



Sınırlandırılmamış Materyallerle Yapılan Yansıtıcı Bir Oyun Çalıştaya İlişkin Sınıf Öğretmeni Adaylarının Deneyimleri ve Kazanımları

A.Dilşad Mirzeoğlu¹

Öz

Sınırlandırılmamış (açık uçlu) materyaller herhangi bir özel yönerge seti içermeyen, sadece tek başlarına kullanılabilmesi gibi diğer materyallerle de kullanılabilen materyallerdir. Bunlar hareket edebilen, birleştirilebilen, yeniden desenlenebilen, dizilebilen, demonte edilebilen ve yeniden eski haline getirilebilen materyallerdir. Bu çalışmada sınıf öğretmeni adaylarına sınırlandırılmamış materyallerle uygulanan oyun temelli bir çalışmaya ilişkin öğretmen adaylarının bireysel ve eşli çalışma sonucunda elde ettiği kişisel ve mesleki deneyimlerini ve kazanımlarını belirlemek amaçlanmıştır. Araştırmada, nitel araştırma deseni ve eylem araştırması (özgürleştirici/ geliştirici/ eleştirel tür eylem araştırması) yaklaşımı kullanılmıştır. Çalışmaya 2013-2014 yılında bahar döneminde AİBÜ Eğitim Fakültesi İlköğretim Bölümü Sınıf Öğretmenliği Anabilim Dalı 2. sınıfta öğrenim görmekte olan 16 öğrenci (10 kadın, 6 erkek) katılmıştır. Çalışmada elde edilen bulgulara göre, sınıf öğretmeni adayları, sınırlandırılmamış materyalleri yaratıcılığı geliştirici, kullanışlı ve kolay bulunur, güvenli/zararsız ve kafa karıştırıcı materyaller olarak nitelemişlerdir. Gerçekleştirilen bu çalıştay ile sınıf öğretmeni adaylarına, kendi deneyimlerinden yola çıkarak oyun ve fiziksel etkinliklere yeni bir bakış açısı kazandırılması sağlanmıştır. Katılımcı öğrenciler çalıştay aracılığı ile yaratıcılık, eğlenceli eğitim ortamları oluşturma, işbirliği yapma, etkili iletişim becerileri, yansıtıcı düşünme, hedef belirleme, problem çözme, atık materyalleri dersin amaçlarına göre kullanma vb. kişisel ve mesleki kazanımlar elde ettiklerini belirtmişlerdir. Öğrencilerin görüşlerine göre gerçekleştirilen çalıştayın başarılı olduğu, bu ve benzeri çalışmaların tüm sınıf öğretmeni adaylarına verilmesi gerektiği konusunda fikir birliğine vardıkları belirlenmiştir. Ayrıca, çalıştayın öğretmen adaylarında ilerideki mesleklerinde uygulayıcısı olacakları “Oyun ve Fiziki Etkinlikler” dersi öğretim programına ilişkin farkındalık kazandırdığı belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler

Sınırlandırılmamış materyaller
Yansıtıcı oyun
Sınıf öğretmeni adayı
Deneyim
Kazanım

Makale Hakkında

Gönderim Tarihi: 21.11.2014
Kabul Tarihi: 29.05.2015
Elektronik Yayın Tarihi: 04.08.2015

DOI: 10.15390/EB.2015.4233

¹ Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Beden Eğitimi Spor Yüksekokulu, Beden Eğitimi Öğretmenliği Bölümü, Türkiye, belcesu@yahoo.com

Giriş

Toplumların ihtiyaç duyduğu nitelikli insan gücünün yetiştirilmesinin mimarı olan öğretmenlerin öğrenme-öğretme ortamını düzenlemede önemli sorumlulukları bulunmaktadır. Bu nedenle günümüzde sadece gelişmiş toplumlar için değil tüm toplumlar için bir eğitim sisteminin başarısının temel unsuru olan öğretmenlerin eğitimi ve nitelikleri, konu ile ilgili çalışanları ve araştırmacıları sürekli peşlerinde koşturan önemli ve güncel konular arasındadır.

Ülkemizde YÖK/Dünya Bankası Milli Eğitimi Geliştirme Projesi Hizmet Öncesi Öğretmen Eğitimi Projesi (1997) ile öğretmenlerde bulunması gereken yeterliklere ilişkin “Öğretmen Adayı Profili” oluşturulmuştur. Bu profilde öğretmen adaylarının alan bilgisi, öğrenme-öğretme sürecini yönetme, öğrenci kişilik hizmetleri (rehberlik), kişisel ve mesleki özellikler gibi yeterliklere sahip olmaları gerekmektedir (Demirhan, 2006, s. 30). Bu yeterlikler içerisinde bulunan öğretme-öğrenme sürecini yönetme alt başlığının altında yer alan “öğretim araç-gereçlerini ustalıkla kullanma” yeterliği de öğretmen adaylarından beklenen yeterlikler arasında yer almaktadır.

2012 yılında ülkemiz eğitim sisteminde gerçekleştirilen ve kamuoyunda bilinen şekliyle 4+4+4 şeklinde ifade edilen sistem içerisinde, ilkokullarda okuyan öğrenciler için sınıf öğretmenlerinin rehberliğinde 1-3. sınıflar arasında her gün bir saat, haftada toplam beş saat, 4. sınıflarda ise haftada iki saat olacak şekilde “Oyun ve Fiziki Etkinlikler” dersi eğitim programına konmuştur. Bu dersin amacı öğretim programında “öğrencilerin oyun ve fiziki etkinlikler yoluyla yaşamları boyunca kullanacakları temel hareketler, aktif ve sağlıklı yaşam becerileri, kavramları ve stratejileri ile birlikte bunlarla ilişkili yaşam becerilerini geliştirerek bir sonraki eğitim düzeyine hazırlanmalarını” (MEB, 2012) şeklinde belirtilmiştir. Yapılan düzenleme ile ilkokullarda bu dersin dört yıl boyunca sınıf öğretmenleri tarafından yürütülmesi karara bağlanmıştır. Dersin işlenmesinde sınıf öğretmenlerine hizmet öncesi dönemdeki eğitimleri sırasında aldıkları “Beden Eğitimi ve Spor Kültürü” ve “Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi” dersleri ile MEB tarafından sınıf öğretmenleri için hazırlanan öğretim programı, Oyun Oynuyorum Derleme Kitapçığı ve Fiziksel Etkinlik Kartları (FEK) yardımcı olmaktadır.

2012 yılından itibaren kademeli olarak okutulmasına karar verilen Oyun ve Fiziki Etkinlikler dersinin yürütülmesinde sınıf öğretmenleri her ne kadar çeşitli oyun ve fiziksel etkinlik kartları ile desteklenseler de, Türkiye’de ilkokullarda beden eğitimi öğretmeni bulunmamaktadır. Bu nedenle dersin sağlıklı ve etkili işlenmesi için beden eğitimi dersinde kullanılacak materyallerin de yeterli çeşit ve sayıda okullarımızda bulunmadığı bir gerçektir. Bir derse ait öğretim programı ne kadar amaca yönelik yapılırsa yapılsın, gerekli ortam ve materyal bulunmadığında o programın işlevselliğinden bahsetmek mümkün olmayacaktır. Bu görüşten hareketle, bu derse okutacak öğretmenlerin dersin etkili ve verimli işlenebilmesi için kazanımlara uygun materyal bulma veya üretme sorumluluğunu da almaları gerekmektedir. Ancak istenilen kazanımlara ulaşmada kullanılacak araç-gerecin hem fazla çeşitte olması, hem maliyeti, hem de korunması, bakım ve onarımı sınıf öğretmenleri için başlıca sorun kaynakları olarak görülmektedir. Bu noktada sınıf öğretmenlerinin konu ile ilgili sorunlarının çözümünde sınırlandırılmamış (açık uçlu/serbest parçalar) materyal kullanımı çare olarak düşünülebilir.

Sınırlandırılmamış ifadesi öğrencilerin öğrenmelerinde pek çok olası çıktıları içeren, öğretmen ve ailelerin zengin ve ilgi çekici etkinlikleri, materyalleri, çevreyi ve projeleri planlamalarını içermektedir. Sınırlandırılmamış materyaller, çocukların okuldaki başarıları için gerekli olan tüm alanlardaki gelişmelerini destekleyen özellikle bilişsel ve beceri gelişimini içeren araçlardır. Sınırlandırılmamış materyaller öğretmen veya ebeveynlerin gözetiminde çocuğun materyalleri hoşlandığı her hangi bir yaratıcı oyunda kullandığı materyallerdir. Onların nasıl kullanılacağına ilişkin tek bir cevap veya tek bir doğru kullanma şekli yoktur (Petersen, 2014). Neill (2013)’e göre sınırlandırılmamış materyaller herhangi bir özel yönerge seti içermeyen, sadece tek başlarına kullanılabilen gibi diğer materyallerle de kullanılabilen materyallerdir. Bunlar hareket edebilen, birleştirilebilen, yeniden desenlenebilen, dizilebilen, demonte edilebilen ve yeniden eski haline getirilebilen materyallerdir (Neill, 2013). Eski kartonlar, kutular, kullanılmış mantarlar, şişe ve

kavanoz kapakları, iplik parçaları, kumaşlar vb. doğal olarak görmezden gelmek istenilen sıradan objeler gibi görünebilir. Hâlbuki bunları çocuklara verdiğimizde, açık uçlu oyun denilen güçlü öğrenme deneyiminin yapı taşlarını oluştururlar (Petersen, 2014). Sınırlandırılmamış materyaller ses, müzik ya da ışıkla çocuğa aşırı mutluluk veren fakat onları pasif bir dinleyici ve izleyici yapan pille çalışan oyuncakların (Wilson, 2009; aktaran Neill, 2013) aksine, bu materyallerle oynayan çocukları, yaptıkları eylemlerle kendi çevrelerindeki dünyayı değiştirmek için kendi yaratıcılık ve hayal güçlerini serbest bırakan materyallerdir (Neill, 2013). Sınırlandırılmamış materyallerle oynamada çocuk daha az baskı hisseder, hata yoktur ve bu ortamlarda özgürlük vardır. Oyunlarda sınırlandırılmamış materyaller kullanmak çocukların hem yaratıcılığını, hem de kendine güvenini (Petersen, 2014) geliştirir. Çevrelerindeki materyaller ne kadar esnekse, çocuklar o kadar fazla yaratıcılık ve yenilikçilik seviyesine sahip olurlar (Neill, 2013).

