TEACHER OPINIONS ON THE USE OF CHILDREN'S GAMES IN TURKISH LANGUAGE LESSONS THROUGH DIGITAL STORIES

Abstract

The aim of this research is to evaluate the opinions of students and teachers regarding the use of children's games as a teaching method in Turkish language classes. In the qualitative dimension of the study, a phenomenological design was used. Using a semi-structured interview form prepared by the researcher, interviews were conducted with 36 volunteer students about the use of children's games as a teaching method in Turkish lessons. Interviews were conducted with 10 Turkish language teachers working at various secondary schools affiliated with the Ministry of National Education in order to obtain their opinions on the use of children's games as a teaching method in Turkish language lessons. The data obtained from the interviews were analyzed; the findings were summarized, and the results were interpreted and presented. According to the findings obtained from the interviews, students' views were identified on topics such as the use of children's games in Turkish lessons, watching children's games in video format at school, teaching language through children's games in Turkish lessons, and designing a children's game after watching a sample video. Teachers' views were determined on the following topics: the contribution of traditional children's games to teaching listening/viewing skills, the contribution of traditional children's games to teaching writing skills, the role of traditional children's games transformed into digital stories in teaching listening and writing skills, the adequacy of traditional children's games in Turkish textbooks in terms of language skills, and the adequacy of using traditional children's games as a skill-teaching method. According to the results of the research, it can be stated that using children's games through digital stories is effective in developing listening and writing skills. Based on the interviews with students regarding the effect of using children's games in the form of digital story activities on listening and writing skills, it was found that using children's games in Turkish lessons was effective at a rate of 12.24%, contributing to lesson productivity, retention, motivation to attend school, and increased class participation. Most students responded positively to watching children's games in video format at school. It was found that they supported teaching those who were unfamiliar with the games, including practical applications, and believed that although watching could be boring at times, videos could be created to make it more engaging. Students expressed that they wanted teachers to use children's games in Turkish lessons for language teaching, as it ensured active participation and facilitated learning. Student opinions regarding designing a children's game after watching a sample video were generally positive, with many finding the idea enjoyable. According to teacher interviews, the contribution of children's games to teaching listening/viewing skills was 0.8%. Positive results were obtained regarding the contribution of traditional children's games to writing skills; they were found to motivate students, be beneficial, increase writing willingness, and inspire creative ideas. It was concluded that traditional children's games transformed into digital stories contributed to the teaching of listening and writing skills, supported writing development, and enhanced social skills. It was also determined that the adequacy of traditional children's games in Turkish textbooks in terms of language skills was 0.2%, and that they were effective in developing speaking skills. Regarding the adequacy of using traditional children's games as a skill-teaching method, it was found that 0.5% of teachers found them adequate, while 0.2% found them inadequate.

Keywords: Digital story, children's games, Turkish language teaching.



Ø. Giriş

Oyun, belirlenmiş kurallar doğrultusunda oynanan ve yalnızca çocukların merakını gideren bir etkinlik olmanın ötesinde, hem çocuklar hem de yetişkinler için keyifli bir eğlence kaynağıdır. Boratav, oyunun önemini vurgularken, günlük yaşamın koşuşturmacası içinde kalan zamanın eğlenceye ayrılmasının gerekliliğini belirtir (Boratav, 1973). Ayrıca, oyun, bireylerin sosyal ilişkilerini güçlendirirken aynı zamanda stresle başa çıkma ve yaratıcı düşünme yeteneklerini destekleyebilir. Bu çok yönlü etkinlik, yaşamın yoğun temposu arasında kısa molalar vermek ve zihni dinlendirmek için ideal bir araç olarak öne çıkabilir. Oyunların kullanımı, bireysel yararlarının ötesinde toplumsal amaçlara da hizmet etmektedir. Her toplum, bireylerine gelenek, görenek, kültür ve değerlerini aktarmayı amaçlarken, bu aktarım sürecinde oyunların rolü büyüktür. Toplumsal mirasın nesilden nesile geçmesinde oyunlar önemli bir araç olarak görev yapar; bu sayede kültürel varlığın korunması ve sürdürülmesi sağlanır. Sonuç olarak, oyunlar hem bireysel hem de toplumsal düzeyde önemli misyonlara hizmet eder (Sümbüllü ve Altınışık, 2016).

Oyun, eğitim sürecinde öğrencilerin öğrenmeye aktif katılımını sağlayan en etkili yöntemlerindedir. Bu yönüyle oyunlar, sadece eğlence aracı değil, aynı zamanda bir eğitim ve sosyalleşme aracı olarak da değerlendirilebilir. Ayrıca oyunlar, öğrenme sürecini eğlenceli ve kalıcı hale getirerek öğrencilerin motivasyonunu arttırabilir. Özellikle geleneksel oyunlar, toplumun kimliğini yansıtarak kültürel belleğin canlı tutulmasına katkı sağlayabilir.

Geleneksel canlı oyunlar, yerini giderek dijital oyunlara bırakmaktadır. Çocuklar, zamanlarının büyük bir kısmını bilgisayar başında geçirirken, bilgi teknolojilerindeki pazarın büyümesi ve yaygınlaşması sayesinde dijital oyunlara her an ve her yerden daha kolay erişim sağlayabilmektedirler (Karaaslan, 2015). Bu değişim, çocukların oyun alışkanlıklarını ve sosyal etkileşim biçimlerini de etkilemiştir. Dijital oyunlar, yalnızca eğlence amaçlı değil, aynı zamanda eğitimsel içerikler ve çevrimiçi topluluklarla bağlantı kurma fırsatları sunmaktadır. Ancak, bu durum çocukların fiziksel aktivitelerden ve geleneksel oyunlardan uzaklaşmalarına yol açabilir, bu da çeşitli gelişimsel ve sağlık sorunlarına neden olabilir. Bu nedenle, oyunların dijital öykülerinin kullanımında dengeyi sağlamak, çocukların sağlıklı gelişimini desteklemek için önemlidir.

Dijital öykü anlatımı, dijital teknolojileri kullanarak hikâyelerin sunulmasıdır. Örneğin, yiyeceklerin yetiştirilme sürecini anlatan kısa bir film, modern çağ hakkında bir podcast veya iyi aile ilişkileriyle ilgili sürekli tekrar eden bir video, dijital öykü anlatımına örnek teşkil edebilir. Eğitim alanındaki araştırmalarda, az çaba ile daha hızlı, etkili ve kalıcı öğrenme sonuçları elde edebilecek ortamların oluşturulması önem kazanmaktadır. Bu nedenle, öğrenmenin kalıcılığı ve etkinliği, öğrenenlerin aktif katılım gösterdiği, eyleme geçebildiği ve etkileşimde bulunabildiği süreçlerde artmaktadır (Yiğit ve Akdeniz, 2003). Dijital öykü anlatımı, öğrencilerin bilgiyi daha yaratıcı ve anlamlı bir şekilde işleyebilmelerine olanak tanır. Bu tür içerikler, öğrenme sürecini daha etkili hale getirerek, öğrencilerin konuya olan ilgisini arttırır ve onları daha fazla katılım göstermeye teşvik edebilir. Bu teknolojik gelişmeler, öğretmenlerin daha etkileşimli ve kişiselleştirilmiş öğrenme deneyimleri sunmalarına olanak tanır. Çevrim içi öğrenme ortamları, öğrencilerin kendi hızlarında öğrenmelerini desteklerken, dijital öykü anlatımı da derinlemesine öğrenmeyi teşvik eden bir araç olarak öne çıkmaktadır. Dijital araçlar sayesinde, öğrenciler hem yaratıcı hem de analitik düşünme becerilerini geliştirebilir, kendi hikâyelerini dijital platformlarda paylaşarak öğrenme süreçlerini daha etkileşimli hale getirebilirler. Bu tür öğrenme ortamları, geleceğin eğitimini şekillendiren önemli faktörler arasında yer alacaktır



(Özpınar, 2017). Bu yenilikçi öğrenme ortamları, öğrencilerin daha özgür ve bağımsız bir şekilde bilgiye erişmesini sağlayabilir. Aynı zamanda, öğretmenlerin daha geniş kitlelere ulaşabilmesine olanak tanır, böylece öğrenme daha kapsayıcı hâle gelebilir. Dijital öykü anlatımı, öğrencilerin hem bireysel hem de grup halinde çalışarak iletişim, işbirliği ve problem çözme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur. Gelecekte eğitimdeki bu tür teknolojik yeniliklerin, öğrenci merkezli öğrenme anlayışını daha da güçlendirerek öğretim yöntemlerini dönüştürmesi beklenmektedir.

