



Primary School Teachers' Opinions on the Use of Educational Digital Games

Sinan ÖZER

Teacher, Ortahisar Science and Art Centre, Trabzon/ Türkiye, sinanozer01@gmail.com, 0000-0002-0317-4482

ABSTRACT

This study aims to examine primary school teachers' views on educational digital games, how they use these games in their lessons, the difficulties they encounter and their effects on the learning process. The sample of the study consists of 17 primary school teachers working in public schools, private schools and science and art centres. Phenomenology design, one of the qualitative research methods, was preferred in the study. The data of the study were collected with the help of a semi-structured interview form. The data obtained in the study were analysed by descriptive analysis method and presented in themes and categories. The results obtained in the research were presented under six themes. According to the information obtained from these themes, it was concluded that educational digital games provide learning in a fun way by increasing the motivation and interest of the students, learning is faster and more permanent, providing students with the opportunity to evaluate by giving feedback to the students, and enabling them to repeat the subjects. In addition, it was emphasised that educational digital games for teachers should have features such as ease of use, accessibility and providing content appropriate to the curriculum. Finally, it was concluded that in order to use the games more efficiently, infrastructure and technical problems should be solved, necessary in-service and free courses should be given to teachers, game content should be developed and the number of games should be increased. Among the suggestions, it was emphasised that the Ministry of National Education should develop educational digital games that are easily accessible to teachers, suitable for the course curriculum, and provide in-service trainings to teachers for the effective use of these games.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 18.02.2025

Received in revised form: 03.05.2025

Accepted: 05.05.2025

Available online: 30.03.2025

Article Type: Research Article

Keywords: Educational digital games, game-based learning, primary school teachers, educational technologies.

1. Problem Statement

The rapid spread of digital technologies in education has brought along the updating of teaching methods in this direction. Digital transformation has caused significant changes especially in the field of education and has made it compulsory to adopt new technology-supported methods in learning processes. One of the most effective approaches to increase success and motivation in education is the digital game-based learning approach. Especially educational digital games draw attention as innovative tools that support students' learning processes. Educational digital games allow players to develop their cognitive, affective and psychomotor skills. The main purpose of such games is to support learning objectives and to ensure that the acquired knowledge and skills are transformed into behaviour. When the studies in the field are examined, it is seen that there are limited studies on primary school teachers' views on educational digital games. Although the effects of educational digital games on student motivation, academic achievement and interactive learning environments have been

addressed in various studies, how these games are perceived by teachers, the frequency of their use and the difficulties encountered have not been sufficiently examined. In this direction, it is thought that this study will make an important contribution to the field. The originality of this study is the detailed examination of teachers' views on the use of educational digital games in the classroom. In this context, the aim of the study is to examine the views of primary school teachers towards educational digital games, to reveal their tendency to use these games in their lessons, the difficulties they encounter in their use processes and the contributions of these games to their learning processes. The findings of this study are expected to make important contributions in terms of popularising the digital game-based learning approach in education and developing strategies for teachers to participate more effectively in this process.

2. Method

In this study, phenomenology design, one of the qualitative research methods, was preferred. Because it is aimed to examine in depth the experiences of primary school teachers regarding educational digital games, the meanings they attribute to these experiences and how they evaluate them in the context of classroom practices. In this study, criterion sampling technique was used to determine the study group. In accordance with the scope of the study, the study group consisted of 17 primary school teachers with different service periods working in public schools (10 teachers), private schools (3 teachers) and Science and Art Centres (4 teachers). In this study, descriptive analysis method was used to analyse primary school teachers' views on educational digital games. In descriptive analysis method, the data obtained are analysed and interpreted in the light of predetermined themes. In line with the determined framework, the data were analysed, read, arranged, defined and interpreted by supporting direct quotations.

3. Conclusion, Discussion and Recommendations

In the study, the views of primary school teachers about educational digital games were collected through semi-structured interview questions and the qualitative data obtained were analysed with the help of descriptive analysis. As a result of this analysis, the data were grouped under six themes. These themes were categorised within themselves. According to the results

It was concluded that games increase students' motivation, provide learning by having fun, attract attention and interest, appeal to the student and ensure active participation of the student in the lesson, make learning permanent, provide reinforcement by supporting learning positively and accelerate learning. In addition, it was concluded that the games repeat the subject, concretise learning and provide feedback, are mostly used in mathematics and Turkish lessons, time, content and visuality features are at the forefront when used, and are mostly used as a group. It was concluded that various obstacles such as internet connection and speed problems, lack of sufficient number of computers, time management difficulties) and advertisements encountered during the game emerged in the process of using educational digital games. As a suggestion, free game preparation courses can be offered to teachers within the scope of in-service training or by agreeing with private companies.

İlkokul Öğretmenlerinin Eğitsel Dijital Oyunların Kullanımına Yönelik Görüşleri

Sinan ÖZER

Öğretmen, Ortahisar Bilim ve Sanat Merkezi, Trabzon/ Türkiye, sinanozer01@gmail.com, 0000-0002-0317-4482

ÖZ

Dijital teknolojilerin eğitim alanında yaygın bir şekilde kullanılmaya başlaması derslerde teknoloji doğru bir şekilde kullanılmasının önemini arttırmaktadır. Eğitsel dijital oyunlar bu teknolojinin eğitimde kullanılmasına olanak tanıyarak öğrencilerin motivasyonunu artırma, öğrenmeye aktif katılım sağlama ve konuların daha kalıcı hale gelmesine katkı sağlama potansiyeline sahiptir. Bu çalışma ilköğretmenlerinin eğitsel dijital oyunlara yönelik görüşlerini, bu oyunları derslerinde nasıl kullandıklarını, karşılaştıkları zorlukları ve öğrenme sürecine etkilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışmanın örneklemini devlet okulu, özel okul ve bilim ve sanat merkezinde görev yapan 17 sınıf öğretmeni oluşturmaktadır. Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim (fenomenoloji) deseni tercih edilmiştir. Araştırmanın verileri yarı yapılandırılmış görüşme formu yardımıyla toplanmıştır. Araştırmada elde edilen veriler betimsel analiz yöntemi analiz edilerek tema ve kategorilere ayrılarak sunulmuştur. Araştırmada elde edilen sonuçlar altı tema altında sunulmuştur. Bu temalardan elde edilen bilgilere göre eğitsel dijital oyunların öğrencilerin motivasyonunu ve ilgisini arttırarak eğlenceli bir şekilde öğrenme sağladığı, öğrenmenin daha hızlı ve kalıcı olduğu, öğrenciye geri dönüt vererek değerlendirme imkanı tanıdığı konuları tekrar etmelerini sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğretmenler için eğitsel dijital oyunların kullanım kolaylığı, erişilebilirlik ve müfredata uygun içerik sunması gibi özelliklerinin olması gerektiği vurgulanmıştır. Son olarak oyunları daha verimli kullanmak için alt yapı ve teknik sorunlar giderilmesi, öğretmenlere gerekli hizmet içi ve ücretsiz kursların verilmesi, oyun içeriklerinin geliştirilmesi ve oyun sayılarının artırılması gerektiği sonuçlarına ulaşılmıştır. Öneriler arasında, Milli Eğitim Bakanlığı'nun öğretmenlerin kolay erişebileceği, ders müfredatına uygun eğitsel dijital oyunlar geliştirmesi ve bu oyunların etkili kullanımına yönelik öğretmenlere hizmet içi eğitimler sunması gerektiği vurgulanmıştır.

MAKALE BİLGİ

Makale Tarihiçesi:

Alındı: 18.02.2025

Düzeltilmiş hali alındı: 03.03.2025

Kabul edildi: 05.03.2025

Çevrimiçi yayınlandı: 30.03.2025

Makale Türü: Araştırma Makalesi

Anahtar Kelimeler: Eğitsel dijital oyunlar, oyun tabanlı öğrenme, ilköğretmenleri, eğitim teknolojileri.

1. Giriş

Eğitimde dijital teknolojilerin hızla yaygınlaşması, öğretim yöntemlerinin de bu doğrultuda güncelleştirilmesini de beraberinde getirmiştir. Dijital dönüşüm, özellikle eğitim alanında önemli değişikliklere neden olmuş ve öğrenme süreçlerinde teknoloji destekli yeni yöntemlerin benimsenmesini zorunlu hale getirmiştir. Eğitimde başarıyı ve motivasyonu arttırmaya yönelik en etkili yaklaşımlardan biri de dijital oyun tabanlı öğrenme yaklaşımıdır (Hu, Su ve Fu, 2022). Prensky'e (2001) göre dijital oyun tabanlı öğrenme, oyunlaştırma ve ciddi oyunlar gibi farklı yaklaşımları kapsayan geniş bir eğitim modelidir. Bu yaklaşım, öğrencilere basit bilgi yarışmalarından karmaşık simülasyonlara kadar çeşitlenen öğrenme deneyimleri sunarak belirli becerilerin geliştirilmesini amaçlar. Dijital oyun tabanlı öğrenme, etkileşim ve eğlenceyi bir araya getirerek öğrenme sürecini daha etkili ve ilgi çekici hale getiren bir yöntem olarak tanımlanmaktadır. Özellikle eğitsel dijital oyunlar, öğrencilerin öğrenme süreçlerini destekleyen yenilikçi araçlar olarak dikkat çekmektedir. Eğitsel dijital oyunlar, oyuncuların bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerini geliştirmelerine olanak tanır. Bu tür oyunların temel amacı, öğrenme hedeflerini destekleyerek edinilen bilgilerin ve becerilerin davranışa dönüşmesini sağlamaktır (Yüksel, 2019).