Drew ve Rankin (2004) okul öncesi sınıflarında sınırlandırılmamış materyallerin kullanımı için yedi anahtar prensip belirlemişlerdir. 1. Çocukların spontane ve yaratıcı şekilde kendini ifadeleri onların çocuklukta ve yetişkinlikteki yeterlik ve mutluluklarını artırır. 2. Çocuklar farklı ve yaratıcı materyaller ile çoklu ve yaparak-yaşayarak deneyimler yoluyla kendi anlayışlarını geliştirir ve derinleştirirler. 3. Akranlarla çocuk oyunları yeterlilik duygusunun öğrenilmesini ve gelişmesini destekler. 4. Çocuklar farklı, yaratıcı sınırlandırılmamış materyaller yoluyla matematik, fen ve dil ile ilgili konuları daha eğlenceli olarak öğrenebilirler. 5. Çocuklar, öğretmenler onlara birleştirmede yardımcı oldukları zaman, açık uçlu araştırmaları daha iyi öğrenirler. 6. Öğretmenler çocukların eğlence ve öğrenmelerini gözlemleyerek gelişirler. 7. Toplumda öğretmenler arasında devam eden kendini yansıtmaya bu uygulamaları desteklemek için gereklidir.

Sınırlandırılmamış materyaller ile ilgili sınırlı sayıda çalışma yapılmış ve bu çalışmalar daha çok okul öncesi öğretmenler üzerinde gerçekleştirilmiştir. Sandberg ve Pramling-Samuelsson (2005)'ın yaptıkları çalışmada, erkek öğretmenler oyun "eğlence ve oyunculuğa katkı getirir" ve "çocuklar için fiziksel gelişim sağlar" görüşünü belirtirken, kadın öğretmenler "oyunun değerli bir etkinlik olduğunu" ve "çocukların sosyal gelişimleri için önemini" vurgulamışlardır. Çalışmaya katılan tüm öğretmenler iç ve dış mekândaki oyunlar için ilham verici ortamın yaratılmasının önemli olduğunu vurgulamışlardır. Nell ve diğerleri (2011) tarafından gerçekleştirilen diğer bir çalışmada, okul öncesi öğretmenleri ile yapılan oyun sempozyumlarının katılımcılar üzerindeki en önemli gücünün, oyun yoluyla öğrenmenin sadece çocuklar için değil, her yaşta insan için önemli olduğu vurgulamalarının belirlenmesidir. Yapılan bu çalışmanın sonucunda elde edilen çıktılara göre, öğretmenler sınıflarındaki uygulamalarını değiştirme ihtiyacını belirtmişler, çalışmalarında daha çok oyun planladıklarını, sınırlandırılmamış materyalleri kullanmayı arttırdıklarını ve müzik kullanımı ile bunları birleştirdiklerini ifade etmişlerdir.

Konu ile ilgili öğrenciler üzerinde yapılan çalışmalara bakıldığında ise, Beisser, Gillespie ve Thacker (2013)'ın yaptıkları çalışmada, yetenekli 5 ve 6. sınıf öğrencilerine göre oyun genel sınıflarda, yetenekli öğrencilerde ve sınıf dışı etkinliklerde sosyalleşme ve öğrenme için önemli bir etkinliktir. Öğrenciler ayrıca oyunu motive olma, dikkati, kalıcılığı ve öğrenmeye odaklanmayı artırma yollarından biri olarak gördüklerini belirtmişlerdir. Bu çalışmanın sonuçlarına göre velilerin çocukların her üç alandaki gelişimleri için oyuna ihtiyaç duyduklarını kabullenmeleri ve dersten/okuldan sonra yapılandırılmış (önceden belirlenmiş) etkinliklere katılmaları yerine, kendi istedikleri oyunlar doğrultusunda oyun oynamaları için onlara fırsatlar yaratmaları gerektiği ile ilgili öneriler geliştirilmiştir. Bekker, Sturm, Wesselink, Groenendaal ve Eggen (2008)'nin yaptıkları çalışmada ise, 7 ve 11 yaşları arasındaki çocuklara önceden kurulmuş (yapılandırılmış) ve serbest oyun ortamlarındaki oyun materyalleri ile ilgili sorular sorulmuştur. Çalışma çocukların çeşitli oyun kurallarını tartıştıkları zaman pek çok sosyal becerileri uygulama fırsatları bulduklarını ve çok geniş çeşitlilikte oyunlar yarattıklarını göstermiştir. Buna ilave olarak, serbest oyun ortamındaki materyallerle oynayan çocuklar daha çok eğlendiklerini belirtmişlerdir.

Alanda konu ile ilgili yapılan incelemede sınıf öğretmeni adayları üzerinde gerçekleştirilmiş sınırlandırılmamış materyallerin yansıtıcı bir yaklaşımla kullanımını ve dersin öğretim programı ile ilişkisini ortaya koyan çalışmaya rastlanmamıştır. Bu nedenle Türkiye'de 2012 öğretim yılının başında

değişen ilkökul “Oyun ve Fiziksel Etkinlikler” dersinin ileride yürütücüsü olacak sınıf öğretmeni adaylarının uygulamalı bir çalıştay ile kişisel ve mesleki farkındalık geliştirmeleri yoluyla konuya dikkat çekilmesi istenmiştir. Bu bağlamda bu çalışma ile sınırlandırılmamış materyallerin kullanımını içeren oyun temelli bir çalıştaya katılan sınıf öğretmeni adaylarının yansıtıcı bir yaklaşımla çalıştaya ilişkin deneyimlerini, mesleki ve kişisel kazanımlarını belirlemek amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda araştırmada yanıt aranan sorular şu şekilde belirlenmiştir:

1. Sınıf öğretmeni adayları geçmiş yaşantılarına ait hangi oyunları hatırlamaktadır?
2. Sınıf öğretmeni adayları yansıtıcı oyun yaklaşımı ile sınırlandırılmamış materyallerin kullanımını içeren bir çalıştay sayesinde hangi kişisel ve mesleki kazanımları elde etmiştir?
3. Çalıştaydaki deneyimler ilkökul “Oyun ve Fiziki Etkinlikler” dersi öğretim programı ile nasıl ilişkilendirilmektedir?
4. Sınırlandırılmamış materyallerin kullanıldığı çalıştay deneyimine ilişkin öğretmen adaylarının görüş ve önerileri nedir?

Yöntem

Araştırma Modeli

Bu araştırma nitel araştırma yaklaşımına dayalı bir eylem (özgürleştirici/ geliştirici/ eleştirel tür) araştırmasıdır. Eylem araştırmasında, “her ortam kendine özgüdür” ilkesinin olması ve uygulama içinde yer alan bireylerin, kendi doğal ortamları içinde doğrudan gözlemlenebilmesi ve uygulamacıların yani katılımcıların, kendi uygulamalarını araştırmacıya açarak araştırmaya katkıda bulunmaları önemlidir. Problem çözmeye yönelik ve süreklilik gösteren, böyle bir süreçte araştırmacı ve uygulayıcılar arasında yoğun bir etkileşim ve paylaşım söz konusudur (Yıldırım ve Şimşek, 2005, s. 295).

Eylem araştırmasının nitel yöntemlerle kullanılmasının amacı, nitel araştırmanın esnek bir yapıya sahip olması ve genelleme amacının ön planda olmamasıdır. Ayrıca araştırma için seçilen “özgürleştirici/ geliştirici/eleştirel” tür eylem araştırmasında; amaç uygulayıcıya yeni bilgiler, beceriler ve deneyimler kazandırmak ve kendi uygulamalarına karşı eleştirel bir bakış açısı geliştirmesine yardımcı olmaktır. Bununla birlikte, bu yaklaşımda uygulayıcının araştırma yoluyla mesleğinde daha yetkin hale gelmesi, kuram ve uygulamayı bütünleştirme becerisi kazanması ve kendi alanı ile ilgili politikalara ilişkin görüşler geliştirmesi olasıdır (Yıldırım ve Şimşek, 2013, s. 335).

Katılımcılar

Çalışmaya 2013-2014 yılı bahar döneminde AİBÜ Eğitim Fakültesi İlköğretim Bölümü Sınıf Öğretmenliği Anabilim Dalı 2. sınıfta öğrenim görmekte olan 16 öğrenci katılmıştır. Çalışmaya katılan öğrencilerin 10’u kadın, 6’sı erkektir (Me=21±.63; Mk=19,9±.74). Öğrencilere çalıştay lisans öğrenimleri süresince 2. sınıf bahar döneminde aldıkları Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi dersinin ilk uygulama çalışması olarak yapılmıştır. Çalışmaya katılan öğrenciler bu dersten önce, 2. sınıf güz döneminde Beden Eğitimi ve Spor Kültürü dersini (3 saat-1 saat teorik, 2 saat uygulama) almışlardır.

Verilerin Toplanması

Araştırmanın verilerini elde etmek için araştırmacının gözlemi, yapılandırılmış açık uçlu soruların olduğu yansıtma kâğıtları ve katılımcıların çizdiği resimler kullanılmıştır. Araştırma, çalıştay başından sonuna kadar, araştırmacının kendisi tarafından “katılımcı gözlemci” olarak yapılmış, yansıtma kâğıtları araştırmacı tarafından öğrencilere sunulmuş ve toplanmıştır. Ayrıca araştırmacı çalıştay boyunca öğrencileri uygulamacı olarak gözlemlemiştir.