Dijital öykü yöntemi, teknolojinin verimli bir biçimde kullanılmasını sağlar. Bu süreçte öğretmen ve öğrencilerin aktif katılımıyla bir ürün ortaya konur ve teknolojiden etkili bir şekilde yararlanır. Eğitim kurumlarının kazandırdığı bilgi ve becerileri incelemek gerekmektedir. Çünkü toplumsal değişimleri başlatan ve yönlendiren eğitim kurumları teknolojiyi takip etmeli, uygulamalı ve öğretmelidir. Günümüzde kullanılan yöntem ve teknikler hem bilgiyi yapılandırma sürecine katkı sağlayacak özelliklere sahip olmalı, hem de öğrencilerin dikkatini çekecek, onların ilgi ve ihtiyaçlarını karşılayacak şekilde teknolojik araç-gereçlerle zenginleştirilmiş olmalıdır (Göçen, 2014). Öğretmen tarafından oluşturulmuş dijital öyküler, bir konu hakkında tartışmayı kolaylaştıran soyut veya kavramsal içeriklerin daha anlaşılabilir olmasını sağlayan bir yol olarak daha geniş bir ünite içerisinde mevcut dersleri zenginleştirmek için kullanılabilir (Robin, 2006). Dijital öyküler ile ilgili öğrenilmesi gereken daha pek çok konu vardır. Daha fazla öğretmen bu konu hakkında bilgi sahibi oldukça ve bunu sınıf etkinliklerine dâhil etmenin yollarını buldukça bu alan eğitimde büyük bir büyüme yaşayacaktır (Robin, 2006).

İlgili alanda literatür tarandığında; Gümüş (2023), dijital öykülemenin ortaokul öğrencilerinin okuduğunu anlama ve dijital okuryazarlık becerilerine etkisini araştırmış ve sonucunda öğrencilerin Türkçe dersinde işlenen metinlerin dijital öyküleme yoluyla sunulmasını dikkat çekici ve eğlenceli buldukları, metinlerin anlamlandırılmasına katkı sağladığı, dijital öykü hazırlamanın bazı zorlukları olduğu, dijital destekli bu uygulamalara derslerde daha çok yer verilmesi gerektiği yönünde görüşlerini belirtmişlerdir. Nitel verilerden elde edilen bulgulara göre öğrencilerin dijital öyküleme uygulamalarında yaşadığı bazı güçlüklerin; metne uygun görseller bulma, dijital öyküyü seslendirme, bazı web tabanlı programlarının ulaşılabilirliği, evde ve sınıfta kullanılan internet araçlarının yetersiz olması ile ilgili olduğu sonuçlarına ulaşmıştır. Özenç (2023), çizgi roman tabanlı dijital öykü anlatımının yazmaya yönelik tutuma ve yaratıcı yazma becerisine etkisi: Öğrenci görüşleriyle desteklenmesi adlı çalışması sonucunda çizgi roman tabanlı dijital öykü anlatımı uygulamasının ilkökul dördüncü sınıf öğrencilerinin yazmaya yönelik tutumunu artırmada önemli etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşmasına rağmen yaratıcı yazma becerisini artırmada önemli etkisinin olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Yılmaz (2022), dijital öykü kullanımının öğrencilerin konuşma becerisi tutum ve motivasyonuna etkisini araştırmıştır. Araştırma sonucunda dijital öyküler kullanılarak işlenen Türkçe derslerinde deney grubundaki öğrencilerin konuşma becerisi tutum ve motivasyonunun kontrol grubundaki öğrencilere göre daha çok geliştiği belirlenmiştir. Toygar (2023), araştırmasında ortaokul öğrencilerine deyim öğretiminde dijital öykü kullanımının başarıya ve kalıcılığa etkisini araştırmıştır. Araştırma sonucunda dijital öykü kullanımının deyim öğretimindeki başarıyı artırdığı; öğrenmede kalıcılık sağladığı; dijital öykülerle deyim öğretiminin öğrenciler tarafından eğlenceli, kolaylaştırıcı ve öğretici birer etkinlik olarak görüldüğü; öğrencilerin deyim öğretiminde kullanılan diğer yöntemlere karşın dijital öykülerle öğretimi tercih ettikleri; tüm bu nedenlerle de dijital öykülerin deyim öğretiminde kullanılan



yöntem ve tekniklerde kullanılabilir bir materyal olabileceği sonuçlarına ulaşmıştır. Bu çalışmada da benzer şekilde, dijital öykülerin eğitimdeki olumlu etkilerinden yola çıkılarak, çocuk oyunlarının Türkçe dersinde bir öğretim aracı olarak kullanılmasına ilişkin öğrenci ve öğretmen görüşlerini belirlemek amaçlanmıştır. Bu konuda öğrenci ve öğretmen görüşlerini ortaya koymak, öğretim süreçlerinde kullanılacak yöntem ve materyallerin etkililiğini değerlendirmek açısından büyük önem taşımaktadır. Çünkü öğretim sürecinde yer alan paydaşların deneyim ve algıları, hem öğrenme ortamlarının niteliğini artırmakta hem de yenilikçi uygulamaların daha verimli ve kalıcı hâle gelmesine katkı sağlamaktadır. Ayrıca, çocuk oyunlarının dijital öyküler aracılığıyla Türkçe öğretiminde nasıl bir rol oynayabileceğini anlamak, gelecekte yapılacak öğretim tasarımlarına ve eğitim politikalarına yön verecek veriler sunmaktadır.

1. Yöntem

1.1. Araştırma Deseni

Çocuk oyunlarının Türkçe dersinde kullanılmasına yönelik öğrenci ve öğretmen görüşlerini incelemeyi amaçlayan bu çalışma da nitel araştırma desenlerinden biri olan olgubilim deseni tercih edilmiştir. Tam olarak anlamını kavrayamadığımız ancak bize tamamen yabancı da olmayan olguları incelemeyi amaçlayan çalışmalar için olgubilim deseni uygun bir araştırma temeli sağlar. Bu desen, katılımcıların yaşantılarına ve deneyimlerine dayalı olarak derinlemesine veri toplamayı mümkün kılar. Böylece, söz konusu olgunun bireyler tarafından nasıl algılandığı ve anlamlandırıldığı ayrıntılı biçimde ortaya konur. Olgubilim araştırmaları her zaman kesin ve genellenebilir sonuçlar vermese de, bir olgunun daha iyi kavranmasını sağlayacak örnekler, açıklamalar ve yaşantısal veriler sunabilir (Büyüköztürk vd., 2022). Bu yaklaşım, araştırmacıların karmaşık insani deneyimleri daha iyi anlamalarına ve bu deneyimlerin altında yatan ortak temaları ortaya çıkarmalarına yardımcı olur (Neubauer, 2019).

Yapılan bu çalışmada “yarı yapılandırılmış görüşme formu” kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu, nitel araştırmalarda veri toplamak amacıyla kullanılan ve önceden belirlenmiş soruların yanı sıra esnekliğe de izin veren bir görüşme aracıdır. Bu yaklaşım, hem belirli bir konu doğrultusunda sistematik veri toplamayı sağlar hem de katılımcının düşüncelerini, duygularını ve deneyimlerini daha ayrıntılı şekilde ifade etmesine olanak tanır. Yarı yapılandırılmış görüşmeler, hem yapılandırılmış görüşmelerin düzenliliğinden hem de yapılandırılmamış görüşmelerin esnekliğinden yararlanarak dengeli ve zengin bir veri seti sunar. Yarı yapılandırılmış görüşme formuyla çocuk oyunlarının Türkçe dersinde bir öğretim yöntemi olarak kullanılması konusunda da öğretmen görüşleri alınmıştır.

1.2. Çalışma Grubu/Katılımcılar

Araştırmada, verilerin toplanması amacıyla amaçlı örnekleme tekniği tercih edilmiştir. Amaçsal örnekleme, araştırmanın hedeflerine uygun olarak bilgi açısından zengin vakaları seçip bu durumları derinlemesine incelemeye imkân tanır (Büyüköztürk vd., 2022). Bu bağlamda Milli Eğitim Bakanlığına bağlı bir ortaokulda öğrenim görmekte olan 7. Sınıf öğrencilerinden dijital öyküler aracılığıyla çocuk oyunlarının dinleme ve yazma becerileri uygulamalarının uygulanacağı 36 gönüllü öğrenci ile görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler yarı yapılandırılmış görüşme formu ile yapılmış ve çocuk oyunlarının Türkçe dersinde bir öğretim yöntemi olarak kullanılması ile ilgili görüşler alınmıştır. Yine aynı konuda öğretmen görüşlerini elde etmek için yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Bu bağlamda Milli Eğitim Bakanlığına bağlı farklı ortaokullarda görev yapan 10 tane Türkçe öğretmeniyle görüşmeler yapılmıştır.



1.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada, katılımcılarla yapılan görüşmeler için araştırmacı tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu, araştırmalarda veya insan kaynakları gibi alanlarda kullanılan, belirli sorular içeren ancak esnekliğe de izin veren bir görüşme aracıdır. Katılımcılara aynı temel sorular sorulur, fakat görüşmecinin gerektiğinde ek sorular sorarak detaylara inebilir. Bu yapı, hem karşılaştırılabilir veriler toplamayı hem de derinlemesine bilgi edinmeyi sağlar.