Eğitsel dijital oyunların eğitimde etkili bir şekilde kullanılması, içeriklerinin eğitim-öğretim hedefleri ve kazanımlarıyla uyumlu olmasına bağlıdır. Müfredattaki kazanımları içeren bu oyunlar, öğrenme

sürecini eğlenceli ve ilgi çekici hale getirerek öğrencilerin dikkatini toplamasına yardımcı olur. Canlandırma ve etkileşimli içerikler aracılığıyla yaparak-yaşayarak öğrenme deneyimi sunar, deneme-yanılma ve tekrar fırsatları sağlayarak öğretimi kolaylaştırır. Aynı zamanda, anında geri bildirim mekanizmasıyla öğrencilerin öğrenme süreçlerini yönetmelerine ve bilgiyi kalıcı hale getirmelerine katkı sağlar. Zaman sınırlamaları içeren oyunlar, öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olurken, bilişsel gelişimi de destekler. Bunlara ek olarak, dijital oyunlar öğrencilerin motor becerilerini kullanmalarına olanak tanırken, teknolojik okuryazarlıklarını geliştirerek özgüven, yaratıcılık ve stres yönetimi konularında da olumlu etkiler sunar (Bakar, Tüzün ve Çağıltay, 2008; Diah and Ehsan, Ismail, 2010).

Eğitsel dijital oyunlar, özellikle ilkökul düzeyinde soyut ve kavramsal bilgilerin kazandırılmasında, öğrencilerin psikomotor ve üst bilişsel becerilerini geliştirmede önemli bir rol oynamaktadır (Law ve Sun, 2012). Y yaparak öğrenme deneyimi sunması ve bilginin gerçek yaşamda uygulanabilirliğini artırması, bu oyunların eğitimde etkili bir araç olarak benimsenmesini sağlamaktadır (An ve Cao, 2017). Ancak, bu oyunların eğitimde verimli bir şekilde kullanılabilmesi, öğretmenlerin eğitsel dijital oyunları müfredata entegre etme ve etkin kullanma becerilerine bağlıdır. Öğretmenlerin bu konudaki yeterlilikleri, eğitsel dijital oyunların öğrenme süreci üzerindeki etkisini doğrudan belirleyen önemli bir faktördür. İlkokul öğretmenlerinin bu teknolojilere yönelik tutumları ve uygulamaları, eğitsel dijital oyunların sınıf içi entegrasyonunda kritik bir rol oynamaktadır.

Son yıllarda yapılan araştırmalar, eğitsel dijital oyunların öğrencilerin akademik başarılarına olumlu katkı sağladığını göstermektedir. Örneğin, Yolal (2024), eğitsel dijital oyunlarla desteklenen hayat bilgisi dersinin, öğrencilerin akademik başarılarını artırmada etkili olduğunu vurgulamıştır. Benzer şekilde, Fotaris ve diğerleri (2017), oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin derse olan ilgisini ve katılımını artırdığını vurgulamaktadır. Bu bulgular, eğitsel dijital oyunların pedagojik değerini ortaya koyarken, öğretmenlerin bu araçları nasıl ve ne ölçüde kullandıkları sorusunu da gündeme getirmektedir. Bir başka çalışmada Li, Chen ve Deng (2024) eğitsel dijital oyunların öğrencilerin öğrenme motivasyonu üzerindeki etkisini incelemiştir. Çalışmada, davranışçı ve sosyal bilişsel teoriler temel alınarak bu oyunların motivasyon üzerindeki rolü açıklanmıştır. Araştırma bulgularına göre, eğitsel dijital oyunlar öğrencilerin öğrenme motivasyonunu olumlu yönde etkilemekte, öğrenci katılımını artırmakta ve dijital ortamın kalitesi (bilgisayar, yazılım, internet bağlantısı, etkileşimli içerikler vb.) öğrenci ilgisini desteklemektedir.

Alanda yapılan çalışmalar incelendiğinde, ilkökul öğretmenlerinin eğitsel dijital oyunlara yönelik görüşlerini ele alan araştırmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Eğitsel dijital oyunların öğrenci motivasyonu, akademik başarı ve etkileşimli öğrenme ortamları üzerindeki etkileri çeşitli araştırmalarda ele alınmış olsa da, bu oyunların öğretmenler tarafından nasıl algılandığı, kullanım sıklıkları ve karşılaşılan zorluklar yeterince incelenmemiştir. Bu doğrultuda, yapılan çalışmanın alana önemli bir katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Eğitsel dijital oyunların sınıf içi kullanımına ilişkin öğretmen görüşlerinin detaylı bir şekilde ele alınması, bu çalışmanın özgünlüğünü oluşturmaktadır. Bu bağlamda, araştırmanın amacı, ilkökul öğretmenlerinin eğitsel dijital oyunlara yönelik görüşlerini incelemek, bu oyunları derslerinde kullanma eğilimlerini, kullanım süreçlerinde karşılaştıkları zorlukları ve bu oyunların öğrenme süreçlerine katkılarını ortaya koymaktır. Bu kapsamda aşağıdaki araştırma soruları oluşturulmuştur:

1. İlkokul öğretmenleri eğitsel dijital oyunları hangi derslerde ve ne amaçla kullanmaktadır?
2. Eğitsel dijital oyunlar, öğretmenlerin gözlemlerine göre öğrencilerin öğrenme süreci, akademik başarı ve motivasyonu üzerinde nasıl bir etkiye sahiptir?
3. Öğretmenlerin eğitsel dijital oyunları kullanırken karşılaştıkları temel zorluklar nelerdir ve bu zorlukların aşılması için hangi öneriler sunulabilir?
4. Öğretmenlerin eğitsel dijital oyunlara yönelik bilgi düzeyi ve bu alanda duydukları eğitim ihtiyacı nedir?
5. İlkokul öğretmenleri, eğitsel dijital oyunların müfredata entegrasyonu hakkında ne düşünmektedir ve bu sürecin daha etkili olması için hangi önerilerde bulunmaktadır?

Bu araştırmanın bulgularının, eğitimde dijital oyun tabanlı öğrenme yaklaşımının yaygınlaştırılması ve öğretmenlerin bu sürece daha etkin katılım sağlamalarına yönelik stratejiler geliştirilmesi açısından önemli katkılar sunması beklenmektedir.

2. Yöntem

2.1. Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada, nitel araştırma yöntemlerinden olgubilim (fenomenoloji) deseni tercih edilmiştir. Creswell (2021), olgubilim araştırmalarının bireylerin belirli bir olguya ilişkin deneyimlerini anlamlandırarak ortak bir kavramsal çerçeve oluşturmayı amaçladığını ifade etmektedir. Bu yaklaşım, bireysel deneyimlerden hareketle evrensel ve genellenebilir bir bakış açısı geliştirilmesine olanak tanımaktadır. Merriam ve Tisdell (2016) ise olgubilim çalışmalarının, bireylerin yaşantıları doğrultusunda bir olguyu nasıl algıladığını, bu deneyimlere yükledikleri anlamları ve yorumları detaylı bir şekilde analiz etmeyi amaçladığını vurgulamaktadır.

Bu çerçevede, bu çalışmada olgubilim deseni tercih edilmiştir, çünkü ilkökul öğretmenlerinin eğitsel dijital oyunlara ilişkin deneyimlerini, bu deneyimlere yükledikleri anlamları ve sınıf içi uygulamalar bağlamında nasıl değerlendirdiklerini derinlemesine incelemek amaçlanmaktadır.