Çalışmada veri toplama amacı ile kullanılan yansıtma kâğıtlarında; araştırmacı tarafından belirlenen, öğrencilerin sınırlandırılmamış materyallere ve oyuna ilişkin deneyimlerini ve kazanımlarını yansıtacakları açık uçlu sorular kullanılmıştır. Bu soruların hazırlanması aşamasında, sorularla ilgili uzman kanısı alınacak iki öğretim elemanına (biri beden eğitimi öğretimde uzman, diğeri nitel araştırma yöntemleri konusunda uzman) çalışmanın amacı ve yöntemi hakkında gerekli bilgiler verilmiştir. Daha sonra, yansıtma kâğıtlarında sorulan sorulara ilişkin bu öğretim

elamanlarından uzman kanısı alınmış, içerik, cümle yapıları ve anlatım bozuklukları ile ilgili gelen görüşler doğrultusunda gerekli düzeltmeler yapılmıştır. Yansıtma soruları çalıştay içerisinde 3 kez katılımcı öğrencilere verilmiş ve yaklaşık 15'er dakika süre ile bu sorulara cevap vermeleri istenmiştir. Yansıtma 1'de 3 soru, yansıtma 2'de 3 soru ve yansıtma 3'de 4 soru öğrencilere yazılı olarak verilerek, öğrencilerin bunları çalıştaydaki etkinliklerin kendilerinde oluşturdukları görüş ve algılarına göre doldurmaları istenmiştir. Çalışmanın başında, katılımcıların çalışmaya dikkatinin çekilmesi ve ısınmaları amacıyla, deneyimlerinden yola çıkılarak, farklı yaş gruplarında geçmişte oynadıkları oyunları çizmeleri istenmiştir. Uygulama boyunca fotoğraflar her aşamada çekilmiştir.

Araştırmacının Katılımcı Rolü

Araştırmacı eğitimde program geliştirme ve öğretim anabilim dalında doktorasını tamamlamış, 21 yıl üniversitede Beden Eğitimi Öğretmenliği Bölümünde görev yapmış ve çalıştığı bölümde alanı ile ilgili dersleri 15 yıldır teorik/uygulamalı olarak yürüten ve eğitimci eğitimi alanında deneyimli bir uzman kişidir. Ayrıca araştırmacı mesleğinin başında, iki yıl süre ile ilkokulda beden eğitimi öğretmenliği yapmıştır. Aynı zamanda ilkokullarda "Oyun ve Fiziki Etkinlikler" dersi öğretim programının hazırlanması sırasında, MEB program geliştirme komisyonunda koordinatör ve öğretmen eğitimcisi olarak görev yapan uzmanlardan birisidir.

Araştırmacının bu çalıştaydaki katılımcı rolü, alanda bizzat zaman harcamasına, araştırma kapsamındaki kişilerle doğrudan görüşme ve deneyimleri beraber yaşamasına aynı zamanda alanda kazandığı bakış açısını ve deneyimleri, toplanan verilerin analizinde kullanmasına kolaylık sağlamış ve araştırmacı, araştırma sürecinin doğal bir parçası haline gelmiştir. Araştırmacının bu katılımcı rolü, araştırmaya geçerlik ve güvenilirlik konusunda avantaj sağlamıştır (Yıldırım ve Şimşek, 2013).

İşlem Süreci

Öncelikle çalışmaya katılacak öğretmen adaylarından çalışmaya katılmaları için gerekli izinler alınmış ve gönüllü katılımları sağlanmıştır. Sonra araştırmacı tarafından öğrencilere çalıştayın amacı, materyallerin tanıtımı, alan/mekân kullanımı, beklentilerin açıklanması ve katılımları için motivasyonun sağlanması ile ilgili açıklamalar yapılmıştır. Çalıştay toplam 180 dakika sürmüştür. Tablo 1'de çalışmada uygulanan işlem sürecine ilişkin eylem planı ayrıntılı bir şekilde verilmiştir.

Tablo 1. Çalıştay İşlem Sürecine İlişkin Eylem (uygulama) Planı**EYLEM/UYGULAMA PLANI (ÇALIŞTAY)**

Süre	Uygulama Aşamaları	Uygulama Detayları
1.Aşama (15 Dak.)	Giriş konuşması (Toplanarak açıklama yapılması). *Amaç farkındalığının sağlanması *Materyal tanıtımı *Alan kullanımı *Motivasyon konuşması	-Katılımcılara giriş konuşmasının yapılması (Neden buradayız, ne yapacağız, niçin ve nasıl yapılacak vb). -Çalıştay amacının açıklanması -Amaçın öneminin vurgulanması -Materyallerin salon ortasında tanıtılması -Materyallerin atık malzemelerden olmasına ve ne işe yaradıklarına dikkat çekilmesi -Materyal seçiminde önemli noktaların açıklanması -Alanın etkili kullanımı için açıklamalar ve düzenlemeler yapılması -Motivasyon için müzik kullanımı ve sıcak bir ortam sunulması
2.Aşama (20 Dak.)	Isınma (Oyun keşfi ve hazırlık) *Oyun resimlerinin çizilmesi	-Açıklama -Giriş (katılımcılardan; her yaş dönemindeki çocukluk oyunlarının ve ortamının düşünülmesinin istenmesi) - Öğrencilere birer boş kağıt verilerek 3-5, 6-10, 12-18 yaşları arasında ve yetişkinlikte oynadıkları oyunları resimlerle anlatmalarının istenmesi
3.Aşama (25 Dak.)	*Bireysel Uygulama (Bireysel yansıtıcı oyun deneyiminin yaşatılması)	-Öğrencilerden seçtikleri sınırlandırılmamış materyalleri kullanarak bireysel olarak etkinlik ve oyun üretmelerinin istenmesi -Verilen sürenin sonunda ortaya çıkan etkinlik ve oyunların tüm sınıfla paylaşılması.
4.Aşama (15 Dak.)	Ara Değerlendirme 1 (Yansıtma 1)	Verilen sürenin sonunda öğrencilere Yansıtma 1 kağıdı verilerek 3 sorunun cevaplanmasının istenmesi.
5.Aşama (25 Dak.)	*Eşli Uygulama: (Bireysel yansıtıcı oyun deneyiminin yaşatılması)	-Öğrencilerden birer eş bularak, kendi seçtikleri sınırlandırılmamış materyallerle etkinlik ve oyun üretmelerinin istenmesi - Verilen sürenin sonunda ortaya çıkan etkinlik ve oyunların tüm sınıfla paylaşılması.
6.Aşama (15 Dak.)	Ara Değerlendirme 2 (Yansıtma 2)	Verilen sürenin sonunda öğrencilere Yansıtma 2 kağıdı verilerek 3 sorunun cevaplanmasının istenmesi.
7.Aşama (20 Dak.)	Ara Değerlendirme 3 *Çekilen fotoğrafların gösterimi *Yazılı değerlendirme	-Öğrencilerin çalışmaları sırasında çekilen fotoğraf sunumlarının sınıfla beraber paylaşılması. -Öğrencilerden bu sunumlar sırasında hissettikleri ve sunumların kendilerine düşündüklerini bir kağıda yazmalarının istenmesi.
8.Aşama (20 Dak.)	*Grupla Uygulama (Dörderli gruplar halinde yansıtıcı oyun deneyiminin yaşatılması)	-Öğrencilerin 4'lü grup oluşturarak, kendi seçtikleri sınırlandırılmamış materyallerle etkinlik ve oyun üretmelerinin istenmesi. -Verilen sürenin sonunda ortaya çıkan etkinlik ve oyunların tüm sınıfla paylaşılması.
9.Aşama (15 Dak.)	Ara Değerlendirme 4 (Yansıtma 3)	Verilen sürenin sonunda öğrencilere Yansıtma 3 kağıdı verilerek 4 sorunun cevaplanmasının istenmesi
10. Aşama (10 Dak.)	Çalıştayın bitirilmesi	-Öğrencilerden materyallerin toplanmasının istenmesi -Çalıştayın genel değerlendirilmesinin yapılması.
TOPLAM SÜRE	Çalıştay 180 dakika sürmüştür.	
MATERYALLER	Çalıştayda kullanılan sınırlandırılmamış materyaller arasında farklı büyüklüklerde pet şişeler, yumurta kartonları, tuvalet kağıdı ruloları, boncuklar, kozalaklar, yoğurt ve peynir kapları, eliş kağıtları, kumaş parçaları, kurdeleler farklı büyüklükte taşlar, şişe ve kavanoz kapakları vb. kullanılmıştır.	



Resim 1. Çalışmada kullanılan sınırlandırılmamış materyallerden örnekler

Verilerin Analizi

Çalışmaya katılan öğrencilerin çizimleri ve yansıtma kâğıtlarındaki sorulara verilen cevaplardan elde edilen verilerin anlaşılır bir biçimde çözümlenmesi için nitel analiz yöntemlerinden "Betimsel Analiz" yöntemi; verilerin tanımlanması, birbirine benzeyen verilerin belirli kavramlar ve temalar çerçevesinde bir araya getirilmesi ve verilerin içinde saklı olabilecek gerçeklerin ortaya çıkarılması için "içerik analizi" yöntemi kullanılmıştır.

Verilerin Kodlanması; Elde edilen veriler, bilgisayar ortamında düz yazı haline getirilmiştir. Daha sonra veriler, dile getirilen ifadeler ile kısa cümleler halinde daha önce nitel araştırmalarda araştırma ve tez danışmanlığı yapan ve kodlamalarda deneyim sahibi olan iki uzman kişi tarafından kodlanmıştır. Kodlamalarda, birbiriyle örtüşen ifadeler, tema olarak gruplandırılmıştır. Çalışmanın bulgularında temalara ilişkin öğrenci görüşlerine ait ifadeler Ö1, Ö2 vb. şekilde kodlanarak verilmiştir.

Geçerlik ve Güvenirlik

Geçerlik; Çalışmada, bulguların kendi içerisinde tutarlı ve anlamlı olmasına dikkat edilmiş ve elde edilen bulguların anlamlı bir bütün oluşturması sağlanmıştır. Ayrıca elde edilen bulgular, araştırmacı ve kodlama yapan ikinci uzman tarafından gözlemlenmiş ve böylece kodlama için kolaylık ve bulguların bir bütün oluşturması sağlanmıştır.