Bu yöntem, tam yapılandırılmış görüşmelerin katılığında uzak, ancak yapılandırılmamış görüşmelerin serbestliğine de sahip olmayıp, her iki uç yaklaşım arasında dengeli bir konumda bulunur (Karasar, 1999). Ağırlıklı olarak açık uçlu sorular içeren bu yöntem, yarı yapılandırılmış formatı sayesinde, önceden belirlenmiş protokol doğrultusunda yürütülerek daha sistematik ve karşılaştırılabilir bilgiler sunma kolaylığı sağlar. Bu doğrultuda açık uçlu sorulardan oluşan yarı yapılandırılmış bir görüşme formu araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Oluşturulan form, 2 alan uzmanı tarafından ve 7. Sınıflar Türkçe dersine giren 5 öğretmen tarafından incelenmiştir. Uzman tavsiyesi ile bir soru yeri değiştirilmiştir. Gerekli düzeltmeler yapıldıktan sonra soruların anlaşılabilirliğini belirlemek amacıyla görüşmecilerden olamayan üç öğrenci ile deneme görüşmesi yapılmıştır. Soruların anlaşılır olduğu tespit edilmiş ve görüşme formuna son şekli verilerek uygulamaya hazır hâle getirilmiştir.

1.4. Verilerin Analizi

Bu araştırmada toplanan veriler, içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir. İçerik analizinin temel amacı, elde edilen verilerden anlamlı kavramlar ve bu kavramlar arasındaki ilişkileri ortaya çıkarmaktır (Çepni, 2012). Eğitim araştırmalarında içerik analizi genellikle yazılı dokümanlar, günlükler ve görüşme kayıtlarının incelenmesinde tercih edilen bir yöntemdir (Patton, 2002). Elde edilen bulgular tablolar hâlinde ifade edilmiştir. Bu metotla elde edilen veriler doğrultusunda hazırlanan bulgular kod ve frekans halinde sunulmuştur. Tabloların altında örnek öğretmen ve öğrenci görüşlerine yer verilmiştir. Örneğin kendisine 2'nci sıra numarası verilen bir öğretmene ait olan görüşler bu öğretmenin kullandığı cümlelerin 'K2' ifadesi yazılarak, kendisine 7'nci sıra numarası verilen bir öğrenciye ait olan görüşler bu öğrencinin kullandığı cümlelerin 'K7' ifadesi yazılarak belirtilmiştir.

1.5. Etik Kurul İzni

Bu çalışma için Kafkas Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulunun 24.01.2024 tarih ve 53 sayılı yazısı ile bilimsel araştırma etik kurul izni alınmıştır.

2. Bulgular

Bu araştırmada öğretmen ve öğrencilerle yapılan görüşmeler sonucunda elde edilen veriler şu şekildedir;

Araştırmada çocuk oyunlarının Türkçe dersinde bir materyal olarak kullanılmasına yönelik 36 tane gönüllü 7. sınıf öğrencisi ile görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler öğrencilerin de uygun görüldüğü zamanlarda yapılmış, görüşlerini rahatça ifade edebilmeleri için gereken açıklamalar yapılmıştır. Elde edilen veriler doğrultusunda öğrenci görüşleri 4 tabloda toplanmıştır.



*Türkçe derslerinde çocuk oyunlarının kullanılması ile ilgili görüşler

*Okulda çocuk oyunlarının video şeklinde izleme ile ilgili görüşler

*Türkçe derslerinde öğretmenin çocuk oyunlarını kullanarak dil öğretmesi ile ilgili görüşler

*Örnek video izleyerek çocuk oyunu tasarlama ile ilgili görüşler

Öğrencilerle yapılan görüşmeler sonucunda Türkçe derslerinde çocuk oyunlarının kullanılması ile ilgili görüşler sorulmuştur. Elde edilen veriler Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1: Türkçe Derslerinde Çocuk Oyunlarının Kullanılmasının Durumu ile İlgili Frekans Dağılımı

Tema	Kodlar	Frekans
Türkçe Derslerinde Çocuk Oyunlarının Kullanılmasının Durumu	Evet	34
	Eğlenceli Olur	16
	Akılda Kalıcılığı Arttırır	14
	Okula Gitme İsteği Artar	3
	Dersi Sevdirebilir	3
	Derse Katılımı Arttırır	3
	Aktif Katılımı Sağlar	2
	Derse Verimlilik Katar	2
	İlgi Çekicidir	2
	Bakış Açısını Geliştirir	1
	Nadiren	1
	Teknoloji Bağımlılığında Uzaklaştırır	1
	Ezberden Uzaklaştırır	1
	Hafızada Kalıcılık Artar	1
	Anlaşılabilirliği kolaylaştırır	1
	Yaşa Uygun Olmalıdır	1
	Oyunlar İşlevseldir	1
	Hayır	1
	Çocukluğun Devamı İçin Önemlidir	1
Toplam	89	

Elde edilen bulgulara göre Türkçe derslerinde çocuk oyunlarının kullanılmasının durumu sorulduğunda çoğu f(34) öğrencinin kullanılması konusunda olumlu cevap verdiği, f(16) öğrencinin de eğlenceli olur cevabını verdiği bulgusuna ulaşılmıştır. F(14) öğrenci çocuk oyunlarının akılda kalıcılığa fayda sağlayacağı ifadesini kullanmıştır.

F(3) öğrenci Türkçe derslerinde çocuk oyunlarının kullanılmasının okula gitme isteğini arttırdığını, dersi sevdirdiğini ve derse katılımı artıracığını belirtmiştir. F(1) öğrenci ise Türkçe derslerinde çocuk oyunlarının kullanılmasının derse aktif katılımı sağladığını, verimlilik kattığını ve ilgi çekici hale getirdiğini söylemiştir. Bakış açısını geliştirir f(1), ezberden uzaklaştırır f(1), hafızada kalıcılığı arttırır f(1) ve anlaşılabilirliği kolaylaştırır f(1) elde edilen diğer bulgulardır. Bu bulgulara yönelik öğrenci görüşleri şu şekildedir:



K1 “Evet eğlence manasında. Aklımızda daha çok kalır.”

K2 “Evet. Yani bazılarımız belki sıkıcı bir şekilde aklımızda kalmayabilir. Eğlenceli öğrenmek isteyenler de var. Mesela eğlenceli öğrenmek daha akılda kalır.”

K3 “Nadiren, çünkü çok yaramazlık yaparlarsa. Dersleri öyle işlemek güzel olurdu. Akılda daha kalıcı olurdu hem de eğlenceli olurdu.”

K4 “Evet çünkü hem eğlenceli hem de akılda kalıcı olur ve çocuklar sıkılmazlar.”

K5 “Evet yani çocuk oyunları eğer yani dersle ilgili ise kullanılmalıdır. Ama bazen de çocuk oyunları öbür türlüde oynanmalı ki dersler eğlenceli geçsin çünkü dersler aynı şekilde geçerse sıkıcı olur.”

K6 “Evet kullanılmalıdır çünkü aklımızda böyle güzel eğlenceli işlemeli aklımızda kalması için.”

K7 “Kullanılmalıdır hem derslerde daha akılda kalıcı şekilde durur hem de öğrencilerin okula gitme isteği artar.”

K8 “Evet kullanılmalıdır. Çünkü ders anlatırken daha da akılda kalıcı şekilde olması için video izletilebilir.”

K9 “Bence kullanılmalıdır hocam hem eğlenceli hem de dersi sevmek için daha akılda kalıcı olması için.”

K10 “Bulunmalıdır çünkü çocuklar daha iyi akıllarında tutabilir ve okullara daha istekli gidebilirler. Kullanılmalıdır.”

Tablo 2: Okulda Çocuk Oyunlarını Video Şeklinde İzlemenin Hoşa Gidip/Gitmeme Durumu ile İlgili Frekans Dağılımı

Tema	Kodlar	Frekans
Okulda Çocuk Oyunlarını Video Şeklinde İzlemenin Hoşa Gidip/ Gitmeme Durumu	Evet	28
	Eğlenceli Olur	5
	Akılda Kalıcılık Artar	3
	Derslere Verimlilik Artar	2
	Hayır	1
	Okulu Sevdirebilir	1
	Bazen	1
	Dersleri Sevdirebilir	1
	Bilmeyenlere Öğretir	1
	Uygulamalarına Yer Verilmelidir	1
	İzlemek Sıkıcıdır	1
	Spor Dallarına Katılabilir	1
	Video yapılabilir	1
Toplam		48

Elde edilen bulgulara göre okulda çocuk oyunlarını video şeklinde izleme öğrencilerin hoşuna gitmektedir. Bu konuda f(5) öğrenci video izlemenin eğlenceli olacağını belirtmiştir. Ayrıca f(3) öğrenci de video izlemenin akılda kalıcılığı arttıracak olduğunu düşüncesindedir. Elde edilen diğer bulgular ise şu şekildedir; derse verimlilik artar f(2), hayır f(1), okulu sevdirebilir f(1), bazen f(1), dersleri sevdirebilir f(1), bilmeyenlere öğretir f(1), uygulamalarına yer verilmelidir f(1),



izlemek sıkıcıdır f(1), spor dalları olabilir f(1), video yapılabilir f(1). Bu bulgulara yönelik öğrenci görüşleri şu şekildedir:

K1 “Evet galiba.”