2.2. Çalışma Grubu

Bu çalışmada, çalışma grubunun belirlenmesinde ölçüt örnekleme tekniği kullanılmıştır. Bu teknik, araştırmanın amaçları doğrultusunda belirli kriterleri karşılayan katılımcıların amaçlı ve planlı bir şekilde seçilmesini sağlamaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Araştırmanın kapsamına uygun olarak, çalışma grubunu devlet okullarında (10 öğretmen), özel okullarda (3 öğretmen) ve Bilim ve Sanat Merkezlerinde (BİLSEM) (4 öğretmen) görev yapan, farklı hizmet sürelerine sahip toplam 17 ilkökul öğretmeni oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan öğretmenlerin hizmet süreleri aşağıdaki şekilde dağılım göstermektedir:

Tablo 1. Araştırmaya katılan öğretmenlerin hizmet süreleri

Hizmet Süresi	Öğretmen Sayısı
1-5 yıl	4
6-10 yıl	2
11-15 yıl	4
16-20 yıl	4
21 ve üzeri	3
Toplam	17

Öğretmenlere sorulan “Eğitimde teknolojiyi kullanma konusunda kendinizi nasıl değerlendiriyorsunuz?” sorusuna verilen cevaplar aşağıda sunulmuştur:

Tablo 2. Öğretmenlerin “Eğitimde teknolojiyi kullanma konusunda kendinizi nasıl değerlendiriyorsunuz?” sorusuna verdikleri cevaplar

Seviye	Öğretmen Sayısı
Yetersiz (1-2)	0
Temel Düzey (3-4)	1
Orta Seviye (5-6)	3
İyi (7-8)	12
Çok İyi (9-10)	1
Toplam	17

Tablo 2.’de sunulan bulgular, öğretmenlerin eğitimde teknoloji kullanımı konusunda genel olarak kendilerini yeterli gördüklerini, ancak ileri düzey dijital yetkinliklere sahip öğretmen sayısının sınırlı olduğunu göstermektedir.

2.3. Veri Toplama Araçları ve Verilerin Toplanması

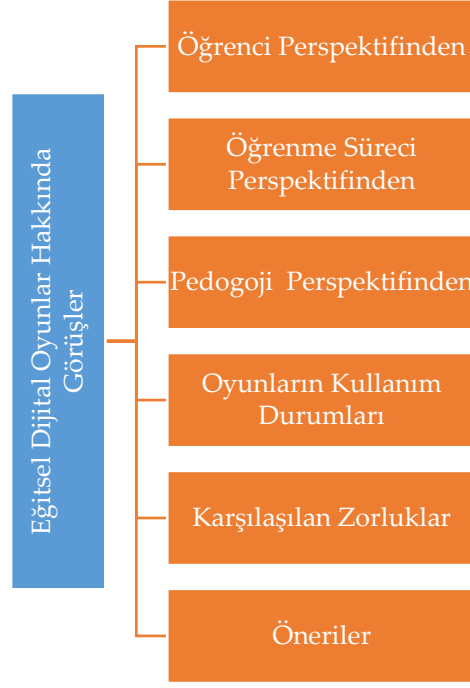
Bu araştırmada veriler, araştırmacı tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış mülakat tekniği kullanılarak elde edilmiştir. Öğretmenlerin eğitsel dijital oyunlara yönelik deneyimlerini ve bu oyunların sınıf içi kullanımına dair görüşlerini incelemek amacıyla mülakat soruları oluşturulmuştur. Araştırmanın güvenilirliğini sağlamak adına, veri toplama süreci öncesinde pilot uygulama yapılmış ve iki ilkokul öğretmeni ile ön görüşme gerçekleştirilmiştir. Pilot uygulama sonrasında, uzman görüşleri doğrultusunda mülakat sorularında gerekli düzenlemeler yapılarak nihai hâline getirilmiştir. Ekiz (2009), yarı yapılandırılmış mülakatların önceden belirlenen sorulara sahip olmakla birlikte, katılımcılara belli bir esneklik ve serbestlik sunduğunu belirtmektedir. Bu esneklik, görüşme sürecinde katılımcıların düşüncelerini daha rahat ifade etmelerine olanak tanırken, araştırma kapsamında yeni bilgilerin ortaya çıkmasını da kolaylaştırmıştır. Veri toplama sürecinde farklı okul türlerinde görev yapan 17 ilkokul öğretmeninden elde edilmiştir. Elde edilen veriler, eğitsel dijital oyunların sınıf içi kullanımına yönelik öğretmen görüşlerini anlamlandırmak ve belirlenen temalar doğrultusunda analiz etmek amacıyla detaylı bir şekilde incelenmiştir.

2.4. Verilerin Analizi

Bu araştırmada, ilkokul öğretmenlerinin eğitsel dijital oyunlara yönelik görüşlerinin çözümlenmesi için betimsel analiz yöntemi kullanılmıştır. Betimsel analiz yönteminde elde edilen veriler önceden belirlenmiş temalar ışığında analiz edilerek yorumlanır. Ayrıca, katılımcıların görüşlerini etkili bir şekilde yansıtabilmek için doğrudan alıntılara sıklıkla yer verilmektedir. (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Bu araştırmada, öğretmenlerin deneyimleri, eğitsel dijital oyunları derslerde nasıl kullandıkları, karşılaştıkları zorluklar ve bu oyunların öğrenme sürecine etkileri temel alınarak bir çerçeve oluşturulmuştur. Daha sonra belirlenen çerçeve doğrultusunda veriler analiz edilerek okunmuş, düzenlenmiş, tanımlanmış ve doğrudan alıntılarla desteklenerek yorumlanmıştır.

3. Bulgular

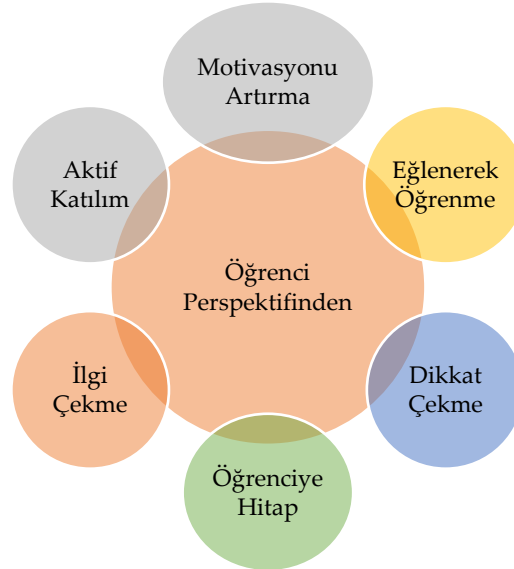
Bu bölümde, ilkokul öğretmenlerinin eğitsel dijital oyunlara yönelik görüşlerini belirlemek amacıyla gerçekleştirilen yarı yapılandırılmış görüşme sorularından elde edilen verilerin analizi sunulmaktadır. Katılımcıların verdikleri yanıtlar, kodlanarak belirli kategoriler altında sınıflandırılmış ve yorumlarla desteklenerek sunulmuştur. İlkokul öğretmenlerinin eğitsel dijital oyunların kullanımı hakkında görüşlerine yönelik toplanan nitel verilerden elde edilen bulguların betimsel analizi sonucunda “Eğitsel Dijital Oyunlar Hakkında Görüşler” ana tema olarak belirlenmiştir. Toplanan veriler ışığında bu ana tema altında 6 alt temaya ulaşılmıştır. Ana tema ve alt temalar Şekil 1’de gösterilmiştir.



Şekil 1. Eğitsel dijital oyunlar hakkında görüşler teması ve alt temaları

“Öğrenci Perspektifinden” Teması

Araştırmada elde edilen veriler ışığında öğretmenlerin eğitsel dijital oyunların öğrenci perspektifinden nasıl değerlendirildiği incelenmiştir. Elde edilen bulgulardan oluşturulan kategoriler, motivasyonu artırma, eğlenceli öğrenme, dikkat çekme, öğrenciye hitap etme, ilgi çekme ve aktif katılım sağlama olmak üzere altı başlık altında Şekil 2’de sunulmuştur. Her kategoriye ilişkin bulgular ilgili başlığın altında verilmiştir.



Şekil 2. Öğrenci Perspektifinden alt teması ve kategorileri

Motivasyonu Artırma

Öğretmenler, eğitsel dijital oyunların öğrencilerin derslere karşı ilgisini artırdığını ve motivasyonlarını güçlendirdiğini belirtmiştir. Ö.16 "Öğrenciler üzerinde dikkati çektiği için öğrencilerin motivasyonu da arttığını gözlemledim." diyerek oyunların dikkati çektiğini ve motivasyonlarını artırdığını vurgulamıştır. Yine Ö.11 "Evet bence çok daha fazla kullanılmalı, çünkü öğrencilerin dikkat ve motivasyonunu gerçekten artırıyor" cevabını vererek oyunların çok daha fazla kullanılması gerektiğini belirterek öğrencilerin motivasyonlarını artırdığını belirtmiştir.

Eğlenerek Öğrenme

Öğretmenler, eğitsel dijital oyunların öğrencilerin derslerde daha eğlenceli vakit geçerek öğrenmeyi keyifli hale getirdiğini belirtmiştir. Ö.7 "Eğlenceli bir ortam sunduğu için öğrenmeyi daha keyifli hale getiriyor ve öğrencilerin motivasyonunu artırıyor." diyerek oyunların dersleri eğlenceli hale getirdiğini belirtmiştir. Yine Ö.9 "Ders sırasında dağılan dikkati topladığını ve aynı zamanda eğlendikleri için faydalı olduğunu düşünüyorum." cevabını vererek oyunların öğrencilerin eğlenceli vakit geçirmesini sağladığını belirtmiştir.