Çalışmada elde edilen ifadelerin kodlanmasında araştırmacının kendisi ve diğer bir uzman görev yapmıştır. Kodlamada görev alan ikinci uzman, üniversitede nitel araştırma yöntemleri dersini uzun zamandır okutan, konu alanı uzmanı olan bir akademisyendir. Bununla beraber, çalıştayın gerçekleşmesi süresince çalıştay ortamında bulunmuş ve çalışmanın amacı ve yöntemi hakkında bilgi sahibi olan bir kişidir.

Güvenirlik; Araştırmacı, çalışmanın yöntemlerini ve aşamalarını açık bir biçimde tanımlamıştır. Veri toplama, işleme, analiz etme, yorumlama ve sonuçlara ulaşma konularında neler yapıldığı açık bir biçimde aktarılmıştır. Sonuçlar, ortaya konan görüşlerle açık bir şekilde ilişkilendirilmiştir. Verilerin analizinde önyargılar, yanlış anlaşılmalara, gözden geçirilmiş ve buna göre geçerli olmayan veriler ayıklanmıştır.

Çalışmada elde edilen ifadeler araştırmacı ve diğer uzman öğretim elemanı ile ayrı ayrı okunarak kodlanmış ve daha sonra temalar oluşturulmuştur. Hem araştırmacının kendisinin ve hem de diğer uzmanın belirlediği kodlar ve temalar için "görüş birliği" ve "görüş ayrılığı" olan ifadeler tartışılarak gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Araştırmanın güvenilirlik hesaplaması için Miles ve Huberman (1994)'in önerdiği güvenilirlik formülü kullanılmıştır.

$$\text{Güvenirlik} = \frac{\text{Görüş birliği}}{(\text{Görüş birliği} + \text{Görüş ayrılığı})}$$

Hesaplamaların sonucunda, üç yansıtma kâğıdından elde edilen toplam ifadeler için iki uzman için görüş birliği 120, görüş ayrılığı ise 32 olarak belirlenmiştir. Miles ve Huberman (1994) formülüne göre araştırmanın güvenilirliği %79 olarak bulunmuştur. Güvenirlik hesaplamalarının %70'in üzerinde çıkması, bu çalışma için güvenilir kabul edilmiştir (Miles ve Huberman, 1994).

Çeşitleme (Triangulation): Çalışmanın verileri, farklı veri toplama yöntemleri ile elde edilmiş ve verilerin çeşitlemesi sağlanmıştır.

Bulgular

Araştırma sorularına dayalı olarak yapılan analizler sonucunda elde edilen bulgular sırasıyla çalışmaya katılan öğrencilerin geçmişte oynadıkları oyunlar, sınırlandırılmamış materyallere ilişkin izlenimler, bireysel ve eşli yansıtıcı oyun deneyiminin kişisel ve mesleki kazanımlarına katkısı, çalıştay deneyimlerinin “Oyun ve Fiziki Etkinlikler” dersi programı ile ilişkisi ve çalışmaya ilişkin görüş ve öneriler başlıkları altında aşağıda sunulmuştur.

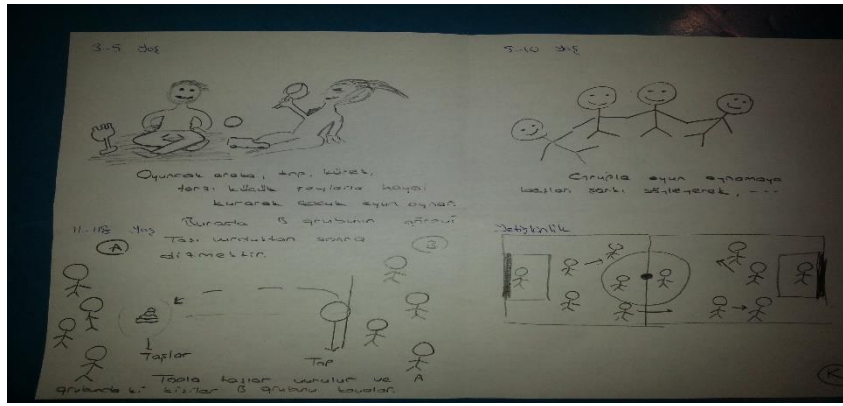
Geçmişte Oynanan Oyunlar

Çalıştayın başında çalışmaya katılan sınıf öğretmeni adaylarınının 3-5, 6-10, 12-18 yaşları arasında ve yetişkinlikte oynadıkları oyunları resimle anlatmaları istenmiştir. Öğrencilerin çizdikleri resimlerin incelenmesi sonucunda aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

Tablo 2. Çalışmaya Katılan Öğrencilerin Farklı Yaş Düzeylerinde Oynadıkları Oyunlar ve Kullandıkları Oyuncaklar/Materyaller

Yaş Dönemleri	Oyunlar	Oyuncaklar/Materyaller
3-5 yaşları arası	-Kum ve toprak oyunları (5 kişi)	*Bebek
	-Top oyunları (5 kişi)	*Top
	-Bebekle oynama (3 kişi)	*Lego
	-Evcilik (2 kişi)	*Oyuncak ayı
	-İp atlama (2 kişi)	*Kova/kürek vb.
	-Salıncakta sallanma (2 kişi)	*Tuşlu/sesli/ışıklı oyuncaklar
	-Trenle/arabayla oyunlar	*Taso
6-10 yaşları arası	-Misketle oyunlar	*Misketler
	- İp oyunları (8 kişi)	*Tren ve arabalar
	- Saklambaç/yerden yüksek/yakan top (6 kişi)	*Bebek
	-Top oyunları (6 kişi)	*Top
	- Lego/yapboz/zeka küpü (3 kişi)	*İp
	- Seksek/çizgi (3 kişi)	*Mutfak gereçleri
	- Misket oyunları (3 kişi)	*Legolar/küpler
	- Şarkılı oyunlar (2 kişi)	*Misketler
	- Koşu oyunları (2 kişi)	*Taso
	- Evcilik (2 kişi)	
- Taso (1 kişi)		
12-18 yaşları arası	- Bilgisayar oyunları (1 kişi)	
	-Sportif oyunlar (basketbol-7 kişi; voleybol-5 kişi; futbol-3 kişi; badminton-1 kişi; masa tenisi-1 kişi)	*Top
	-Yakantop (5 kişi)	*İp
	-İp atlama (4 kişi)	*Raketler
	-Bilgisayar oyunları (1 kişi)	*Okey
	-İstop (1 kişi)	*Satranç ve dart tahtası
	-Saklambaç (1 kişi)	*Küçük taşlar
	-7 kule (1 kişi)	*Tavla
	-Satranç/dart/dama (hepsinden 1 kişi)	*Bilgisayar
-Okey (1 kişi)		
18 yaş üstü	-Sportif oyunlar (voleybol-6 kişi; masa tenisi-4 kişi; futbol-4 kişi; basketbol-2 kişi; badminton-1 kişi; masa tenisi-1 kişi)	*Top
	-Tavla/kağıt oyunları/okey (3 kişi)	*Raketler
	-Koşma (2 kişi)	*Pilates topları
	-Bilgisayar oyunları (2 kişi)	*Tavla
	-Bowling (2 kişi)	*Oyun kağıdı
	-Pilates ve fitness çalışmaları (2 kişi)	*Okey
	-Halk oyunu (1 kişi)	*Satranç tahtası
	-Yürüyüş (1 kişi)	*Bilgisayar/telefon
	-Satranç (1 kişi)	
-Paintball		

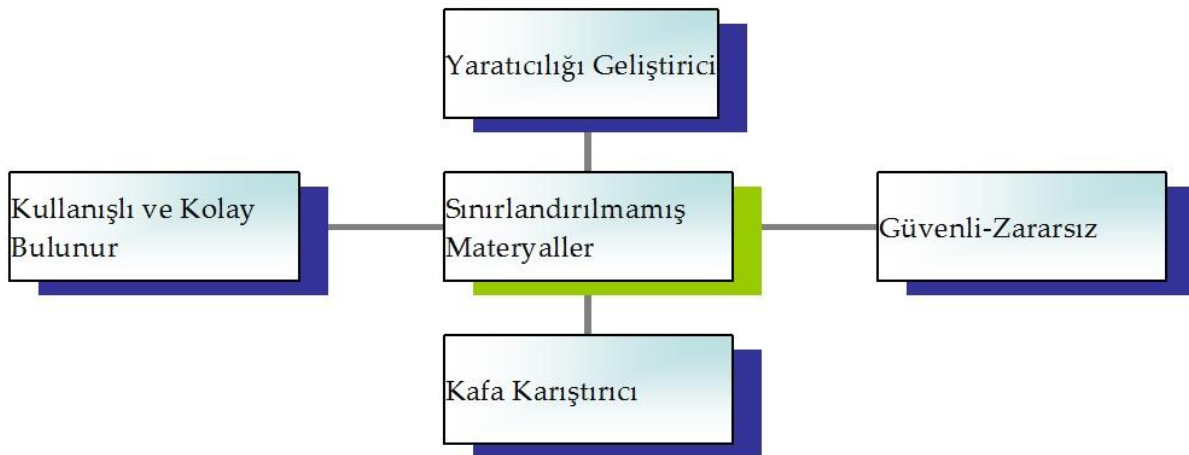
Tablo 2 incelendiğinde, çalışmaya katılan öğretmen adayları 3-5 yaşları arasında daha çok bireysel olarak oynayabildikleri kuralları olmayan veya çok az kuralları olan oyunları oynadıklarını; 6-10 yaşları arasında ise daha çok basit kurallı, eşle veya küçük grupla oynanan oyunları oynadıklarını belirtmişlerdir. Bu yaşlar arasında kadın ve erkek öğretmen adaylarının oynadıkları oyunların farklılaşmadığı gözlenmiştir. Öğretmen adayları 12-18 yaşları arasında katıldıkları oyunları ağırlıklı olarak çeşitli spor dalları ve geleneksel çocuk oyunları olarak belirtirken; yetişkinlik döneminde ise bir önceki dönemde katıldıklarına benzer sportif oyunlara katıldıklarını ve bunların yanında fiziksel etkinliği içermeyen şans ve strateji oyunları (tavla, okey, kağıt oyunları vb.) oynadıkları yönünde bilgiler sunmuşlardır. Bu yaşlarda kadın öğrenciler daha çok saklambaç, yakan top, voleybol vb. kurallı oyun ve sporları tercih ederken, erkek öğrencilerin ise spor branşlarına yönelik oyunlardan bilgisayar ve tavla/kağıt gibi oyunlara yöneldikleri belirlenmiştir. Bu çizimler için söylenebilecek önemli bir nokta, katılımcı öğretmen adaylarının sadece bir kısmının geçmiş yaşantılarında oynadıkları oyunlarda sınırlandırılmamış materyaller kullandıklarına ilişkin çok az bilgi (3-5 yaşları arasında) sunmuş olmalarıdır.