K2 “Evet.”

K3 “Evet gidiyor. Hocamız açıyor.”

K4 “Evet çünkü dediğim gibi hem eğlenceli hem de akılda kalıcı ve güzel olur.”

K5 “Yani giderdi.”

K6 “Gider aklımızda kalsın eğlenceli ve güzel şeyler aklımızda kaldığı için bu da kalabilir.”

K7 “Gider fakat izleten hocalarımız yok maalesef.”

K8 “Evet gider bazenleri hocamız açtığında izleriz.”

K9 “Hocam gider.”

K10 “Giderdi daha akılda dururdu aklımızdan gitmez ve daha eğlenceli olurdu herkesler güzel yapardı derslerini.”

K11 “Evet gidiyor hocam.”

K12 “Gider hocam kimin gitmez ki?”

K13 “Çocukların daha çok derslerine katkı olur daha verimli olur.”

K14 “Yani daha verimli ve eğlenceli olur.”

K15 “Hayır.”

K16 “Hocam gidebilir izleyerek gider hocam eğlenceli ve komik bir şeyler açıyorlar.”

K17 “Olur yani bilmeyenlere de öğretmek iyi olur.”

K18 “Video izlemek biraz sıkıcı olabilir uygulamak daha eğlenceli olabilir.”

K19 “Giderdi kendim de oynayabilirdim oda hoşuma giderdi.”

K20 “Evet, gider.”

Tablo 3: Türkçe Derslerinde Öğretmenin Çocuk Oyunlarını Kullanarak Dil Öğretmesini İsteme Durumu ile İlgili Frekans Dağılımı

Tema	Kodlar	Frekans
Türkçe Derslerinde Öğretmenin Çocuk Oyunlarını Kullanarak Dil Öğretmesini İsteme Durumu	Evet	32
	Hayır	4
	Aktif Katılım Sağlar	3
	Eğlenceli Olur	3
	Öğrenmede Kolaylık Sağlar	2
	Kalıcı Olma	1
Toplam		45

Türkçe derslerinde öğretmenin çocuk oyunlarını kullanarak dil öğretmesini isteme durumu öğrencilere sorulduğunda çoğunun f(32) evet cevabını verdiği görülmüştür. F(4) öğrencinin ise hayır cevabını verdiği ulaşılmıştır. Öğrencilerin bazıları f(3) ise Türkçe derslerinde çocuk oyunlarını kullanarak dil öğretiminin daha eğlenceli olacağını ve aktif



katılımı sağlayacağı düşüncesindedir. F (2) öğrenci de Türkçe derslerinde çocuk oyunlarının kullanımının öğrenmede kolaylık sağlayacağını ve kalıcılığı arttıracığını f(1) belirtmiştir. Bu bulgulara yönelik öğrenci görüşleri şu şekildedir:

K1 “Evet, güzel olurdu kalıcı olurdu.”

K2 “Olabilir. Dersi sevmeyen öğrenciler daha aktif olurlar.”

K3 “İsterdim evet.”

K4 “İsterdim çok eğlenceli ve güzel olurdu.”

K5 “İsterdim hocam.”

K6 “Hocam şahsen ben Türkçeyi zor konuşuyorum isterdim ama olsun hocam isterim.”

K7 “Bence isterdim çünkü çocuklar dili daha çabuk kolay öğrenirdi.”

K8 “İsterdim daha eğlenceli olurdu bence.”

K9 “Hayır çünkü ben izleyerek anlamıyorum daha çok dinleyerek anlıyorum.”

K10 “Evet hocam daha basit olurdu.”

Tablo 4: Örnek Video İzleyerek Bir Çocuk Oyununu Tasarlama Durumu ile İlgili Frekans Dağılımı

Tema	Kodlar	Frekans
Örnek Video İzleyerek Bir Çocuk Oyununu Tasarlama Durumu	Evet	31
	Hayır	4
	Eğlenceli Olur	3
	Çocuk Oyunu Tasarlama	1
	Faydalı Olmak İsterdim	1
	Teknoloji vb. Alanlarda Yeterliliğim Yok	1
	Uygulanmasını İsterim	1
Toplam		42

Elde edilen bulgulara göre örnek video izleyerek çocuk oyunu tasarlama f(31) öğrenci tarafından olumlu yanıtlanmıştır. F(4) öğrenci tarafından ise olumsuz yanıtlanmıştır. Örnek video izleyerek çocuk oyunu tasarlamanın f(3) öğrenci tarafından eğlenceli olacağı belirtilmiştir. Diğer bulgular ise şu şekilde; çocuk oyunu tasarlama f(1), faydalı olmak isterdim f(1), teknoloji vb. alanlarda yeterliliğim yok f(1), uygulanmasını isterim f(1) sıralanmıştır. Bu bulgulara yönelik öğrenci görüşleri şu şekildedir:

K1 “Evet isterdim.”

K2 “Birçok kez tasarladım tasarlamakta isterim.”

K3 “Evet hem eğlenceli olurdu yani tasarladım hafta çok eğlenceli oluyor.”

K4 “Evet isterim yani bana ait bir çocuk oyunu olsun.”

K5 “Tabii ki de evet.”

K6 “Tasarlamak isterdim hocam.”

K7 “Tasarlamak isterdim hocam bir şeye faydamız olsun.”



K8 “Hayır çünkü teknoloji ve diğer alanlarla hiçbir bağlantım yok hiç beceremiyorum o yüzden istemiyorum.”

K9 “Olur çok iyi olur.”

K10 “Evet isterdim hatta bu oyunda uygulansa çok hoşuma giderdi.”

Araştırmada çocuk oyunlarının Türkçe dersinde bir materyal olarak kullanılmasına yönelik olarak gönüllü 10 tane Türkçe öğretmeni ile görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler öğrencilerin de uygun görüldüğü zamanlarda yapılmış, görüşlerini rahatça ifade edebilmeleri için gereken açıklamalar yapılmıştır. Elde edilen veriler doğrultusunda öğretmen görüşleri 5 tabloda toplanmıştır.

*Dinleme/İzleme becerisinin öğretiminde geleneksel çocuk oyunlarının katkısının olup/olmama durumu ile ilgili görüşler

*Yazma becerisinin öğretiminde geleneksel çocuk oyunlarının katkısının olup/olmama durumu ile ilgili görüşler

*Dijital öykü haline dönüştürülen geleneksel çocuk oyunlarının dinleme ve yazma becerisinin öğretimi konusu ile ilgili görüşler

*Geleneksel çocuk oyunlarının dil becerisi açısından Türkçe ders kitaplarında yeterli olup/olmama durumu ile ilgili görüşler

*Bir beceri öğretimi yöntemi olarak geleneksel çocuk oyunu kullanmadaki yeterliliği ile ilgili görüşler

Öğretmenlerle yapılan görüşmeler dinleme/izleme becerisinin öğretiminde geleneksel çocuk oyunlarının katkısının olup/olmama durumu sorulmuştur. Elde edilen veriler Tablo 5’te sunulmuştur.

Tablo 5: Dinleme/İzleme Becerisinin Öğretiminde Geleneksel Çocuk Oyunların Katkısı ile İlgili Frekans Dağılımı

Tema	Kodlar	Frekans
Dinleme/İzleme Becerisinin Öğretiminde Geleneksel Çocuk Oyunların Katkısı	Katkısı bulunma	8
	Dikkat becerilerini geliştirme	3
	Dinleme becerilerini geliştirme	2
	Kuralları dinleme	1
	Arkadaşlarını izleme	1
	Kendi tarzını geliştirme	1
	Kalıcı olma	1
	Somutluk	1
	Düşünmüyorum	1
	Her yaştaki çocuğun ilgisini çekme	1
	Derse katılımı artırma	1
	Bilişsel becerileri geliştirme	1
	Merak duygusu oluşturma	1
	Becerileri uygulamalı öğretme	1
	Aktif dinleyici olma	1
	Aktif izleyici olma	1
	Toplam	26



Dinleme/izleme becerisinin öğretiminde geleneksel çocuk oyunlarının katkısının olup/olmama durumu sorulduğunda katkısının olduğu f(8) bulgusuna ulaşılmıştır. Elde edilen bulgulara göre dikkat becerilerini geliştirme f(3), dinleme becerilerini geliştirme f(2), kuralları dinleme f(1), arkadaşlarını izleme f(1), kendi tarzını geliştirme f(1), kalıcıdır f(1), somuttur f(1), düşünmüyorum f(1) görüşlerine ulaşılmıştır. Her yaştaki çocuğun ilgisini çeker f(1), derse katılımı artırır f(1), bilişsel becerileri geliştirme f(1), merak duygusunun oluşmasını sağlar f(1), becerileri uygulamalı öğretir f(1), aktif dinleyici olur f(1) ve aktif izleyici olur f(1) bulgularına da ulaşılmıştır. Bu bulgulara yönelik öğretmen görüşleri şu şekildedir:

K1 “Kesinlikle vardır. Çocuk bu beceri bu oyunlar sayesinde uygulamalı olarak öğrenir.”