Dikkat Çekme

Elde edilen verilere göre eğitsel dijital oyunların öğrencilerin dikkatini toplamada etkili olduğunu göstermektedir. Özellikle renkli, hareketli ve etkileşimli içeriklerin öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını teşvik ettiği belirtilmiştir. Bazı öğretmen görüşlerinden örnekler verecek olursak; Ö.16 "Bazen kullanıyorum, ses ,görüntü ve hareket olduğu için öğrencilerin daha çok dikkatlerini çektiği için kullanıyorum." Ö.5 "Öğrencilerin dikkatini daha iyi çektiği için öğrenciler daha dikkatli dinliyorlar.", Ö. 15 "Renkli ve hareketli olduğu için dikkat sürelerini daha uzun tutmaya yarıyor." şeklindeki görüşlerini sunmuşlardır. Bu bulgular, eğitsel dijital oyunların görsel ve işitsel uyaranlarla zenginleştirilmiş olması sayesinde öğrencilerin dikkat sürelerini uzattığını göstermektedir.

Öğrenciye hitap

Eğitsel dijital oyunların her öğrenciye eşit derecede hitap etmediği, ancak öğrencinin bireysel öğrenme tarzına uygun hale getirildiğinde etkili olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin bireysel ilgi alanları ve öğrenme hızlarına göre farklı oyun türlerinin tercih edilmesi gerektiği vurgulanmıştır Bazı öğretmen görüşlerinden örnekler verecek olursak; Ö.14 "Çoğu öğrenciye hitap ettiğini düşünüyorum. Çocuklar sanal ortamla çok erken yaşta tanıştığı için sanal oyunlara alışmış olarak okula başlıyorlar." Ö.10 "Evet bence her öğrenciye hitap ediyor çünkü oyunun her türlü çocukların dikkatini çekiyor" görüşlerini sunarak oyunların her öğrenciye hitap ettiğinden olumlu olarak bahsederken, Ö.7 "Eğitsel dijital oyunlar genel olarak çoğu öğrenciye hitap etse de her öğrenci için aynı etkiyi yaratmayabiliyor. Bir öğrencim, matematik konularını işlediğimiz bir dijital oyun sırasında: "Ben kağıt üstünde çözme için daha çok seviyorum öğretmenim" diyerek klasik yöntemleri tercih ettiğini söyledi. Bu nedenle oyunları dengeli kullanmak, her öğrenciye hitap edecek şekilde farklı yöntemlerle desteklemek önemli." diyerek oyunların bazen bazı öğrencilere hitap etmeyeceğini ve farklı yöntemlerle desteklenmesi gerektiğinden bahsetmiştir.

İlgi Çekme

Elde edilen verilere göre eğitsel dijital oyunların öğrencilerin derse ilgisini artırmada önemli bir araç olduğu görülmüştür. Ayrıca, oyunlarda kullanılan karakterler, grafikler ve hikâye akışı öğrencinin öğrenme sürecine daha fazla katılım göstermesini sağlamaktadır. Bazı öğretmen görüşlerinden örnekler verecek olursak; Ö.2 "Oyun destekli daha çağa hitap ediyor öğrencilerin ilgisini çekiyor", Ö.4 "Dijital oyunlar daha çok ilgi çekiyor" şeklindeki görüşleri ile oyunların öğrencilerin ilgilerini çektiğini belirtmişlerdir.

Aktif Katılım

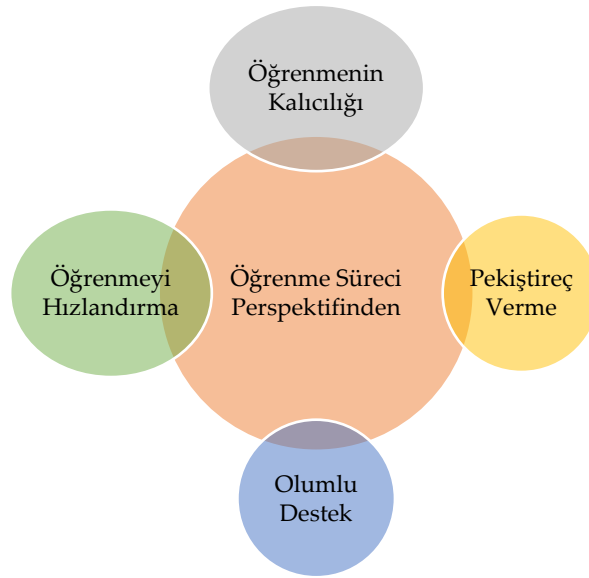
Bulgular, eğitsel dijital oyunların öğrencileri pasif dinleyici olmaktan çıkararak aktif öğrenmeye yönlendirdiğini göstermektedir. Öğretmenler, öğrencilerin oyunlar aracılığıyla daha fazla soru sorduklarını, araştırma yaptıklarını ve konuları keşfederek öğrendiklerini belirtmiştir. Bazı öğretmen görüşlerinden örnekler verecek olursak; Ö.7 "Geleneksel yöntemlerde öğretmen daha yönlendirici bir

roldeyken, dijital oyunlarda öğrenciler sürecin aktif bir parçası oluyor. Örneğin, matematik dersinde toplama işlemini anlatırken tahtada örnekler çözdüğümüzde bazı öğrenciler pasif kalabiliyor. Ama aynı konuyu bir dijital matematik oyunu ile işlediğimizde, öğrenciler yarışma havasına girip daha çok aktif olmaktadır.” görüşünü bildirerek öğrencilerin dijital oyunlar sayesinde daha aktif olduklarını belirtmiştir.

Bu bulgular, eğitsel dijital oyunların öğrencilerin motivasyonunu artırma, dikkatlerini toplama, öğrenmeye yönelik ilgilerini yükseltme, bireysel ihtiyaçlara hitap etme ve aktif öğrenme süreçlerine katılım sağlama açısından önemli katkılar sunduğunu göstermektedir. Ancak, oyunların içeriğinin ve yönteminin öğrencinin bireysel öğrenme stiline uygun olması gerektiği vurgulanmıştır.

“Öğrenme Süreci Perspektifinden” Teması

Bu alt tema altında, eğitsel dijital oyunların öğrenme süreci perspektifinden nasıl değerlendirildiği ele alınmaktadır. Bulgular, öğrenmenin kalıcılığı, öğrenmeyi hızlandırma, pekiştirme verme ve olumlu destek sağlama olmak üzere dört kategori çerçevesinde sunulmaktadır. Şekil 3.’te bu kategoriler sunulmuştur.



Şekil 3. Öğrenme süreci perspektifinden alt teması ve kategorileri

Öğrenmenin Kalıcılığı

Öğretmenler, eğitsel dijital oyunların öğrenme sürecinde bilgi kalıcılığını artırmada etkili olduğunu belirtmiştir. Oyunların tekrar etme, görselleştirme ve etkileşimli öğrenme süreçlerini desteklediği, bu sayede bilgiler daha uzun süre hatırdta kaldığı ifade edilmiştir. Bazı öğretmen görüşlerinden örnekler verecek olursak; Ö.10 “Eğitsel dijital oyunların daha fazla duyguya hitap etmesi ile öğretim yöntemleri noktasında kalıcılığı artırdığını düşünüyorum.”, Ö.8 “Öğrenme kalıcılığını eğlendirerek artırıyor.” ve Ö.2 “Sıkılmıyorlar, severek yapıyorlar daha kalıcı öğrenme gerçekleşiyor” şeklinde görüşler belirterek eğitsel dijital oyunların öğrenmenin daha kalıcı olduğunu belirtmişlerdir.

Öğrenmeyi Hızlandırma

Bulgular, eğitsel dijital oyunların öğrenme sürecini hızlandırma konusunda önemli bir araç olduğunu ortaya koymaktadır. Oyunların sunduğu etkileşimli ortamlar ve deneme-yanılma süreçleri, öğrencilerin bilgiyi daha hızlı kavramalarına yardımcı olmaktadır. Ayrıca, öğrencilerin konularla aktif bir şekilde etkileşime girmesi, öğrenme sürecini hızlandıran temel faktörlerden biri olarak değerlendirilmiştir. Bazı öğretmen görüşlerinden örnekler verecek olursak; Ö.7. “Öğrenciler, çoktan seçmeli bir soruya yanlış yanıt vermekten çekinirken oyunlarda yanlış yapmaktan çekinmemektedirler. Bu nedenle, deneme yanılma yoluyla öğrenmeleri gerçekleşmektedir. Geri bildirim mekanizmaları sayesinde doğru ve

yanlıklarını hemen görebiliyorlar, bu da öğrenme sürecini hızlandırıyor.”, Ö.6 “Öğrenme sürecini hızlandırdığımı düşünüyorum.” şeklindeki ifadeleri ile eğitsel dijital oyunların öğrenmenin hızlandığını belirtmektedirler.