Resim 2. Katılımcıların Farklı Yaş Gruplarında Oynadıkları Oyunları Gösteren Resim Örneği

Sınırlandırılmamış Materyallere İlişkin Düşünceler

Çalıştayda bireysel yansıtıcı oyun deneyiminde öğretmen adaylarından, seçtikleri sınırlandırılmamış materyalleri kullanarak bireysel olarak etkinlik ve oyun üretmeleri istenmiştir. Daha sonra öğretmen adayları sınırlandırılmamış materyaller ile etkinlik ve oyunlar üretip, bunları sınıftaki diğer öğrenciler ve öğretim elemanı ile paylaşmışlardır. Çalışmanın bu bölümünün sonunda öğretmen adaylarına 3 soruluk Yansıtma 1 kağıdı verilmiş ve bu kağıttaki 1. soruda sınırlandırılmamış materyallere ilişkin fikirleri sorulmuştur. Çalışmaya katılan öğretmen adaylarının sınırlandırılmamış materyallerle ilgili düşünceleri Şekil 1’de verilmiştir.



Şekil 1. Sınırlandırılmamış materyallere ilişkin öğretmen adaylarının düşünceleri

Şekil 1’de görüldüğü üzere, çalışmaya katılan öğretmen adaylarının sınırlandırılmamış materyaller ile ilgili verdikleri cevaplar analiz edildiğinde, bu materyalleri kolay bulunur ve kullanışlı (5 kişi), güvenli-zararsız (3 kişi), yaratıcılığı geliştirici (3 kişi) ama aynı zamanda kafa karıştırıcı (5 kişi) olarak tanımladıkları belirlenmiştir. “Materyaller kolay bulunabilir ve çocuklara zarar vermeyecek şekilde seçilmiş. İlk başta bir şey üretilemeyecek gibi görünse de, hayal gücümüzü kullanarak bir etkinlik/oyun tasarlanabiliyor” (Ö12) ifadesi materyallerin hem **kolay ve kullanışlı**, hem **yaratıcılığı geliştirici** hem de **kafa karıştırıcı** olduğunu açıklamaktadır. Materyallerin “**güvenli ve zararsız**” oluşuna ilişkin ise “Sınırlandırılmamış materyal deyince aklıma, öğrenciye zarar vermeyecek her şey geliyor”(Ö1) ifadesi kullanılmıştır. Bununla birlikte özellikle Ö2 ve Ö6 materyallerin **kafa karıştırıcı** oluşuna odaklanmıştır. Bu tema ile ilgili olarak öğretmen adaylarının ifadeleri, “Sınırlandırılmamış materyallerle ne tür bir etkinlik düzenleyebilirim diye kafam karıştı, ama düşünmeye başlayınca materyallerle çok iyi bir etkinlik çıkarabileceğimi anladım” (Ö2) ve “Başta hiç bir şey düşünemedim. Çünkü böyle bir etkinlikle ilk defa karşılaştım. İlk önce müzik dersi etkinliği yapmak istedim ama sonra bu fikrimi değiştirdim” (Ö6) şeklindedir.

Bireysel ve Eşli Yansıtıcı Oyun Deneyiminin Öğretmen Adaylarının Kişisel ve Mesleki Kazanımlarına Katkısı

Çalışmaya katılan öğretmen adaylarından sınırlandırılmamış materyal kullanarak önce bireysel olarak, daha sonra kendilerine bir eş bularak etkinlik ve oyun tasarlanmaları istenmiştir. Bu çalışmaların sonucunda Yansıtma 1 ve Yansıtma 2 kağıtları öğretmen adaylarına verilmiş ve yapılan çalışmanın kişisel ve mesleki kazanımlarına olan katkısını ortaya koymaya yönelik sorulara cevap vermeleri istenmiştir. Yansıtma 1 ve yansıtma 2’deki yanıtlar analiz edildiğinde ortaya çıkan kodlar ve temalar Tablo 3’de kişisel ve Tablo 4’de eşli oyun deneyimine ilişkin olarak ayrı ayrı sunulmuştur.

Tablo 3. Çalışmaya Katılan Öğretmen Adaylarının Bireysel Oyun Deneyimine İlişkin Kişisel ve Mesleki Kazanımları

Sorular	Kodlar	Temalar (Kazanım Türü)
Sınırlandırılmamış materyallerle oyun/etkinlik oluşturma sürecinizde size yardımcı olan unsurları açıklar mısınız?	Deneyimler	Kişisel deneyimleri kullanma
Sınırlandırılmamış materyallerle çalışmanın ilerideki meslek yaşantınız açısından ne gibi faydalar sağlayacağını düşünüyorsunuz?	Az ve sınırlı materyallerle ders ortamı hazırlama Yaratıcılık özelliği kazanma Eğlenceli ders hazırlayabilme Atık materyallerden oyun/etkinlik üretme Mesleki farkındalık	Mesleki Kazanımlar
Katıldığınız bu çalıştayın kişisel gelişim açısından size faydalı olduğunu düşünüyor musunuz? Nasıl?	Yaratıcı düşünmeyi geliştirme Öğrencilerin gelişim özelliklerine uygun oyunlar tasarlama	Kişisel Kazanımlar
Bu çalışmanın sizin deneyimlerinle nasıl bir bağı var? Çalışmadaki süreç ve ürün için var olan bilgilerinize başvurduunuz mu?	Deneyimlerimden yararlandım.	Kişisel deneyimleri kullanma

Yansıtma 1’de öğretmen adaylarına sorulan “Sınırlandırılmamış materyallerle oyun/etkinlik oluşturma sürecinizde size yardımcı olan unsurları açıklar mısınız?” sorusuna katılımcıların pek çoğu etkinlik ve oyun oluşturmada **deneyimlerinden yararlandıklarını** belirtmişlerdir.

Öğretmen adaylarına sorulan “Sınırlandırılmamış materyallerle çalışmanın ilerideki meslek yaşantınız açısından ne gibi faydalar sağlayacağını düşünüyorsunuz?” sorusuyla ilgili olarak ortaya çıkan kodlar arasında **az ve sınırlı materyallerle ders ortamı hazırlama** “Az ve sınırlı materyallerle çok fazla oyun ve etkinlik tasarlayabileceğimi gördüm. Öğretmenlerin gerek beden eğitimi gerekse diğer dersler için elindeki imkânları kullanarak faydalı ve öğrenci düzeyine uygun ortamlar yaratacağını gördüm”(Ö2); **yaratıcılık özelliği kazanma** “Daha çok atık materyal daha çok fikir; daha çok fikir daha çok etkinlik” (Ö7) ve “Sınırlandırılmamış materyaller kolaylık sağlar, istediğimiz gibi yaratıcı etkinlik tasarlayabiliriz” (Ö3); **atık materyallerden oyun/etkinlik üretme** “Gelişmemiş ve imkânları çok olmayan bir okulda çalışırsam, engellere aldırmadan elimizdekilerle yetinerek ders ortamı hazırlamayı öğrendim”(Ö1) ve “Bundan sonra materyal olarak kullanabileceğim her şeyi bir kenarda biriktirmeyi düşünüyorum”(Ö8); **eğlenceli ders hazırlama ve mesleki farkındalık kazanma** “Aklımda hiç olmayan şeyler öğrendim. Farkındalık kazandım. Atık materyallerden oyun üretebileceğimi öğrendim”(Ö10), “Sanırım meslek yaşantımda bu dersi öğretirken zorlanmayacağım” (Ö5) ve “Bu çalışmalar ilkokul 1’den 4’e kadar yapabileceğim etkinlikleri planlamada bana yardımcı olacak”(Ö9) sayılabilir. Öğretmen adaylarının bu soruya verdikleri cevaplar incelendiğinde, gelecekte mesleklerini icra etmelerinde kendilerine önemli katkılar sağlayacak mesleki kazanımlara ulaştıkları görülmektedir.

Bu bölümde öğretmen adaylarına sorulan bir diğer soru “Katıldığımız bu çalıştayın kişisel gelişim açısından size faydalı olduğunu düşünüyor musunuz? Nasıl?” sorusuydu. Öğretmen adaylarının hemen hepsi (13 kişi) çalıştayın kişisel gelişimlerine katkı getirdiğini belirtmişlerdir. Öğrenciler bu katkının **yaratıcı düşüncelerini geliştirdiği ve öğrencilerin gelişim özelliklerine uygun oyunlar tasarlamayı öğrendikleri** şeklinde olduğu yönünde açıklamalar yapmışlardır. Öğrenciler bu görüşlerini “Evet. Yaratıcı düşünmeyi öğretti” (Ö1, Ö3, Ö8, Ö14, Ö16); “Evet. Çünkü bu tür etkinlikler yapmak insanı hem eğlendiriyor, hem de eğitiyor” (Ö4); “Evet. Çünkü öğrencilerin gelişim özelliklerine göre hangi oyunları oynatabileceğimi az çok öğrendim” (Ö10) ve “Evet. Çünkü sınırlı materyallerle, sınırsız şeyler yapılacağını anladım” (Ö15) şeklindeki ifadelerle açıklamışlardır.