K2 “Evet, dinleme ve dikkat becerilerini geliştiriyor.”

K3 “Evet, vardır. Geleneksel çocuk oyunları tekerlemelerle başladığı için belki komutlarla ilerlediği için çocukların bilişsel becerilerini geliştirebilir.”

K4 “Ortaokul Türkçe müfredatına göre bir katkısı olduğunu düşünmüyorum.”

K5 “Kesinlikle katkısı vardır. Çünkü daha kalıcı olduğuna inanıyorum. Daha somut olduğu için kalıcı olmaktadır.”

K6 “Vardır. Çocuklar oyun içinde kuralları dinler, arkadaşlarını izleyip kendi tarzını geliştirir.”

K7 “Vardır, çocuk kendi oyunun içinde düşünerek daha aktif bir dinleyici veya izleyici oluyor.”

K8 “Saygılı olma, merak oluşturma, tahmin etme, dikkat gibi yönlerden faydalı olabilir.”

K9 “Vardır. Çocuklar oyun sırasında oyuna diğer etkinliklerden daha fazla odaklandıkları için, dikkat becerisini geliştirip dinleme becerisini daha etkin kullanırlar.”

K10 “Olabilir. Oyun her yaştaki çocuğun ilgisini çektiği için derse katılımı artırabilir.”

Tablo 6: Yazma Becerisinin Öğretiminde Geleneksel Çocuk Oyunlarının Katkısının Olup/Olmama Durumu ile İlgili Frekans Dağılımı

Tema	Kodlar	Frekans
	Vardır	7
Yazma	Yoktur	2
Becerisinin Öğretiminde Geleneksel Çocuk Oyunlarının Katkısının Olup/Olmama Durumu.	Zihinsel Potansiyeli Artan Öğrencinin Yazma İsteği Artar	1
	Bilmiyorum	1
	Motive Eder	1
	Bilgilendirici Metin Yazmada Faydalıdır	1
	Oyun Aşamalarını Yazmada Faydalıdır	1
	Kağıt Üzerimde Oynanan Oyunlar Geliştirebilir	1
	Yaratıcı Fikirler Sağlar	1
Toplam		16



Yazma becerisinin öğretiminde geleneksel çocuk oyunlarının katkısının olup/ olmama durumu sorulduğunda öğretmenlerin bir kısmı f(7) katkısının olduğu düşüncesini belirtirken bir kısmı

f(2) ise katkısının olmadığı düşüncesini belirtmiştir. Elde edilen diğer bulgular ise; zihinsel potansiyeli artan öğrencinin yazma isteği artar f(1), bilmiyorum f(1), motive eder f(1), bilgilendirici metin yazmada faydalıdır f(1) şeklindedir. Oyun aşamalarını yazmada faydalıdır f(1), kağıt üzerinde oynanan oyunlar geliştirebilir f(1) ve yaratıcı fikirler sağlar f(1) bulgularına da ulaşılmıştır. Bu bulgulara yönelik öğretmen görüşleri şu şekildedir:

K1 “Yazma becerisini geliştiren bir geleneksel çocuk oyun bilmiyorum.”

K2 “Olmadığını düşünüyorum.”

K3 “Kağıt üstünde oynanan kelime türetme benzeri oyunlar öğrencinin yazma becerisini geliştirmektedir.”

K4 “ Geleneksel çocuk oyunları ile yazma becerisi arasında bağ göremiyorum.”

K5 “Evet, çünkü oyun çocuğun hayatında önemli bir noktaya sahiptir. Bu durum yazma becerisini etkilemektedir.”

K6 “Vardır. Kuralların yazımı, oyuncu listesi gibi durumlar etki eder.”

K7 “Oyunla bütünleşen çocuk zihinsel potansiyelini yazma isteğine kapılır.”

K8 “Bilgilendirici metin yazmada, oyunun aşamalarını yazmada, oyunda ki probleme çözümler bulmada faydalı olabilir.”

K9 “Yazma konusunda öğrenciler zorlandıkları için yazma etkinliklerine dahil etmek öğrencileri motive eder.”

K10 “Oyun oynayan çocuk daha yaratıcı fikirlere sahip olur.”

Tablo 7: Dijital Öykü Haline Dönüştürülen Geleneksel Çocuk Oyunlarının Dinleme ve Yazma Becerisinin Öğretimi Konusunda Olumlu ve Olumsuz Olup/Olmama Durumu ile İlgili Frekans Dağılımı

Tema	Kodlar	Frekans
Dijital Öykü Haline Dönüştürülen Geleneksel Çocuk Oyunlarının Dinleme ve Yazma Becerisinin Öğretimi Konusunda Olumlu ve Olumsuz Olma Durumu	Dinleme Becerisine Katkı Sunar	4
	Dijital Çağda, Dijital İçerikler Dikkat Çeker	3
	Bilgim Yok	3
	Oyun Rehberi Yazma Becerisini Etkiler	1
	Görsel ve İşitsel Olduğu İçin Olumlu Etkisi	1
	Vardır	1
	Gelişimine Katkı Sağlar	1
	Faydalıdır	1
	Yazma Becerisine Katkı Sunar	1
	Sosyal Becerileri Geliştirme	1
İçeriklerin Ulaştırılması Kolaylaşır	1	
Yazma Becerisini Olumsuz Etkiler	1	
Toplam		19

Dijital öykü haline dönüştürülen geleneksel çocuk oyunlarının dinleme ve yazma becerisinin öğretimi konusunda olumlu ve olumsuz olup/olmama durumu sorulduğunda; dinleme becerisine katkı sunar f(4), dijital çağda dijital içerikler dikkat çeker f(3), bilgim yok



f(3), oyun rehberi yazma becerisini etkiler f(1), görsel ve işitsel olduğu için olumlu etkisi vardır f(1), gelişimine katkı sağlar f(1), faydalıdır f(1) görüşlerine ulaşılmıştır. Yazma becerisine katkı sunar f(1), sosyal becerileri geliştirme f(1), içeriklerin ulaştırılması kolaylaştırır f(1) ve yazma becerisini olumsuz etkiler f(1) bulgularına da ulaşılmıştır. Bu bulgulara yönelik öğretmen görüşleri şu şekildedir:

K1 “Sağlık açısından göz problemleri doğurabilir ama dijital çağı çocuklarına hitap edebilmek için bu tarz oyunların etkili olabileceğini inanıyorum ilgili beceriler için.”

K2 “Dijital oyun haline getirilen geleneksel oyunlarımızla ilgili bir bilgim yok.”

K3 “Dijital oyunlar öğrencilerin birbirleriyle paylaşım yeteneğini azaltmaktadır.”

K4 “Kullanmadığım için yorum yapamayacağım.”

K5” Görsel ve işitsel olduğu için olumlu etki yarattığını düşünüyorum.”

K6 “ Oyun çağa uyum sağladığın da öğretici ve eğitici oyun çocuğun gelişimine katkı sağlar.”

K7 “Dijital ortamda bu tür oyunlarla karşılaşan çocuk dinleme becerisini geliştirebilir. Çağın gereği olumsuz yönleri dijital olması.”

K8 “Dijital çağda, dijital ortamdaki içerikler çocukların dikkatini daha çok çeker. Bu nedenle daha faydalı olacağını düşünüyorum.”

K9 “Çağ dijital çağa dönüştüğü ve çocukların artık bir araya gelmesi zor olduğu için bu oyunların dijitalleşmesi çocuklara ulaşmasını kolaylaştırır. Dijitalde de olsa oyunlar sosyal becerileri geliştirir. Çocukların bu sayede dinleme becerileri de gelişir. Yazma becerisinin bu anlamda daha olumsuz etkilediğini söyleyebiliriz. Dijital oyunlar ve dijital diğer etkinlikler genelde öğrencileri yazma becerisi den uzaklaştırıp yazılarının ve yazı düzenlerinin bozulmasına sebep olabiliyor. İyi bir yönetici ile süreç verimli hale getirilip etkili çalışmalar yapılırsa oda olumluya çevrilebilir.”

K10 “Dinleme derslerinde izlettirmek açısından mantıklı olabilir. Öğrencilere dinleme becerileri dersinde konulan metinler dikkatlerini çekmediği için izlemeye/ dinlemeye biliyorlar. O yüzden bu tür renkli, zevkli etkinlikler derslere katılımı arttırabilir.”