Pekiştireç Verme

Öğretmenlerin görüşleri, eğitsel dijital oyunların bilgiyi pekiştirme ve öğrenmeyi destekleme açısından etkili bir yöntem olduğunu göstermektedir. Oyunların sunduğu tekrar mekanizmaları ve uygulama süreçleri, öğrencilerin öğrendiklerini pekiştirmelerine yardımcı olmaktadır. Bazı öğretmen görüşlerinden örnekler verecek olursak; Ö.6 “Bireysel olarak oyunları, öğrencilerin kendi hızlarında öğrenmelerine ve kavramları pekiştirmelerine fırsat vermek için kullanıyorum. Bu şekilde her öğrenci kendi seviyesinde ilerleyebiliyor ve bireysel ihtiyaçlarına göre destek alabiliyor. Grupla oynanan dijital oyunlar ise, hem öğrenmeyi pekiştiriyor hem de öğrenciler arasında sosyal becerileri güçlendiriyor.”, Ö.9 “Öğrenilen bilgileri oyuna transfer ve pekiştirmeyi sağladığımı düşünüyorum.” şeklinde verdikleri bilgilerde eğitsel dijital oyunların öğrenmeyi pekiştirdiğini belirtmişlerdir.

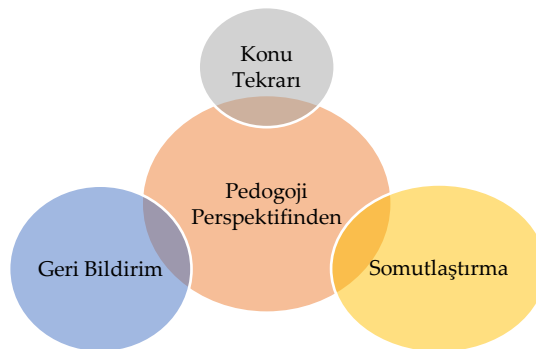
Olumlu Destek Sağlama

Eğitsel dijital oyunların öğrencilerin öğrenme sürecine yönelik olumlu tutum geliştirmelerini sağladığı belirlenmiştir. Öğrencilerin başarı hissini tatmaları, oyun içinde ödüllendirilerek öğrenmeye teşvik edilmeleri ve öğrenme sürecini eğlenceli bir hale getirmeleri, eğitsel dijital oyunların sağladığı olumlu katkılardan bazılarıdır. Bazı öğretmen görüşlerinden örnekler verecek olursak; Ö.1 “Destekleyici yönleri var. Fakat iyi bir planlamayla dizayn edilmeliler, aksi halde çocuğun dijital oyun dürtüsüne hitap etme baskınlığı daha çok öne çıkıyor.”, Ö.2 “Öğrenme sürecini olumlu destekler. Oyun temelli öğrenme yaklaşımına uygun bir ortam oluşturur.” şeklindeki ifadeleri eğitsel dijital oyunların öğrenmeyi desteklediğini belirtmektedir.

Bulgular, eğitsel dijital oyunların öğrenmenin kalıcılığını artırma, öğrenmeyi hızlandırma, bilgiyi pekiştirme ve olumlu destek sağlama açısından etkili bir araç olduğunu göstermektedir. Oyunların, öğrencilere eğlenceli ve teşvik edici bir öğrenme ortamı sunarak öğrenme sürecini güçlendirdiği belirlenmiştir. Ancak, bu oyunların eğitsel amaçlara uygun şekilde seçilmesi ve kullanılması gerektiği vurgulanmaktadır.

“Pedagoji Perspektifinden” Teması

Bu alt tema altında, eğitsel dijital oyunların pedagoji perspektifinden nasıl değerlendirildiği ele alınmaktadır. Bulgular, konu tekrarı, somutlaştırma ve geri bildirim olmak üzere üç kategori çerçevesinde sunulmaktadır. Şekil 4.’te bu kategoriler sunulmuştur.



Şekil 4. Öğrenci süreci perspektifinden alt teması ve kategorileri

Konu Tekrarı

Öğretmenler, eğitsel dijital oyunların konu tekrarını sağlamak için etkili bir araç olduğunu belirtmiştir. Özellikle konuların oyunlaştırılarak sunulması, öğrencilerin sıkılmadan tekrar yapmalarına olanak tanımaktadır. Bazı öğretmen görüşlerinden örnekler verecek olursak; Ö.7 *“Genellikle konuları pekiştirmek, tekrar yapmak ve değerlendirme süreçlerinde kullanıyorum. Örneğin, bir konuyu işledikten sonra öğrencilerin bilgilerini test etmek için kısa oyunlar oynatıyorum.”* diyerek eğitsel dijital oyunları konu tekrarında kullandığını belirtmiştir. Bir başka öğretmen Ö.1 *“Konu tekrarı olarak ve eğitsel sitelerde de soru çözmek için kullanıyorum.”* ifadesiyle eğitsel dijital oyunları konu tekrarı olarak soru çözmeye kullandığını belirtmiştir.

Somutlaştırma

Öğretmenler, eğitsel dijital oyunların soyut kavramları somutlaştırma açısından önemli bir işlev gördüğünü belirtmişlerdir. Ö.9 *“Geleneksel öğretimde soyut bilgileri somutlaştırma zor iken dijital oyunlarda en azından görsel olarak somutlaştırmak mümkün.”* diyerek oyunların somutlaştırma üzerindeki etkisinden bahsetmiştir. Ö.2 *“Erişimi yakın olmayan ve soyut içeriklere somutluk kazandıracak konularda, örneğin basınç ve gazlar, uzay, doğa tarihi vb.”* konularda eğitsel oyunları kullandığını belirterek eğitsel dijital oyunların soyut kavramları somutlaştırarak öğrettiğini belirtmiştir.

Geri Bildirim

Öğretmenler, eğitsel dijital oyunların öğrencilere anlık geri bildirim sağlaması açısından önemli bir araç olduğunu belirtmiştir. Oyunlar, öğrencilerin hatalarını fark etmelerini ve düzelterek öğrenmelerini sağladığı için etkili bir öğrenme yöntemi olarak değerlendirilmektedir. Ö.17 *“Ayrıca, dijital oyunlar öğrencilere anında geri bildirim vererek öğrenmelerini destekler ve hatalarından ders çıkarmalarını sağlar.”* diyerek eğitsel dijital oyunların anında geri bildirim verdiğinden bahsetmiştir. Ö.7 *“Geri bildirim mekanizmaları sayesinde doğru ve yanlışlarını hemen görebiliyorlar, bu da öğrenme sürecini hızlandırıyor.”* ifadeleri ile eğitsel dijital oyunların geri bildirim mekanizmaları sayesinde doğru ve yanlışlarının hemen görerek öğrenme sürecinin hızlanmasından bahsetmiştir.

Bulgular, eğitsel dijital oyunların konu tekrarı, soyut bilgileri somutlaştırma, anlık geri bildirim sağlama açısından önemli bir pedagojik araç olduğunu göstermektedir. Eğitsel dijital oyunların kullanımının özellikle öğrencilerin konuları daha iyi kavramasına ve öğrenmeyi kalıcı hale getirmesine yardımcı olduğu belirlenmiştir. Ancak, oyunların pedagojik amaçlara uygun şekilde seçilmesi ve müfredata entegrasyonunun dikkatli planlanması gerektiği vurgulanmaktadır.

“Oyunların Kullanım Durumları” Teması

Bu bölümde, eğitsel dijital oyunların kullanım durumları ele alınmaktadır. Bulgular, kullanılan programlar, kullanılan dersler, kullanım özellikleri ve kullanım şekli olmak üzere dört alt tema çerçevesinde sunulmaktadır. Şekil 5.'te bu alt tema ve kategoriler yer almaktadır.



Şekil 5. Oyunların kullanım durumları alt teması ve kategorileri

Kullanılan Programlar

Öğretmenler, eğitsel dijital oyunları farklı platformlar ve programlar üzerinden kullandıklarını belirtmiştir. En sık tercih edilen programların, kullanım kolaylığı, erişilebilirlik ve müfredata uygun içerik sunması gibi faktörlere bağlı olarak değiştiği ifade edilmiştir. Özellikle Eba, Wordwall ve Morpa Kampüs platformlarının sık kullanıldığı belirtilmiştir. Bazı öğretmen görüşlerinden örnekler verecek olursak; Ö.11 “Eba içerikleri dikkat çekici duruma geliyor ve hızlı bir şekilde ulaşım sağlanıyor” diyerek daha çok Eba’yı kullandığını, Ö.11 ise “Daha çok wordwall kullanıyorum” diyerek wordwall sitesini kullandığını belirtmiştir.