Öğretmen adaylarına sorulan bir başka soru “Bu çalışmanın sizin geçmişteki deneyimlerinize nasıl bir bağı var? Çalışmadaki süreç ve ürün için var olan bilgilerinize başvurduunuz mu?” sorusuydu. Bu soruya ilişkin olarak öğretmen adaylarının büyük kısmı etkinlik/oyun oluştururken **deneyimlerinden yararlandığını** belirtmişlerdir. Öğretmen adaylarının bu soruya verdikleri cevaplardan bazı örnekler; “Deneyimlerimle bir bağı var. Çünkü çocukluğumda bende çöp diye adlandırılan şeylerle oynadım” (Ö7); “Çocuklukta oynadığım oyunların etkisi vardı” (Ö11); “Tabii ki geçmişten beri yaptığım koşu ve futbol oyununun etkisi vardı” (Ö15) ve “İlkokul yıllarımdan kalma etkinlik ve oyunların bu çalışmada önemli yeri var” (Ö16) şeklindedir.

Tablo 4. Çalışmaya Katılan Öğretmen Adaylarının Eşli Oyun Deneyimine İlişkin Kişisel ve Mesleki Kazanımları

Sorular	Kodlar	Temalar (Kazanım Türü)
Size göre eşinizle birlikte yarattığınız etkinlik/oyunun süreç ve ürün açısından anlam ve önemi nedir?	Yararlı etkinlik ve oyunlar üretmek Eğlenceli etkinlik ve oyunlar üretmek İşbirliği yapmak Az imkânla çok iş başarmak Katılımı arttırmak Yaratıcılığı kullanmak	Kişisel ve Mesleki Kazanımlar
Eşli çalışmanın süreç ve ürün açısından anlam ve önemi nedir?	İşbirliğini arttırma Birlikte fikir üretme Yardımlaşma Arkadaşa güven duyma Yaratıcılığı geliştirme Süreyi etkin kullanma	Kişisel Kazanımlar

Çalıştayda eşli yansıtıcı oyun deneyiminde öğretmen adaylarından bir eş belirleyerek ve seçtikleri sınırlandırılmamış materyalleri kullanarak, eşi ile birlikte etkinlik/oyun üretmeleri istenmiş ve verilen sürenin sonunda öğretmen adaylarına 3 soruluk Yansıtma 2 kâğıdı verilmiştir. Bu kağıtta yer alan 1. soru olan “Size göre eşinizle birlikte yarattığınız etkinlik/oyunun süreç ve ürün açısından anlam ve önemi nedir?” sorusuna katılımcı öğretmen adaylarının verdikleri cevapların “**yararlı etkinlik ve oyunlar üretmek; eğlenceli etkinlik ve oyunlar üretmek; işbirliği yapmak; az imkanla çok iş başarmak; katılımı arttırmak ve yaratıcılığı kullanmak**” başlıkları altında toplandığı görülmektedir. Öğretmen adayları bu görüşlerini “Yarattığımız süreç ve ürün, köy okullarında ve malzemesi olmayan okullarda öğretmenin bayağı işine yarayacak gibi duruyor” (Ö4); “Burada insan hayal dünyasını kullanarak çok farklı oyunlar üretebiliyor. Kullanılan materyaller asıl amaçları dışında farklı işlere de yarıyor” (Ö5); “Eğlenmek ve oyun oynamak için paraya ihtiyaç yoktur” (Ö9); “Atık gördüğümüz her şey eğitimde kullanılabilir” (Ö12) ve “Kısa zamanda, az malzeme ve sınırlı imkânla birçok oyun tasarlayabildiğimi gördüm. Ayrıca çocukların eğlenmeleri için çok malzemelere gerek yok. Onları mutlu etsin yeter” (Ö14) şeklindeki ifadelerle açıklamışlardır. Öğretmen adaylarından gelen bu cevaplar bir bütün olarak değerlendirildiğinde, eşli çalışma yapmanın öğretmen adaylarının hem kişisel, hem de mesleki anlamda kazanımlar elde etmelerine olanak sağladığı söylenebilir.

Öğretmen adaylarına sorulan 2. soru ise “Eşli çalışmanın süreç ve ürün açısından anlam ve önemi nedir?” sorusuydu. Çalışmaya katılan öğretmen adayları bu soruya, “Birlikte fikir üretme”, “İşbirliğini arttırma”, “Yardımlaşma”, “Yaratıcılık”, “Etkin süre kullanımı” ve “Arkadaşa güven duyma” şeklinde cevaplar vermişlerdir. Bu soruya ilişkin öğretmen adaylarının verdikleri cevaplara ait örnekler aşağıda verilmiştir.

“Eşli çalışma iyi oldu. O birini yaparken, ben başka bir şey yaptım. Benim aklıma gelmeyen, onun aklına geldi, fakat ben de onun fikrini geliştirdim” (Ö3); “Fikir alış-verişi oldu. Daha yaratıcıydık. Daha kısa sürede üretebildik” (Ö9); “Eşli çalışma düşünce üretme açısından bir zenginliktir. İki farklı düşüncenin bir araya gelmesi ile daha iyi bir ürün ortaya çıktı” (Ö12); “Farklı fikirler ortaya çıkabiliyor. Ya da ortaya atılan bir fikrin eksik yanları daha net görülebiliyor ve düzeltilebiliyor. Genel olarak işbirliği ve yardımlaşmayı öğretiyor” (Ö11) ve “Daha fazla fikir ürettik. Bir elin nesi var, iki elin sesi var. Birbirimize üretimde yardımcı olduk” (Ö4).

Bu sorudan elde edilen görüşler incelendiğinde, öğretmen adaylarının eşli çalışmadan elde ettikleri bu kazanımların kendi kişisel gelişimlerine katkı getirdiği söylenebilir.

Çalıştay Deneyiminin “Oyun ve Fiziki Etkinlikler” Dersi Öğretim Programı ile İlişkisi

Çalışmaya katılan öğretmen adaylarına sınırlandırılmamış materyaller ile bireysel olarak etkinlik/oyun tasarımlarının ardından verilen Yansıtma 1 kâğıdında sorulan “Yapmayı düşündüğünüz oyun/etkinliğin amacını açıklar mısınız?” sorusuna öğretmen adaylarının verdikleri cevaplar Tablo 5’de sunulmuştur.

Tablo 5. Oyun/Etkinliğin Amacı(ürün) ve Temalar

Sorular	Amaç	Temalar (Kazanım Türü)
Yapmayı düşündüğünüz oyun/etkinliğin amacını açıklar mısınız?	Alan farkındalığı geliştirmek	Mesleki Kazanımlar
	Yer değiştirme hareketlerini geliştirmek	
	Nesne kontrolü gerektiren hareketleri geliştirmek	
	Dengeleme gerektiren hareketleri geliştirmek	
	Kişisel becerileri geliştirmek	
	Düşünme becerilerini geliştirmek	
	Diğer derslerin öğretimini desteklemek	

Bireysel çalışmadan sonra öğretmen adaylarına sorulan “Yapmayı düşündüğünüz oyun/etkinliğin amacını açıklar mısınız?” sorusuna öğretmen adaylarının verdikleri cevaplar kodlandığında elde edilen ilk amaç **alan farkındalığıdır**. Diğer bir amaç ise **yer değiştirme hareketlerini geliştirmektir**. Bu amaçlar Ö1’in ifadesinde “Alan farkındalığı geliştirmek için tuvalet kağıdı rulolarını bağladım. Bu ruloları kurdele ile çocuklar ayaklarına bağlayıp, belirlenen alanda birbirlerinin ayaklarındaki ruloları ezerek oyundan çıkmalarını sağlayacaklar” şeklinde yer almaktadır. Öğretmen adaylarının cevaplarından çıkan amaçlardan bir diğeri **nesne kontrolünü geliştirmektir**. Ö14 bu amacı “Hedef oyununa yönelik bir düzenek hazırladım. Amacım çocuklarda el-göz koordinasyonunu geliştirmektir” ifadesi ile belirtmiştir. Cevaplardan çıkan diğer amaçlar **dengeleme gerektiren hareketleri geliştirmek** ve **diğer derslerin öğretimini desteklemektir**. Bu amaçlar Ö2’nin ifadesinde “Oyunu hazırlarken 2. sınıfa uygun olmasına ve denge özelliğini geliştirmeye yönelik olmasına dikkat ettim”; Ö5’in ifadesinde, “Ritim çalgısı hazırladım. Çocuklar böylece benim verdiğim ritimleri takip edecekler. Tek kapakta tam vuruş, iki kapakta yarım vuruş ve 4 kapakta çeyrek vuruş yapacaklar”; Ö12’nin ifadesinde “Oyunumu çocuğun hem dengesini geliştirmek, hem de matematik dersini oyunlaştırarak daha kalıcı ve kolay öğrenme imkânı yaratma için tasarladım” ve Ö15’in ifadesinde “Ben çocuklarda dişlerini fırçalama alışkanlığı geliştirmeye yönelik bir şeyler yapmak istedim. Çünkü çocuklarda hem diş fırçalamanın hem de spor yapmanın sorun olduğunu düşünüyorum.” şekilde belirtilmiştir. Bu amaçların dışında ortaya çıkan bir diğer tema ise **kişisel becerileri geliştirmek** olarak kodlanmıştır. Bu amaca ait örnek ifade Ö6 tarafından sunulmuştur: “Oyunumda çocukların işbirliği yapması ve birbirine güven duymasını geliştirecekleri bir parkur hazırladım”. Öğretmen adaylarının bu amaçlarla tasarladıkları etkinlik ve oyunların ilkökulda okutulan “Oyun ve Fiziki Etkinlikler” dersi öğretim programının ana yapısını oluşturan öğrenme ve gelişim alanları olan temel hareket becerileri (hareket yetkinliği), aktif ve sağlıklı yaşam ve yaşam becerileri (MEB, 2012) alanları ile ilgili olduğu gözlenmiştir.