Tablo 8: Geleneksel Çocuk Oyunlarının Dil Becerisi Öğretimi Açısından Türkçe Ders Kitaplarında Kullanımının Yeterli Olup/Olmama Durumu ile İlgili Frekans Dağılımı

Tema	Kodlar	Frekans
Geleneksel Çocuk Oyunlarının Dil Becerisi Öğretimi Açısından Türkçe Ders Kitaplarında Kullanımının Yeterli Olup/Olmama Durumu.	Yeterli Değil	4
	Yeterli	2
	Kitaplarda Yer Verilmeli	2
	Daha Fazla Yer Verilmeli	2
	Etkinliklerde Yer Verilmeli	1
	Uygulamalarına Yer Verilmeli	1
	Ders Kitabı İçeriği Değiştirilmelidir	1
	Çocuk Dünyası” Adlı Tema Kitapta Yer Almalı	1
	Konuşma Becerisinin Geliştirilmesinde Etkilidir	1
	Çocukların Görüşü Alınmalıdır	1
Tavsiye Niteliğinde Kitapçık Sunulmalı	1	
Toplam		17



Geleneksel çocuk oyunlarının dil becerisi öğretimi açısından Türkçe ders kitaplarında kullanımının yeterli olup/olmama durumu sorulduğunda f(4) öğretmen yeterli bulmuyorken f(2) öğretmenin yeterli bulunduğu görülmüştür. Elde edilen diğer bulgular ise şu şekilde; daha fazla yer verilmeli f(2), kitaplarda yer verilmeli f(2), etkinliklerde yer verilmeli f(1), uygulamalarına yer verilmeli f(1), ders kitabı içeriği değiştirilmelidir f(1), “Çocuk Dünyası” adlı tema kitapta yer almalı f(1), konuşma becerisinin geliştirilmesinde etkilidir f(1), çocukların görüşü alınmalıdır f(1) ve tavsiye niteliğinde kitapçık sunulmalı f(1) şeklinde sıralanmıştır. Bu bulgulara yönelik öğretmen görüşleri şu şekildedir:

K1 “Ders kitaplarının içeriğinin genel olarak değiştirilmesi gerektiğine inanıyorum.”

K2 “ Derste dil becerilerini kazandırabileceğimiz etkinlikler haline dönüştürülüp öğretmenlere tavsiye niteliğinde bir kitapçık olarak sunulabilir.”

K6 “Özellikle bunları oynayanların görüşleri alınmalıdır.”

K8 “ Ders kitabında bu oyunlara yer verilmiyor. ” Çocuk dünyası" teması kitaplarda yer almalıdır.”

K9 “Çocuk oyunlarının kitaplarda ve etkinliklerde daha fazla yer verilerek sınıfta uygulamaların yaptırılması verimli olur.”

K10 “ Geleneksel oyunların nerdeyse hepsinde tekerlemeler olması dil becerisi konusunda çok yerinde bir çalışma olur. Tekerleme ezberlemek onu oyunlarda kullanmak dili kullanmak, diksiyonu düzeltmek açısından çok etkili olur.”

Tablo 9: Bir Beceri Öğretimi Yöntemi Olarak Geleneksel Çocuk Oyunu Kullanmadaki Yeterlilik Durumu ile İlgili Frekans Dağılımı

Tema	Kodlar	Frekans
Bir Beceri Öğretimi Yöntemi Olarak Geleneksel Çocuk Oyunu Kullanmadaki Yeterlilik Durumu	Yeterliliğim Olduğumu Düşünmüyorum	5
	Yeterli Olduğumu Düşünüyorum	2
	Hiç Kullanmıyoruz	2
	Öğrencilere Aktarmada Zorluk Yaşıyorum	1
	Sınıf Mevcudu Etkilidir	1
	Süre Sorunu	1
	Oyunlar, İlkokul Türkçe Müfredatında Yer Almalıdır	1
	Kukla Kullanıyorum	1
	Çok Yeterli Değilim	1
	Tecrübe Yetersizliği	1
Toplam		16

Bir beceri öğretimi yöntemi olarak geleneksel çocuk oyunu kullanmadaki yeterlilik durumu sorulduğunda f(5) öğretmen yeterliliğim olduğumu düşünmüyorum cevabını verirken , f(2) öğretmen yeterli olduğumu düşünüyorum cevabını vermiştir. F(2) öğretmen ise hiç kullanmıyoruz cevabını vermiştir. Elde edilen diğer bulgular ise şu şekilde; öğrencilere aktarmada zorluk yaşıyorum f(1), sınıf mevcudu etkilidir f(1), süre sorunu f(1), oyunlar, ilkokul Türkçe müfredatında yer almalıdır f(1), kukla kullanıyorum f(1), çok yeterli değilim f(1), tecrübe yetersizliği f(1) sıralanabilir. Bu bulgulara yönelik öğretmen görüşleri şu şekildedir:

K1 “Kurgusu iyi ve kuralları net bir oyunu iyi kullanabileceğimi düşünüyorum.”



K2 “Yeterli olmadığımı düşünüyorum.”

K3 “Derslerde vakit ve konu sıkıntısı olduğu için çok fazla oyunlarla öğretim yapamıyoruz.”

K4 “Yeterliliğim yok.”

K5 “Bu konuda yeterli olduğuma inanıyorum.”

K6 “Kimi zaman bu beceriyi öğrenci aktarmada zorluklar yaşıyoruz. Çünkü bazı öğrenciler geleneksel oyunlara karşı olumsuz tavır takınmaktadır.”

K7 “Bunları kullanmadan çok yeterli olduğumu düşünmüyorum. Elimden geldiğinde projelerde öğrencileri yönlendirmeye çalışıyor, rehberlik yapmaya çalışıyorum. Türkçe kitaplarından da yeteri kadar olmadığı için kendimizi daha da geliştirmeye imkân tanımamaktadır.”

K8 “Bu oyunları kullanıyorum. Bu oyunların ilkokul Türkçe dersinde kullanımının daha etkili olacağı fikrindeyim. Kukla yaptırıp kuklaya konuşturma metni hazırlıyorum. Bunun dışında kullandığım bir geleneksel oyun yok.”

K9 “Çok yeterli değilim bu konuda ki deneyimim az, fakat yine de mümkün olduğunca yer vermeye çalışıyorum.”

K10 “Yeterli değilim. Hiç kullanmıyoruz demek daha doğru olur. Sınıf mevcudlarımız çok kalabalık olduğu için etkinlik çalışmalarını yapmakta güçlük yaşıyoruz. Sınıf mevcudunun az olduğu sınıflarda etkinlik daha verimli bir şekilde yapılabiliyor.”

3. Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Bilişim teknolojilerindeki hızlı gelişmeler ile teknoloji eğitim dünyasının ayrılmaz bir parçası haline gelerek eğitimin her kademesinde kullanılmaktadır (Elmas ve Geban, 2012). Bu durum, öğrenme süreçlerini daha verimli ve erişilebilir hale getirirken, öğrenci ve öğretmenler için yeni fırsatlar sunmaktadır. Dijital araçlar ve çevrimiçi platformlar sayesinde bilgiye ulaşmak daha kolay hale gelmiş, eğitimde bireyselleştirilmiş öğrenme yöntemleri yaygınlaşmıştır. Dijital öyküler, günümüzün teknolojik imkânlarıyla zenginleştirilen anlatım biçimleri arasında dikkat çekmektedir. Görsel ve işitsel unsurların bir araya getirilmesiyle izleyicinin duygusal ve zihinsel dünyasına daha güçlü bir şekilde hitap eder. Dijital öykü anlatımının tıp, psikoloji, sosyal hizmetler ve formal olmayan birçok farklı alanda kullanılabilmesinin yanı sıra, özellikle eğitim ortamlarında önemli bir unsur olduğu düşünülmektedir (Kocaman Karoğlu, 2015; Teehan, 2006). Eğitim ortamlarında dijital öykülerin kullanımı, öğrenme süreçlerini interaktif ve çekici hale getirirken, öğrencilerin eleştirel düşünme ve yaratıcılık becerilerini de geliştirir. Ayrıca, kültürel mirasın ve toplumsal değerlerin gelecek nesillere aktarılmasında dijital öyküler önemli bir köprü vazifesi görerek, hem bireysel hem de kolektif hafızayı güçlendirir.