Kullanılan Dersler

Öğretmenlerin, eğitsel dijital oyunları belirli derslerde daha yaygın olarak kullandığını belirlenmiştir. Öğretmenler, özellikle matematik ve Türkçe derslerinde eğitsel dijital oyunları tercih ettiklerini ifade etmiştir. Ö.12 “Türkçe okuma yazma öğretiminde sıklıkla kullandım” diyerek eğitsel oyunları en çok Türkçe dersinde kullandığını belirtmiştir. Ö.10 İse “Özellikle matematik derslerinde kullanıyorum” diyerek Eğitsel dijital oyunları matematik dersinde daha çok kullandığını belirtmiştir.

Kullanım Özellikleri

Öğretmenlerin görüşleri, eğitsel dijital oyunların öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına göre farklı kullanım özellikleri sunduğunu göstermektedir. Öğretmenler eğitsel dijital oyunları özellikle zaman, içerik ve görsellik açısından daha çok kullandıklarını belirtmişlerdir. Bazı öğretmen görüşlerinden örnekler verecek olursak; Ö.6 “Zaman ve içerik uyumuna dikkat ediyoruz. Ayrıca seviyeye uygunluk da önemli”, Ö.17 “Oyunun içeriği, işlediğim konuyla doğrudan ilgili olmalı ve öğrenme hedeflerini desteklemeli. Oyun, müfredatta yer alan kavramları ve bilgileri doğru bir şekilde aktarmalı.”, Ö.3 “Zaman, içerik uyumu ve görsellik” şeklinde görüşlerini bildirerek eğitsel oyunlarda en çok zamana, içeriğe ve görselliğe baktıklarını belirtmişlerdir.

Kullanım Şekli

Eğitsel dijital oyunların bireysel ve grup çalışmaları şeklinde farklı kullanım şekilleriyle uygulandığı belirlenmiştir. Öğretmenler, bireysel kullanımı daha çok kişiselleştirilmiş öğrenme ve değerlendirme süreçlerinde, grup çalışmalarını ise iş birliği gerektiren aktivitelerde tercih etmektedir. Ö.7 “Eğitsel dijital

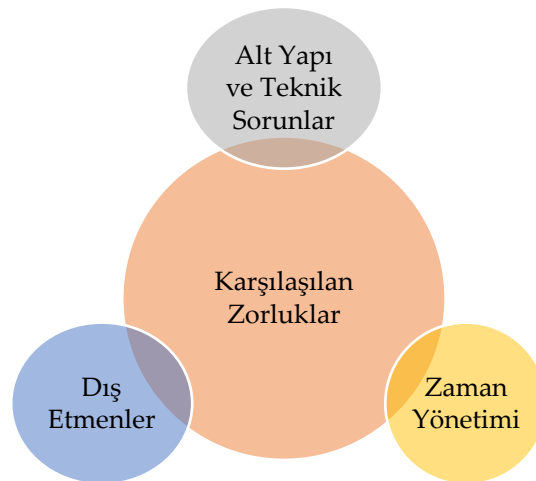
oyunları genellikle bireysel şekilde kullanıyorum, fakat kullanım amacına göre tercih değişiyor. Bireysel olarak oyunları, öğrencilerin kendi hızlarında öğrenmelerine ve kavramları pekiştirmelerine fırsat vermek için kullanıyorum. Bu şekilde her öğrenci kendi seviyesinde ilerleyebiliyor ve bireysel ihtiyaçlarına göre destek alabiliyor. Grupla oynanan dijital oyunlar ise, hem öğrenmeyi pekiştiriyor hem de öğrenciler arasında sosyal becerileri güçlendiriyor.” şeklinde ifade ederek eğitsel dijital oyunları hem bireysel hem de grup çalışmasında kullandığından bahsetmektedir.

Bulgular, eğitsel dijital oyunların öğretmenler tarafından farklı programlar ve platformlar üzerinden kullanıldığını, belirli derslerde daha yaygın olarak tercih edildiğini, oyunların çeşitli özellikler sunduğunu ve hem bireysel hem de grup çalışmaları şeklinde uygulanabildiğini göstermektedir.

“Karşılaşılan Zorluklar” Teması

Bu bölümde, eğitsel dijital oyunların kullanımında karşılaşılan zorluklar ele alınmaktadır. Bulgular, alt yapı ve teknik sorunlar, zaman yönetimi ve dış etmenler olmak üzere üç alt tema çerçevesinde sunulmaktadır. Bu alt tema ve kategoriler Şekil 6.’da gösterilmiştir.

Şekil 6. Karşılaşılan zorluklar alt teması ve kategorileri



Alt Yapı ve Teknik Sorunlar

Öğretmenler, eğitsel dijital oyunları kullanırken teknik altyapı eksiklikleri nedeniyle bazı kısıtlamalar yaşandığını belirtmiştir. İnternet bağlantısındaki kopmalar, sınıflarda yeterli bilgisayar veya tablet bulunmaması ve donanım eksiklikleri en sık karşılaşılan teknik zorluklar arasında yer almaktadır. Ö.3 “İnternet hızının düşük olması, internetsiz kullanımın az olması, ekran donmaları.” ifadeleri ile internet sorunlarından bahsetmiştir. Bir başka öğretmenimiz;

Eğitsel dijital oyunları kullanırken karşılaştığım en büyük zorluklardan biri, kalabalık sınıflarda öğrencilerin yerlerinden çok fazla kalkması. Oyun sırasında herkesin izleme isteği, bazı öğrencilerin oyunu oynamaktan ziyade sadece izlemekle yetinmesine yol açabiliyor. Bu da bazen sınıfın düzenini bozabiliyor. Bir diğer zorluk ise etkileşimli tahtayı kullanırken her öğrencinin etkileşime girmesini sağlamak. Tahtada bir oyun oynandığında, sadece birkaç öğrenci aktif olarak katılabiliyor ve geri kalanlar pasif izleyici oluyor. Bu durum, sınıfın genel katılımını olumsuz etkileyebiliyor. Çözüm olarak, gruplara ayırarak sırayla oyun oynatmayı, bazen de aynı oyunu farklı formatlarla (örneğin, küçük gruplar için tablet veya akıllı telefon sunmayı tercih ediyorum. Böylece herkesin aktif olmasını sağlamak mümkün oluyor.” (Ö 17) ifadesi ile sınıfta yeterli bilgisayar ya da teknolojik alet bulunmadığından yaşadığı zorluğu belirtmiştir.

Zaman Yönetimi

Öğretmenler, eğitsel dijital oyunların ders süreleri içinde zaman yönetimini zorlaştırabildiğini ifade etmiştir. Bazı öğretmen görüşlerinden örnekler verecek olursak; Ö.2" *Zaman yetersizliği*", Ö.4 *"Süre yetersizliği"* , Ö.6 *"Zaman ile ilgili bazen"* ifadelerinde eğitsel dijital oyunları kullanırken yaşadıkları zaman sıkıntısını belirtmişlerdir.

Dış Etmenler

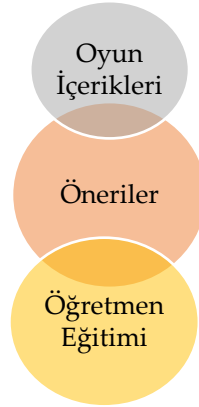
Öğretmenlerin görüşleri, eğitsel dijital oyunların kullanımında dış etkenlerin de önemli bir engel oluşturduğunu ortaya koymaktadır. Öğretmenler, özellikle oyun platformlarında karşılaşılan reklamların, öğrencinin eğitsel amaçtan uzaklaşarak oyuna daha çok eğlence odaklı yaklaşmasına neden olduğunu ifade etmektedir. Bazı öğretmen görüşlerinden örnekler verecek olursak; Ö.13 *"Bağlantı hataları ve oyun içindeki reklamlar."*, Ö. 14 *"Bazı oyunlardaki reklamlar"* verdikleri bilgilerde reklamların zararlarından bahsetmişlerdir ve öğrenimi olumsuz etkilediğini belirtmişlerdir.

Bulgular, eğitsel dijital oyunların kullanımında altyapı eksiklikleri, zaman yönetimi problemleri ve dış etkenlerin öğretim sürecini zorlaştıran faktörler olduğunu göstermektedir. Teknik yetersizliklerin giderilmesi, ders sürelerine uygun oyunların tercih edilmesi ve dış faktörlerin kontrol altına alınması, eğitsel dijital oyunları daha etkili hale getirilmesine yardımcı olacaktır.

"Öneriler" Teması

Bu bölümde, eğitsel dijital oyunların eğitimde daha etkin kullanılabilmesi için sunulan öneriler ele alınmaktadır. Bulgular, oyun içeriklerinin geliştirilmesi ve öğretmen eğitimine yönelik düzenlemeler olmak üzere iki alt tema çerçevesinde sunulmaktadır. Bu alt tema ve kategoriler Şekil 7.'da gösterilmiştir.