Görüş ve Öneriler

Çalıştayın son aşamasında, öğretmen adaylarından dörder kişilik gruplar oluşturmaları istenmiş ve bu gruplardan ileride meslek yaşantılarında kullanabilecekleri oyun/etkinlik tasarımları istenmiştir. Bu çalışmanın sonunda Yansıtma 3 kâğıdı verilmiş ve bu kâğıtta sorulan bir soruda "Sınırlandırılmamış materyallerin kullanıldığı bu çalıştay deneyimine ilişkin görüş ve önerileriniz nelerdir?" sorusu sorulmuştur. Bu soruya ilişkin olarak öğretmen adaylarının hemen hepsinin (13 kişi) çalışmaya ilişkin görüşlerinin ve deneyimlerinin "**olumlu yönde**" olduğu belirlenmiştir. Öğretmen adaylarının çalışmaya ilişkin görüşlerini belirttikleri ifadelerden örnekler "*Çalışma gayet güzeldi*" (Ö1, Ö8, Ö15); "*Çalışma çok güzeldi. Her sınıf öğretmenliği öğrencisine yaptırılmalıdır*" (Ö3); "*Çok beğendiğim bir çalışma oldu*" (Ö5) ve "*Gayet güzel ve bilinçlendiriciydi*" (Ö6) şeklindedir.

Bu bölümde öğretmen adaylarına ayrıca çalışmaya ilişkin önerileri de sorulmuş ve gelen görüşlerden örnekler aşağıda sunulmuştur:

"Çok güzeldi ama süre kısaydı" (Ö9); "Bir eleştirim ve önerim yok" (Ö2, Ö13, Ö14, Ö16); "Daha fazla materyal olabilirdi" (Ö4, Ö10); "İlaç kutuları gibi materyaller eklenebilirmiş" (Ö15).

Çalıştayda ayrıca, çalışmalar süresince fotoğraflar çekilmiş, çekilen bu fotoğraflarla bir PowerPoint sunumu hazırlanmış ve bu sunum Yansıtma 3 kâğıdı verilmeden öğretmen adaylarına sunulmuştur. Bu sunuma ilişkin Yansıtma 3'de sorulan "*Size sunulan PowerPoint sunumu ve sunumda gördüklerinizle ilgili duygu ve düşüncelerinizi paylaşır mısınız?*" sorusuna öğretmen adayları verdikleri cevaplar ile çalıştay süresince "**Mutlu olduklarını** -*Bu çalışmada mutlu olduğumu gördüm* (Ö1, Ö2, Ö3, Ö7, Ö10, Ö12)"; "**Çalıştayın eğlenceli geçtiğini**- *Çalışma çok eğlenceli geçmiş* (Ö5, Ö9, Ö7, Ö11)"; "**Yüksek oranda katılım sağlanıldığı**- *Herkes katılmış* (Ö6, Ö13)" ve "**İstenilen ürünlerin yaratıldığını**- *İstenildiğinde bireysel, grup fark etmez çok güzel ürünler ortaya çıkmış* (Ö8)" ile ilgili görüşlerini dile getirmişlerdir.

Tartışma

Oyun çocuğun zihinsel kapasitesini geliştiren bir faaliyettir. Dış dünyanın kavranması, öğrenilmesi ve hayata hazırlanmanın en keyifli yoludur. Çocuğun içsel duygularını, çatışmalarını, kaygılarını yansıttığı duyguları tanıma ve anlama aracıdır. Oyun öğrenme ve sağlıklı gelişimin bir parçasıdır. Çocuk oyun sayesinde sosyalleşmeyi, ilişki kurmayı öğrenir (Topaloğlu ve Aslan Gördesli, 2012). Çocukların yaşları büyüdükçe oyunları değişir ve karmaşıklaşır. Bu nedenle çalışmanın başında çalışmaya katılan öğretmen adaylarından, farklı yaş gruplarında oynadıkları oyunları resimlerle belirtmeleri istenmiş ve öğrenciler 3-5 yaşları arasında daha çok bireysel olarak oynayabildikleri, kuralları olmayan veya çok az kuralları olan oyunları oynadıklarını; 6-10 yaşları arasında ise daha çok basit kurallı, eşle veya küçük grupla oynanan yapılandırılmış oyunları oynadıklarını belirtmişlerdir.

3-6 yaş arasında çocuklar hayali oyunlar ve grup oyunları oynarken, 4-6 yaş civarında çocuklar bedensel hareketlerinin gelişmesiyle top oynama, koşma, atlama, tırmanma gibi oyunlardan hoşlanırlar. 6-8 yaşları arasında çocuklar, mantıksal düşünmeye ve düzene özen gösterirler. Bu durum seçtikleri oyunları da etkiler. Bu yaşlarda çocuklar benmerkezcilikten uzaklaşır ve kuralları önceden belirleyip oyunun sonuna kadar bunlara bağlı kalmayı isterler (Sevinç, 2010). Çocuklar okul döneminde (7-11 yaşları) kurallı oyunlar oynamaya başladıklarından fiziksel hareketlilik gerektiren spor faaliyetleri onlar için anlamlı olmaya başlar (Topaloğlu ve Aslan Gördesli, 2012). Çalışmada öğretmen adaylarının 3-5 ve 5-10 yaşlar arasında oynadıklarını belirttikleri oyunlar, Topaloğlu ve Aslan Gödesli (2012) ve Sevinç (2010)'in bu yaşlar için belirttikleri oyunları desteklemektedir. Ayrıca, öğretmen adaylarından gelen bu bilgiler Piaget'in oyun kuramı ile de desteklenmektedir. Piaget'in oyun kuramına göre, 11-12 yaş sonrası çocuklar kurallı oyun döneminde ve bu nedenle oyun biçimini anlayabilecek zihinsel düşünme becerilerini gerçekleştirebilirler. Oyundaki kurallar ya çocukların oyun kurallarını kendileri oluşturup oynaması ile ya da daha önceden belirlenen kurallar çerçevesinde oynamayı gerektirir (Aral, Gürsoy ve Köksal, 2001; Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). Öğretmen adayları 12-18 yaşları arasında katıldıkları oyunları ağırlıklı olarak çeşitli spor dalları ve geleneksel çocuk oyunları olarak belirtirken; yetişkinlik döneminde ise bir önceki dönemde

katıldıklarına benzer sportif oyunlara katıldıklarını ve bunların yanında fiziksel etkinliği içermeyen şans ve strateji oyunları (tavla, okey, kağıt oyunları, bilgisayar oyunları vb.) oynadıkları yönünde bilgiler sunmuşlardır. Elde edilen bu verilere göre oyunun sadece çocukluk dönemine ait bir aktivite olmadığı, oyunun farklı yaşlardaki tüm insanlar için önemli olduğu ve insan yaşamının farklı dönemlerinde farklı tür oyunlar oynandığına ilişkin bilgiler elde edilmiştir. Bu bulgu, Piaget'in gelişimci görüşlerine göre, "oyun yaşam boyu süren gelişim ve öğrenme sürecidir" vurgusunu desteklemektedir (Koçyiğit ve diğerleri, 2007).

Çalışmaya katılan öğretmen adayları, sınırlandırılmamış materyalleri yaratıcılığı geliştirici, kullanışlı, kolay bulunan ve güvenli materyaller olarak tanımlarken, aynı zamanda bu materyalleri kafa karıştırıcı olarak da algılamışlardır. Öğretmen adaylarının bu materyallere ilişkin tanımları, bu materyallere ilişkin farklı bilim adamları tarafından yapılan tanımlara uygun bulunmuştur (Neill, 2013; Petersen, 2014). Petersen (2014)'e göre sınırlandırılmamış materyaller, açık uçlu sorulara benzer. Onları kullanmanın tek bir doğru yolu yoktur. Çocukların yaratıcılığını ve kendine güvenini geliştirici ve güvenli materyallerdir. Öğretmen adaylarının bu tür materyalleri ders ortamında ilk defa kullanmalarına rağmen, materyallerin akademik tanımlarına benzer tanımlamalar yapmış oldukları görülmektedir. Ancak öğretmen adayları bu materyalleri kafa karıştırıcı olarak da ifade etmişlerdir. Bazı öğrencilerin bu tür materyallerle derslerde ilk defa karşılaşmış olduklarını belirtmeleri ve bu materyalleri derste bir amaç gerçekleştirmek için kullanmanın kendilerine çok farklı gelmesinden dolayı böyle bir algı oluşturmuş olabilirler.

Çalıştayda katılımcı öğrencilere sorulan "*Sınırlandırılmamış materyallerle oyun/etkinlik oluşturma sürecinizde size yardımcı olan unsurları açıklar mısınız?*" sorusuna öğretmen adaylarının pek çoğu "deneyimlerini kullandıklarını" belirtmişlerdir. Bu bulgu geçmişte öğrencilere sunulan imkânların ve oluşturulan öğrenme ortamlarının onların gelecekteki üretimlerini etkilediğinin bir göstergesidir. Öğretmen adayları geçmişte farklı yaşlarda oynadıkları ve katıldıkları oyunlardan ve onlara sunulan eğitim olanaklarından yola çıkarak kendi öğrencileri için yeni öğrenme-öğretme ortamı desenlemişlerdir. Bu sonuç aynı zamanda öğrenmede yapılandırmacı anlayışı da desteklemektedir. Yapılandırmacı öğrenme anlayışında, bireylerin kendi bilgilerini oluştururken deneyim ve hazır bulunuşluk düzeyleri önemlidir (Airasian ve Walsh, 1997; Brooks ve Brooks, 1993; Özden, 2005). Ayrıca, yapılan çeşitli çalışmalarda sınıf öğretmenleri, beden eğitimi derslerini yeterli düzeyde işleyememelerinin en önemli nedeni olarak, bu derste ne yapacaklarını bilmediklerini ve yeterliliklerinin istenilen düzeyde olmadıklarını göstermektedirler (Harris, Cale ve Musson, 2011; Harris, Cale ve Musson, 2012, Özer, 2010). Bu nedenle bu bulgudan yola çıkarak, hizmet öncesi eğitimde öğretmen adaylarına sunulacak olan eğitimin niteliğinin yüksek olması gerekliliği ve mesleklerini icra etmeleri için hazır bulunuşluk düzeylerinin artırılmasının önemi bir kez daha karşımıza çıkmaktadır.