Alan yazın incelendiğinde, aynı konuya odaklanan doğrudan bir çalışmanın bulunmadığı görülmüştür. Konuyla ilgili literatür taraması yapıldığında benzer bir araştırmaya rastlanmamıştır. Uslu (2022), araştırmasında öğretmen adaylarının dijital öyküleme becerilerinin ve dijital öykülemeye yönelik görüşlerini incelemiştir. Elde edilen veriler doğrultusunda öğretmen adaylarının öykü, öykü panosu ve dijital öykü hazırlama becerilerinin orta düzeyde olduğu yani iyi bir dijital öykü oluşturma aşamasında kısmen başarılı oldukları görülmüştür. Balaman Uçar (2016), çalışmasında Dijital öykülemenin İngilizceyi yabancı dil



olarak öğrenen öğrencilerin yazma becerilerine olan etkisini araştırmıştır. Araştırmada hem nicel hem de nitel veriler, dijital öyküleme yönteminin diğer geleneksel yöntemlere göre, öğrencilerin eğitimsel teknolojiye karşı öz yeterlik algılarını daha olumlu yönde etkilediğini ve öğrencilerin daha pozitif tutumlar sergilemelerine yol açtığını göstermiştir. Dijital öykülemeye dayanan yazma dersine karşı düşünceleri de araştırılmış ve öğrencilerin bu yöntemle dair olumlu düşüncelere sahip oldukları bulunmuştur. Sever (2014), yaptığı araştırmada dijital öykücülüğün öğrencilerin motivasyon düzeyleri üzerine etkisini incelemiştir. Hem nicel hem nitel verilerle toplanan bulgulara bağlı olarak, dijital öykü oluşturmanın İngilizce öğrenimi açısından öğrencilerin motivasyon düzeylerinde önemli bir etkiye sahip olduğu ortaya konmuştur. Sonuç olarak, dijital öykü oluşturmanın dil öğrenme ve öğretme sürecine entegre edilmesinin öğrencilerin daha motive olmalarına olanak sağlaması açısından etkili olduğu düşünülmüştür.

Birinci olarak, “Türkçe derslerinde çocuk oyunlarının kullanılması ile ilgili görüşleri” sorulmuş olup, öğrencilerin verdiği cevaplar evet, hayır ve nadiren şeklinde üç kategoride yorumlanmıştır. Frekans değerleri yüzde olarak ifade edildiğinde (toplam 34 olumlu cevap) %12,24 oranında olumlu cevaplar alınmıştır. Öğrencilerden yaklaşık %5,76’sı Türkçe derslerinde çocuk oyunlarının kullanımının eğlenceli bulunduğunu belirtmiştir. Öğrencilerin %0,36’sı Türkçe derslerinde çocuk oyunlarının kullanımına olumsuz cevap vermiştir. Verilen cevapların %0,36’sı ise nadirendir. Akılda kalıcılığı artırır cevabını veren %5,04 öğrenci vardır. Öğrencilerin %1,08’i okula gitme isteğini artırır cevabını vermiştir. Aynı şekilde derse sevdiği cevabını veren 3 öğrenci vardır. Ayrıca derse katılımı artırır cevabını veren 3, aktif katılımı sağlar 2, derse verimlilik katar ve ilgi çekicidir cevabını veren 2 öğrenci vardır. Türkçe derslerinde çocuk oyunlarının kullanılmasına yönelik %0,36 oranla bakış açısını geliştirir, teknoloji bağımlılığından uzaklaştırır, ezberden uzaklaştırır, hafızada kalıcılık artar, anlaşılabilirliği kolaylaştırır, yada uygun olmalıdır, oyunlar işlevseldir, çocukluğun devamı için önemlidir cevaplar verilmiştir. Öğrenci görüşlerinin bütün olarak değerlendirilmesi sonucu Türkçe dersinde oyunların kullanımına yönelik olumlu görüşler belirttiği görülmüştür. İkinci olarak, Öğrencilerin okulda çocuk oyunlarını video şeklinde izleme ile ilgili görüşlerinin incelenmesi ile ortaya çıkan sonuçlara bakıldığında; görüş bildiren otuz altı öğrenciden yirmi sekizi “evet” biri “hayır” cevabını verdiği görülmüştür. Öğrencilerin verdiği cevapların %1,8 oranı eğlenceli bulma, %1,08 oranı akılda kalıcılığı arttırdığı, %0,72 oranı derslerde verimliliği artırdığı, %0,36 oranla okulu sevdirmeye, bazen, dersleri sevdirmeye, bilmeyenlere öğretme, uygulamalarına yer verilmeli, izlemeyi sıkıcı bulduğu, spor dalları olabilir ve video yapılabilir cevaplarını vermiştir. Öğrencilerin Türkçe derslerinde öğretmenlerin çocuk oyunlarını kullanarak dil öğretmesi ile ilgili görüşlere yönelik olarak verdiği cevaplara bakıldığında %11,52 oranında evet cevabını verdiği görülmüştür. Öğrencilerin %1,44 oranla hayır yanıtını verdikleri görülmüştür. Aktif katılımı sağlama ve eğlenceli bulma cevaplarına yönelik ise %1,08 orana ulaşılmıştır. Öğrencilerin %0,72 oranla öğrenmede kolaylık sağladığı cevabını, %0,36 oranla kalıcı olduğu cevabını verdikleri görülmüştür. Son olarak öğrencilere örnek video izleyerek çocuk oyunu tasarlama ile ilgili görüşler sorulduğunda vermiş oldukları cevapların %11,16 oranla evet olduğu, %1,44 oranla hayır olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Öğrencilerin %1,08 oranla eğlenceli buldukları görülmüştür. %0,36 oranla çocuk oyunu tasarlama, faydalı olma, teknoloji vb. alanlarda yeterliliğin olmaması ve tasarlanan oyunun uygulanabilir olması isteğinde bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Öğretmenlere dinleme/izleme becerisinin öğretiminde geleneksel çocuk oyunlarının katkısının olup/olmama durumu ile ilgili görüşler sorulduğunda %0,8 oranla geleneksel çocuk oyunlarının katkısının olduğu, %0,1 oranla katkısının olmadığı cevabına ulaşılmıştır. %0,3



dikkat becerilerini geliştirdiğine yönelik %0,2 oranla dinleme becerilerini geliştirdiğine yönelik yanıtlar verdikleri görülmüştür. Öğretmenlerin %0,1 oranla kuralları dinleme, arkadaşlarını izleme, kendi tarzını geliştirme, kalıcılığı sağlama somut veriler sunma, her yaştaki çocuğun ilgisini çekeceği, derse katılımı arttıracacağı, bilgisayar becerilerini geliştireceği, merak duygusu uyandıracacağını, becerileri uygulamalı olarak öğreteceği, aktif dinleyici ve aktif izleyici olmaya katkı sunacağı cevaplarını verdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Yazma becerisinin öğretiminde geleneksel çocuk oyunlarının katkısının olup/olmama durumu ile ilgili görüşler sorulmuş olup 7 öğretmenden etkisini olduğuna dair olumlu düşünce belirttikleri görülmüştür. 2 öğretmen tarafından ise bu görüşme sorusuna olumsuz cevap verilmiştir. Öğretmenlerin %0,1 oranında zihinsel potansiyeli artan öğrencinin yazma isteği arttırdığı, Bilmediği, motive ettiği, bilgilendirici metin yazmada faydalı olduğu, oyun aşamalarını yazmada faydalı olduğu, kağıt üzerinde oynanan oyunlar geliştirebilir ve yaratıcı fikirler sağladığı sonuçlarına ulaşılmıştır. Dijital öykü haline dönüştürülen geleneksel çocuk oyunlarının dinleme ve yazma becerisinin öğretimi konusu ile ilgili görüşler sorulduğunu %0,4 oranla katkı sunduğu, %0,3 oranla dijital çağda dijital içeriklerin dikkat çektiği görülmüştür. Ayrıca bilgisinin olmadığı cevabını veren 3 öğretmen mevcuttur. %0,1 oranla oyun rehberi yazma becerisini etkilediği, görsel ve işitsel olduğu için olumlu etkisinin olduğu, gelişimine katkı sağladığı, faydalı olduğu, yazma becerisine katkı sunduğu, sosyal becerileri geliştirdiği, öğrencilere içeriklerin ulaştırılması kolaylaştırdığı, yazma becerisini olumsuz etkilediği sonuçlarına ulaşmıştır. Geleneksel çocuk oyunlarının dil becerisi açısından Türkçe ders kitaplarında yeterli olup/olmama durumu ile ilgili görüşlerinde öğretmenlerin verdikleri cevapların olumlu ve olumsuz olmak üzere iki kategoride toplandığı sonucuna ulaşılmıştır. Verilen cevapların %0,2 oranında kitaplarda yer verilmeli ve daha fazla yer verilmeli ekinde olduğu görülmüştür. Öğretmenlerin %0,1 oranında etkinliklerde verilmeli, uygulamalarına yer verilmeli, ders kitabı içeriği değiştirilmelidir. “Çocuk Dünyası” adlı tema kitapta yer almalı, konuşma becerisinin geliştirilmesinde etkilidir, çocukların görüşü alınmalıdır, tavsiye niteliğinde kitapçık sunulmalı cevapların ulaşılmıştır. Bir beceri öğretimi yöntemi olarak geleneksel çocuk oyunu kullanmadaki yeterliliği ile ilgili görüşlerinde öğretmenlerin verdikleri cevapların yeterli (%0,5) ve yeterli değil (%0,2) olmak üzere iki kategoride toplandığı sonucuna varılmıştır. Hiç kullanmadıklarına dair öğretmenlerin %0,2 oranında olduğu görülmüştür. Öğretmenlerin cevaplarından %0,1 oranında öğrencilere aktarmada zorluk yaşadıkları, sınıf mevcudunun bu durum üzerinde etkili olduğu, süre sorunu yaşayabildikleri, oyunlarla desteklenebilir, ilkökul Türkçe müfredatında yer verilmelidir, kukla kullandıkları, kendilerini yeterli bulmadıkları, bu konuda tecrübe yetersizliği yaşadıkları sonuçlarına ulaşılmıştır.