Şekil 7. Öneriler alt teması ve kategorileri



Oyun İçeriklerinin Geliştirilmesi

Öğretmenler, eğitsel dijital oyunların öğrenci seviyelerine uygun hale getirilmesi, eğitim hedefleriyle uyumlu olması, erişilebilirliği artırması ve ekonomik açıdan sürdürülebilir olması gerektiğini ifade etmektedir. Oyunların, öğrencilerin bilişsel gelişim düzeylerine ve ilgi alanlarına göre çeşitlendirilmesi, öğrenme sürecini destekleyecek şekilde müfredatla tam uyumlu hale getirilmesi gerektiği vurgulanmaktadır. Bunun yanı sıra, ücretsiz oyunlarda sıklıkla karşılaşılan reklamların öğrencilerin dikkatini dağıttığı ve eğitsel süreci olumsuz etkileyebileceği belirtilmektedir. Bu yüzden reklamsız ve ücretsiz eğitsel dijital oyunların artmasının gerekli olduğunu belirtmişlerdir. Bazı öğretmen

görüşlerinden örnekler verecek olursak; Ö.13 *“İdeal bir eğitsel dijital oyun, hem eğlenceli hem de öğretici olmalıdır. Oyunun içeriği, öğretilecek dersin veya konunun hedefleriyle uyumlu olmalıdır. Dijital oyunlar, ne çok zor ne de çok kolay olmalıdır. Oyunların öğrenciler tarafından kolayca anlaşılabilir ve uygulanabilir olması gerekiyor. Karmaşık kurallar veya çok fazla yönlendirme ihtiyacı olan oyunlar zaman kaybına yol açabiliyor.”* ifadesi ile eğitsel dijital oyunların amaca yönelik olmasından bahsetmiştir. Ö.1 *“Öğrenciye uygun, konuya uygun, konuyu kapsayan, kolay anlaşılabilir ve kolay erişilebilir olması gerektiğini düşünüyorum.”* ifadesi ile eğitsel dijital oyunların hem amaca yönelik olmasından hem de erişilebilir olmasında bahsetmiştir.

Öğretmen Eğitiminin Desteklenmesi

Öğretmenler eğitsel dijital oyunların etkili kullanmak için bu alanda daha fazla eğitim almak istediğini belirtmişlerdir. Özellikle ücretsiz eğitsel dijital oyun hazırlama kursu, ilgili hizmet içi eğitim, öğretim amaçlarına uygun oyunların bulunmasına yönelik bilgilendirici sunumlar almak istediklerini ifade etmişlerdir. Bununla ilgili olarak Ö. 17 *“Eğitsel dijital oyunlar, eğitimde büyük bir potansiyele sahip. Ancak bu potansiyeli tam olarak kullanabilmek için öğretmenlerin bu konuda yeterli bilgi ve beceriye sahip olması gerekiyor. Bu nedenle, eğitsel dijital oyunlar hakkında seminer, eğitici hizmetiçi eğitim gibi etkinliklerin düzenlenmesi çok önemli. Bu eğitimler sayesinde öğretmenler, eğitsel dijital oyunları derslerinde daha bilinçli ve etkili bir şekilde kullanabilirler. Ayrıca, kendi oyunlarını tasarlama ve geliştirebilme becerisi de kazanabilirler.”* şeklindeki ifadesiyle öğretmenlere eğitim verilmesinin önemini belirtmektedir. Ö.16 *“Öğretmenlerin kendi oyunlarını tasarlayabilmeleri için kullanıcı dostu oyun geliştirme araçları ve eğitimleri sunulmalıdır.”* ifadesi ile öğretmenlerin eğitsel dijital oyun tasarımı eğitimi almaları gerektiğinden bahsetmiştir.

Bu bulgulara göre eğitsel dijital oyunların eğitimde daha etkili kullanılabilmesi için oyun içeriklerinin müfredata daha uyumlu hale getirilmesi ve öğretmenlerin bu konuda daha fazla desteklenmesi gerektiği belirlenmiştir. Öğretmenlerin bu oyunları nasıl daha verimli kullanabileceğine dair eğitimler alması ve pedagojik uyumluluğu yüksek oyunların geliştirilmesi, eğitsel oyunların öğrenme sürecine katkısını arttıracaktır.

4. Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Araştırmada ilkökul öğretmenlerinin eğitsel dijital oyunlar hakkında görüşleri yarı yapılandırılmış görüşme soruları ile toplanarak elde edilen nitel veriler betimsel analiz yardımı ile analiz edilmiştir. Elde edilen bu analiz sonucunda veriler altı tema altında toplanmıştır. Bu temalarda kendi içerisinde kategorilere ayrılmıştır.

Bu temalardan ilki öğrenci perspektifinden eğitsel dijital oyunların değerlendirilmesi olmuştur. Öğretmenlerden elde edilen verilerin analizi sonucunda eğitsel dijital oyunların öğrencilerin motivasyonu arttırdığı, eğlenerek öğrenme sağladığı, dikkat ve ilgi çektiği, oyunların öğrenciye hitap ettiği ve öğrencinin derse aktif katılımını sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Alanyazında yer alan araştırmalar incelendiğinde eğitsel oyunların öğrencilerin motivasyonunu arttırdığı (Yang, 2012; Uluay, 2017; Yüksel, 2019; Özdemir Bülbül, 2022; Özer, 2023) sonucuna ulaşılmıştır. Aksoy, (2014) ve Bakır (2015) ise eğitsel dijital oyunların eğlenceli bir şekilde dersi öğrettiği sonucuna ulaşmıştır. Toran ve arkadaşları (2016) tarafından gerçekleştirilen çalışmada ise öğrencilerin eğitsel dijital oyunu tercih etme nedenleri arasında oyunların eğlenceli olduğu, dikkat ve ilgi çekici olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Elde edilen bu sonuçlar araştırmamızın sonuçları ile örtüşmekte ve benzer sonuçlara ulaşıldığını göstermektedir.

Öğrenme süreci perspektifinden teması altında elde edilen verilerin analizi sonucu eğitsel dijital oyunların öğrenmeyi kalıcı hale getirdiği, öğrenmeyi olumlu destekleyerek pekiştirici sağladığı ve öğrenmeyi hızlandırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Ağırşöl (2020) yaptığı çalışmada eğitsel dijital oyunların öğrenmeyi daha kalıcı hale getirdiği sonucuna ulaşmıştır. Benzer şekilde yapılan bazı çalışmaların sonucunda da eğitsel dijital oyunları öğrenmenin kalıcılığını arttırdığı (Günel, 2019; Zengin, 2019; Kaynar, 2020; Özer, 2023) öğrencilerin kavramları öğrenmesinde, ders sonunda değerlendirmede ve pekiştirmede etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Göksu, 2022; Gazioğlu, 2023). Elde edilen araştırma sonuçları ile çalışmamızın sonuçları örtüşmektedir.

Pedagoji perspektifinden teması altında elde edilen verilerin analizi sonucu eğitsel dijital oyunların konu tekrarı yaptığı, öğrenmeyi somutlaştırdığı ve geri bildirim sunduğu sonucuna varılmıştır. Şahin (2015), yaptığı çalışmada eğitsel dijital oyunla işlenen derslerin geleneksel olarak işlenen derslere göre öğrenmeleri somutlaştırarak eğlenceli ve kalıcı öğrenme oluşturduğu sonucuna ulaşmıştır. Öztürk (2019), çalışmasının sonucunda da eğitsel dijital oyunların soyut veya anlaşılması zor konseptlerin somutlaştırarak daha kalıcı bir öğrenme meydana geldiğini belirtmiştir. Tuğluca (2023), çalışmasında elde ettiği verilere göre eğitsel dijital oyunların ders başarısını arttırdığı, tekrar yaptığı ve geri bildirim yaptığı sonucuna ulaşmıştır. Bu sonuçlar araştırmamızın sonuçları ile uyusmaktadır.

Oyunların kullanım durumları teması altında elde edilen verilerin analizi sonucu eğitsel dijital oyun olarak en çok Eba, Wordwall ve Morpa Kampüs programlarının kullanıldığı, en çok matematik ve Türkçe derslerinde kullanıldığı, kullanılırken zaman, içerik ve görsellik özelliği ön planda olduğu ve daha çok grup olarak kullanıldığı sonucuna varılmıştır. Baltacı (2022), yaptığı çalışmada incelediği araştırmaların çoğunda eğitsel dijital oyunların matematik dersinde kullanıldığı sonucuna ulaşmıştır. Benzer olarak araştırmamızda da en çok eğitsel dijital oyunların matematik dersinde kullanıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Alan (2017), çalışmasının sonucunda eğitsel dijital oyunların içerik ve görsellik açısından önemli olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Karşılaşılan zorluklar teması kapsamında yapılan analizler, eğitsel dijital oyunların kullanım sürecinde internet bağlantı ve hız sorunları, yeterli sayıda bilgisayar bulunmaması, zaman yönetimi güçlükleri (Hu ve Sperling, 2022) ve oyun sırasında karşılaşılan reklamlar gibi çeşitli engellerin ortaya çıktığı sonucuna ulaşılmıştır. An ve arkadaşları (2016), araştırmalarının sonucunda bilgisayar eksikliğinin ve zaman yetersizliğinin eğitsel dijital oyunların derslerde kullanılmasını zorlaştırdığı sonucuna ulaşmışlardır.

Son olarak öneriler teması kapsamında yapılan analizler sonucunda eğitsel dijital oyunların öğrenci seviyelerine uygun hale getirilmesi, eğitim hedefleriyle uyumlu olması, erişilebilirliği artırması ve ekonomik açıdan sürdürülebilir olması gerektiğini sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğretmenlere eğitsel dijital oyunlar hakkında bilgilendirici sunumlar, ücretsiz oyun hazırlama kursu ve hizmet içi eğitimi verilmesi gerektiği (Hu ve Sperling, 2022) sonucuna ulaşılmıştır.

Bu araştırma sürecinde elde edilen bulgular ve yapılan alanyazın taraması doğrultusunda, çalışma sonucunda aşağıdaki öneriler sunulabilir:

- Öğretmenlere eğitim-öğretim başında ilgili oldukları derslerde kullanabileceği eğitsel dijital oyunlara ulaşma sunumları yapılabilir.
- Öğretmenlere hizmet içi eğitimi kapsamında ya da özel firmalarla anlaşılıp ücretsiz oyun hazırlama kursları sunulabilir.
- Okulların alt yapısında internet olmaması ya da bağlantı hızı gibi problemler giderilebilir ve sınıflara ek bilgisayarlar temin edilebilir.
- Bakanlık tarafından eğitim-öğretim programına uygun eğitsel dijital oyunların sayısı her ders için yeterli miktarda artırılabilir.
- Araştırma diğer branş öğretmenlerinin görüşlerini alarak çeşitlendirilebilir.

Makale Bilgi Formu

Yazarın Katkıları	Makale tek yazarlıdır.
Çıkar Çatışması Bildirimi	Yazar tarafından potansiyel çıkar çatışması bildirilmemiştir.
Destek/Destekleyen Kuruluşlar	Bu araştırma için herhangi bir kamu kuruluşundan, özel veya kar amacı gütmeyen sektörlerden hibe alınmamıştır.
Etik Onay ve Katılımcı Rızası	“İlkokul Öğretmenlerinin Eğitsel Dijital Oyunların Kullanımına Yönelik Görüşleri” adlı çalışmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulduğu, toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmadığı yazar tarafından beyan edilmiştir.

Kaynakça

- Ağırö, M. (2020). *Fen bilgisi öğretiminde eğitsel dijital oyun kullanımının öğrenci akademik başarısına, bilgi kalıcılığına ve tutumuna etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi.
- Aksoy, N. C. (2014). *Dijital oyun tabanlı matematik öğretiminin ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin başarılarına, başarı güdüsüne, öz-yeterlik ve tutum özelliklerine etkisi*. [Yayımlanmamış doktora tezi]. Gazi Üniversitesi
- Alan, D. (2017). *Dijital oyun tabanlı yaklaşım ile yazılım geliştirme öğretimi*. [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Selçuk Üniversitesi .
- An, Y.J., Haynes, L., D’Alba, A., & Chumney, F. (2016). Using educational computer games in the classroom: Science teachers’ experiences, attitudes, perceptions, concerns, and support needs. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 16(4), 415-433.
- An, Y. J., & Cao, L. (2017). The effects of game design experience on teachers' attitudes and perceptions regarding the use of digital games in the classroom. *TechTrends*, 61(2), 162-170.
- Bakar, A., Tüzün, H. & Çağıltay, K. (2008) öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri. Sosyal Bilgiler Dersi Örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35 (35), 27-37.
- Bakır, T. (2015). *Eğitsel amaçlı bilgisayar oyunlarının coğrafya derslerinde kullanılmasının öğrenci görüşlerine göre değerlendirilmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi.
- Baltacı, B. N. (2022). *Sınıf öğretmenlerinin derslerinde dijital oyunları kullanmaları ile ilgili tutum ve görüşleri* [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. Trabzon Üniversitesi.
- Creswell, J. W. (2021). *Nitel araştırma yöntemleri: Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni* (B. Demir & M. Bütün, Çev. Ed.). Siyasal Kitabevi.
- Diah, M. N., Ehsan M.K. & Ismail, M. (2010). Discover Mathematics on Mobile Devices Using Gaming Approach. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 8. 670-677.
- Ekiz, D. (2009). *Bilimsel Araştırmalarda Yöntemler* (Genişletilmiş 2. Baskı). Anı Yayıncılık.
- Fotaris, P., Pellas, N., Kazanidis, I., & Smith, P. (2017, October 4-5). A Systematic Review of Augmented Reality Game-Based Applications in Primary Education. In Proceedings of the 11th European Conference on Games Based Learning ECGBL (pp. 181-190).
- Gazioğlu, K. (2023). *Hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Afyon Kocatepe Üniversitesi.

- Göksu, M. Z. (2022). Covid- 19 Pandemi Sürecinde Online Din Eğitimi Faaliyetlerinde Oyunlaştırma: Kahoot! Uygulaması Örneği. *AKRA Kültür Sanat Ve Edebiyat Dergisi, 10(28)*, 181-198. <https://doi.org/10.31126/akrajournal.1125806>
- Günel, E. (2019). *Gerçek çevre tabanlı eğitsel dijital oyunların İngilizce kelime bilgisi ile kalıcılığı üzerine etkisinin incelenmesi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi.
- Hu, Y., Su, C. Y., & Fu, A. (2022). Factors influencing younger adolescents' intention to use game-based programming learning: A multigroup analysis. *Education and Information Technologies, 27(6)*, 8203-8233.
- Hu, H., & Sperling, R. A. (2022). Pre-service teachers' perceptions of adopting digital games in education: A mixed methods investigation. *Teaching and Teacher Education, 120*, 103876.
- Kaynar, B. (2020). *Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Hayat Bilgisi Dersindeki Akademik Başarı Tutum ve Kalıcılığa Etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Atatürk Üniversitesi
- Law, V., & Sun, J. (2012). Assessing the perceptions of students towards game-based learning in design education. *International Journal of Technology and Design Education, 22(4)*, 537-553.
- Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on student's motivation for learning: the mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *Plos one, 19(1)*,
- Merriam, S. B. & Tisdell, E. J. (2016). *Qualitative data analysis: A guide to design and implementation* (4. b). Jossey-Bass A Wiley Brand.
- Özdemir Bülbül, Ş. (2022). *Öğrenciler tarafından kodlanarak tasarlanan eğitsel dijital oyunların 6. Sınıf sosyal bilgiler dersi etkin vatandaşlık öğrenme alanının öğretimine etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Atatürk Üniversitesi.
- Özer, S. (2023). *4. sınıf sosyal bilgiler dersinde eğitsel dijital oyunların finansal okuryazarlığa etkisi*. [Yayımlanmamış Doktora tezi]. Anadolu Üniversitesi
- Öztürk, G. (2019). *Fen Metinleri Destekli Dijital Oyun ile Fen Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarı ve Bilgisayar Kullanmaya Yönelik Tutumlarına Etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi.
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York
- Şahin, M. (2015). *Oyunlaştırılmış oyun temelli öğrenmenin öğrencilerin fen bilimleri dersi başarılarına ve derse yönelik tutumlarına etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Bahçeşehir Üniversitesi.
- Toran, M., Ulusoy Z., Aydın B., Deveci T. & Akbulut A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi, 24(5)*, 2263-2278.
- Tuğluca, M. A. (2023). *Din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımına yönelik öğrenci görüşleri* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Amasya Üniversitesi.
- Uluay, G. (2017). *Fen Öğretiminde Dijital Oyun Tasarımı Uygulamalarının Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Başarılarına, Problem Çözme Becerilerine ve Motivasyonlarına Etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
- Yang, Y. Carolyn (2012). Building virtual cities, inspiring intelligent citizens: digital games or developing students' Problem solving and learning motivation". *Computers and Education, 59*, 365-377.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (9. baskı). Seçkin.
- Yolal, T. T. (2024). *Hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunlarla desteklenen ters yüz öğrenme modelinin öğrencilerin akademik başarılarına etkisi* [Yayımlanmamış yüksek lisans tezi]. Anadolu Üniversitesi.

Yüksel, H. (2019). *Türkçe dersinde kullanılan eğitsel dijital oyunların ders başarısı ve motivasyona etkisi.* [Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi]. Bülent Ecevit Üniversitesi.

Zengin, M. (2019). *İngilizce kelime öğretiminde eğitsel bilgisayar oyunları kullanımının öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi.* [Yayımlanmamış Yüksek lisans tezi]. Bursa Uludağ Üniversitesi.