Öneriler

- Türkçe öğretiminde özellikle orta okul düzeyinde öğrencilerin oyunla öğretime çok açık oldukları düşünülürse çocuk oyunlarının bu kademedeki ders kitabı ve etkinlik bazlı Türkçe öğretiminde kullanılması çok faydalı olabilir.
- Çocuk oyunlarının öğrencilerin sosyalleşme ve etkili iletişim kurma becerisine de etkisi bulunmaktadır. Tüm eğitim kademelerinde ve birçok disiplinin öğretiminde kullanılabilir.



Kaynaklar

- Balaban Uçar, S. (2016). *Dijital öykülemenin İngilizceyi yabancı dil olarak öğrenen öğrencilerin yazma becerilerine olan etkisi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, Ankara: Hacettepe Üniversitesi.
- Boratav, P. N. (1973). *100 soruda Türk folkloru*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2022). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Çepni, S. (2012). *Introduction to research and project work*. Trabzon, Turkey: Celepler Printing.
- Değişen doğası: Dijital hikâye anlatımı. (n.d.). *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 5(2).
- Elmas, R. ve Geban, Ö. (2012). 21. yüzyıl öğretmenleri için Web 2.0 araçları. *International Online Journal of Educational Sciences*, 4(1), 243–254.
- Göçen, G. (2014). *Dijital öyküleme yönteminin öğrencilerin akademik başarı ile öğrenme ve ders çalışma stratejilerine etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Muğla: Sıtkı Koçman Üniversitesi.
- Gümüş, Z. (2023). *Dijital öykülemenin ortaokul öğrencilerinin okuduğunu anlama ve dijital okuryazarlık becerilerine etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi.
- Karaaslan, A. Ş. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: Ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, (8), 806–818.
- Karasar, N. (1999). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kocaman Karoğlu, A. (2015). *Öğretim sürecinde hikâye anlatmanın teknolojiyle kullanımı*. Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi. (Rapor No: tra0000843)
- Neubauer, B. E., Witkop, C. T., & Varpio, L. (2019). How phenomenology can help us learn from the lived experiences of others. *Perspectives on Medical Education*, 8(2), 90–97.
- Özenç, G. (2023). *Çizgi roman tabanlı dijital öykü anlatımının yazmaya yönelik tutuma ve yaratıcı yazma becerisine etkisi: Öğrenci görüşleriyle desteklenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Niğde: Ömer Halisdemir Üniversitesi.
- Özpınar, İ. (2017). Matematik öğretmeni adaylarının dijital öyküleme süreci ve dijital öykülerin öğretim ortamlarında kullanımına yönelik görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1189–1210.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Robin, B. R. (2006). The educational uses of digital storytelling. *Society for Information Technology and Teacher Education International Conference Proceedings*.
- Sever, T. (2014). *Dijital öykücülüğün öğrencilerin motivasyon düzeyleri üzerine etkisine dair bir araştırma*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale: Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.



- Sümbüllü, Y. Z., & Altınışık, M. E. (2016). Geleneksel çocuk oyunlarının değerler eğitimi açısından önemi. *Erzurum Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(2), 73–85.
- Şahin, N., & Çoban, İ. (2020). The effect of digital story applications on students' academic achievement: A meta-analysis study. *African Educational Research Journal*, 8(3), 62-75.
- Toygar, Y. S. (2023). *Ortaokul öğrencilerine deyim öğretiminde dijital öykü kullanımının başarıya ve kalıcılığa etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Nevşehir: Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi.
- Uslu, B. (2022). *Öğretmen adaylarının dijital öyküleme becerilerinin ve dijital öykülemeye yönelik görüşlerinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi.
- Yılmaz, G. (2022). *Dijital öykü kullanımının öğrencilerin konuşma becerisi tutum ve motivasyonuna etkisi / The effect of using digital story on students' speaking skill attitudes and motivation*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale: Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi.
- Yiğit, N., & Akdeniz, A. R. (2003). Fizik öğretiminde bilgisayar destekli etkinliklerin öğrenci kazanımları üzerine etkisi: Elektrik devreleri örneği. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(3), 99–113.

Extended Abstract

The aim of this study is to evaluate student and teacher opinions regarding the use of children's games as an instructional method in Turkish language lessons. In the qualitative dimension of the study, a phenomenological research design was employed. This design makes it possible to collect in-depth data based on participants' lived experiences and perceptions. Thus, how the phenomenon in question is perceived and interpreted by individuals can be revealed in detail. Although phenomenological studies do not always yield definite and generalizable results, they can provide examples, explanations, and experiential data that help to better understand a phenomenon (Büyüköztürk et al., 2022). In the study, purposive sampling was preferred as the data collection technique. Purposive sampling allows researchers to select information-rich cases that are suitable for the aims of the study and to examine these cases in depth (Büyüköztürk et al., 2022). In this context, interviews were conducted with 36 volunteer 7th-grade students studying at a middle school affiliated with the Ministry of National Education, where listening and writing skills activities based on children's games through digital stories were implemented. The interviews were conducted using a semi-structured interview form, and students' opinions regarding the use of children's games as an instructional method in Turkish lessons were obtained.

Similarly, a semi-structured interview form was used to obtain teacher opinions on the same subject. In this context, interviews were conducted with 10 Turkish language teachers working at different middle schools affiliated with the Ministry of National Education. In the study, a semi-structured interview form prepared by the researcher was used for the interviews conducted with the participants. A semi-structured interview form is an interview tool used in research or fields such as human resources that includes predetermined questions while also allowing flexibility. Participants are asked the same



basic questions; however, the interviewer can ask additional questions when necessary to explore details. This structure enables both the collection of comparable data and the acquisition of in-depth information.

The data collected in this study were analyzed using the content analysis method. The main purpose of content analysis is to identify meaningful concepts from the obtained data and to reveal the relationships between these concepts (Çepni, 2012). The data obtained from the interviews were evaluated; the findings were summarized, and the results were interpreted and presented.

According to the findings obtained from the interviews, student opinions were identified regarding the use of children's games in Turkish lessons, watching children's games in video form at school, teaching language through children's games in Turkish lessons, and designing children's games by watching sample videos. Teacher opinions were identified regarding whether traditional children's games contribute to the teaching of listening/viewing skills, whether they contribute to the teaching of writing skills, the use of traditional children's games transformed into digital stories in the teaching of listening and writing skills, whether traditional children's games are sufficient in Turkish textbooks in terms of language skills, and the adequacy of using traditional children's games as a skill-teaching method.

According to the results of the study, it can be stated that the use of children's games through digital stories is effective in developing listening and writing skills. Based on interviews conducted with students regarding the effect of using children's games in the form of digital story activities on listening and writing skills, it was found that the use of children's games in Turkish lessons was effective at a rate of 12.24%, increased lesson efficiency, enhanced retention, increased students' willingness to go to school, and improved classroom participation.

Regarding watching children's games in video form at school, most students responded "yes." The results indicated themes such as teaching those who do not know the games, including practical applications, the idea that watching alone can be boring, and the suggestion that videos can be produced. It was observed that students wanted teachers to teach language by using children's games in Turkish lessons, as this ensured active participation in the lesson and facilitated learning. Student opinions regarding designing children's games by watching sample videos were generally positive, and students thought that designing children's games by watching sample videos would be enjoyable.

Based on interviews conducted with teachers regarding the effect of using children's games in the form of digital story activities on listening and writing skills, it was found that children's games contributed to the teaching of listening/viewing skills at a rate of 0.8%. Positive results were obtained indicating that traditional children's games contribute to the teaching of writing skills. It was observed that they motivate students, are beneficial, increase the desire to write, and offer creative ideas. It was concluded that traditional children's games transformed into digital stories contribute to the teaching of listening and writing skills, support writing skills, and improve social skills, among other outcomes.

It was concluded that traditional children's games are sufficient in Turkish textbooks in terms of language skills at a rate of 0.2%, and that they are effective in developing speaking skills. Regarding the adequacy of using traditional children's games as a skill-teaching method, it was found that teachers were adequate at a rate of 0.5%, while they were not adequate at a rate of 0.2%.