Sınıf öğretmeni adaylarına sorulan "*Sınırlandırılmamış materyalleri kullanarak ne tür etkinlik/oyun yapmayı istersiniz?*" sorusuna, katılımcılar alan farkındalığını, yer değiştirme hareketlerini, nesne kontrolü gerektiren hareketleri ve dengeleme gerektiren hareketleri geliştirici; kişisel becerileri ve düşünme becerileri geliştirici ve diğer derslerin öğretimini destekleyici (disiplinler arası) şeklinde ana kodlar altında çalışmalar desenlediklerini belirtmişlerdir. 1-4 sınıflar "Oyun ve Fiziki Etkinlikler" dersi öğretim programının özü temel hareket becerilerinin öğretimidir. Temel hareket becerileri dengeleme hareketleri, yer değiştirme hareketleri, nesne kontrolü gerektiren hareketleri ve birleştirilmiş hareketleri içermektedir (MEB, 2012). Hareket eğitiminin temelini "her çocuk için etkinlik, her çocuk için başarı ve herkesin yardımıyla" ilkesi oluşturmaktadır. Hareket eğitimi aynı zamanda çocuklarda fiziksel uygunluğunun gelişimine de yardımcı olmaktadır (Abels ve Bridges, 2010). Bu nedenle ülkemiz ilkökul çağındaki çocukların hareket etme ihtiyaçlarını gidermede ve sağlık için fiziksel uygunluklarını geliştirmede en önemli unsur olan oyun ve fiziki etkinlikler dersi konusunda öncelikle yapılacak olan, sınıf öğretmenlerini bu konuda yeterince donanımlı yetiştirmektir. Çalışmaya katılan öğretmen adayları, sınırlandırılmamış materyalleri kullanarak ağırlıklı olarak ileride bu dersi yürütmelerinde kendilerine yardımcı olacak temaları öğretmeyi hedeflemişlerdir. Böylece, sınıf öğretmeni adaylarının hem programı özümsemeleri, hem de öğretim

programında yer alan bu temaları öğretirken ihtiyaç duyacakları malzemeleri en kolay ve ekonomik olarak nasıl oluşturacaklarını anlamaları açısından yararlı görülmektedir.

Çalıştayın üçüncü bölümünde katılımcılardan eşli olarak sınırlandırılmamış materyaller kullanarak etkinlikler/oyunlar desenlemeleri istenmiştir. Çalışmanın bitiminde katılımcılara sorulan *“Size göre yarattığımız süreç ve ürün açısından anlam ve önem nedir?”* sorusuna *“Eğlenceli etkinlik ve oyunlar üretmek, az imkânla çok iş başarmak, yaratıcılık, işbirliği yapmak ve katılımı arttırmak”* şeklinde cevaplar elde edilmiştir. Sınırlandırılmamış oyun sadece bireyin hayal dünyası ve sınırlandırılmamış düşünce ile sınırlandırılmış oyundur. Katılımcı öğretmen adayları eşi ile birlikte görüş alışverişinde bulunarak, birlikte çalışarak ve kendi hayal güçlerini kullanarak az imkân ve materyalle çok iş başardıklarını ve çocuklar için eğlenceli etkinlikler ve oyunlar üretebildiklerini bildirmişlerdir. Yapılan pek çok çalışma çocukların zevk aldıkları ve eğlendikleri etkinlik ve oyunlara katıldıkları ve bu nedenle de etkinlik ve oyunlara katılmaya devam ettiklerini göstermektedir (Motl, Dishman, Saunders, Dowda, Felton ve Pate, 2001; Özcan, Mirzeoğlu ve Çoknaz, 2014; Winger ve Pargman, 2003). Bu nedenle, öğretmen adaylarının sınırlandırılmamış materyaller ile eğlenceli etkinlik/oyunlar oluşturduklarını düşünmeleri, bu dersin verimli geçmesi açısından önemli bir kazanımdır.

Öğretmen adaylarına sorulan bir başka soru *“Eşli çalışmanın süreç ve ürün açısından anlam ve önemi nedir?”* sorusuydu. Katılımcılar bu soruya, *“Birlikte fikir üretme”, “İşbirliğini artırma, “Yardımlaşma”, “Yaratıcılık”, “Etkin süre kullanımı” ve “Arkadaşa güven”* şeklinde cevaplar vermişlerdir. Çalışmaya katılan öğretmen adayları eşli çalışma sürecinde birlikte fikir ürettiklerini ve çalışmanın doğası gereği işbirliği yaptıklarını ve yardımlaşmalarını belirtmişlerdir. Öğretmenler mesleklerini icra ederken zümreler oluşturmaktadır ve ortak çalışmalar gerçekleştirmektedir. Bu çalışmalarda farklı fikirler üretmek ve üretilen farklı fikirlere açık olmak, yardımlaşmak, çalışma arkadaşlarına güven duymak ve süreyi etkili kullanmak tüm öğretmenlerin sahip olması gereken niteliklerdir. Gerçekleştirilen bu çalıştay ile öğretmen adaylarının bu özellikleri deneyimlemeleri ve geliştirmeleri için fırsat bulmaları, çalışmanın istenilen hedeflere ulaştığının ve öğretmen adaylarının çalıştaydan mesleklerinde kendilerine yardımcı olacak kişisel kazanımlar elde ettiklerinin önemli bir göstergesidir.

Çalıştayın bir başka bölümünde çalışmaya katılan öğretmen adaylarından dörderli gruplar oluşturmaları ve sınırlandırılmamış materyaller ile etkinlik ve oyun üretmeleri istenmiştir. Bu çalışmadan sonra öğretmen adaylarına verilen Yansıtma 3 kâğıdında öğrencilere sorulan ilk soru *“Sınırlandırılmamış materyallerle çalışmanın ilerideki meslek yaşantınız açısından ne gibi faydalar sağlayacağını düşünüyorsunuz?”* sorusuydu. Öğretmen adayları bu soruya *“Sınırlı materyallerle ders ortamı hazırlamak”, “Yaratıcılık özelliği kazanmak” ve “Eğlenceli ders hazırlamak”* şeklinde cevaplar vermişlerdir. Bu soruya öğretmen adayları tarafından verilen tüm cevaplar oldukça anlamlıdır. Çünkü ilkokulların ilk üç sınıfında haftada 5 saat olan *“Oyun ve Fiziki Etkinlikler”* dersinin etkili işlenmesi öğretmen bilgi ve becerisi, okulun fiziksel imkân ve materyal durumu, öğrenci sayısı, iklim şartları, programın işlevselliği vb. faktörlere bağlıdır. Oysaki yapılan çalışmalarda, okul beden eğitimi ve spor dersinde öğretmenlerin en önemli sıkıntıları arasında ders materyallerinin az olmasından kaynaklı olarak, öğrenci katılımının az sağlanması ve var olan programın uygulanmasının sınırlı olması belirtilmektedir (Gülüm ve Bilir, 2011; Taşmektepligil, Yılmaz, İmamoğlu ve Kılıçgil, 2006). Bu nedenle, gelecekte öğretmen olacak adayların, hizmet öncesi eğitimleri süresince ileride karşılaşacakları mesleki sorunlara çözüm önerilerini geliştirmeleri için uygun eğitim ortamları oluşturulması gerekmektedir. Şu anda belirtilen derse ait programın 2012-2013 öğretim yılında uygulamaya konulması ve ilkokullarda beden eğitimi öğretmenlerinin olmamasından kaynaklı olarak henüz oyun ve spor odalarının oluşturulamaması, okullarımızda bu ders için yeterli materyal sağlanamadığını düşündürmektedir. Bu nedenle sınıf öğretmenlerine ve onların yaratıcılığına oldukça fazla iş düşmektedir. Bu çalışmada öğretmen adaylarının bu özellikleri kazandıklarını/geliştirdiklerini vurgulamaları ve ileride meslekleri için bu çalışmanın en önemli kazançları olarak bu görüşü sunmaları son derece önemlidir. Ayrıca, oluşturdukları etkinlikleri eğlenceli olarak görmeleri de ileride derse öğrenci katılımını arttıracak diğer önemli bir unsurdur.

Öğretmen adaylarına sorulan *"Katıldığımız bu çalıştayın kişisel gelişim açısından size faydalı olduğunu düşünüyor musunuz? Nasıl?"* sorusuna verilen cevaplar sonucunda, öğretmen adaylarının pek çoğu "evet" cevabını vermiş ve bu katkıyı "öğrencilerin gelişim özelliklerini anlama, yaratıcı düşünmeyi geliştirme, bu ve benzer çalışmalarını ilerideki meslek yaşantılarında kullanma" şeklinde ifade ettikleri belirlenmiştir. Bu soruya paralel olarak sorulan *"Sınırlanmamış materyallerin kullanıldığı bu çalıştay deneyimine ilişkin görüş ve önerileriniz nelerdir?"* sorusuna verilen cevaplara göre ise, öğretmen adaylarının çalıştayla ilgili genel görüşlerinin büyük oranda olumlu olduğu gözlenmiştir. Öğretmen adaylarının pek çoğu kendilerinden istenilen çalışmalara katıldıklarını, bu çalışmalarda eğlendiklerini ve mutluluk duyduklarını belirtirken, çalıştay süresince atık materyallerle eğlenceli etkinlik/oyun ortamı oluşturabildiklerini, yaratıcılıklarını kullandıklarını, yapılan çalışmanın ilerideki meslek yaşantıları için yol gösterici olduğu görüşlerini rapor etmişlerdir. Bu çalışmada yapılan uygulamaya benzer şekilde 2009'da okul öncesi öğretmenleriyle yapılan oyun sempozyumlarında katılımcıların bir kısmı sempozyumun gücünü, "oyun yoluyla öğrenmenin sadece çocuklar için değil, her yaşta insan için olduğunu anlamaları olarak" yansıtmışlardır. Yapılan bu çalışmanın sonucunda elde edilen çıktılara göre, öğretmenler uygulamalarını değiştirme ihtiyacını belirtmişler, çalışmalarında daha çok oyun planladıkları, sınırlanmamış/açık uçlu materyalleri kullanmayı arttırdıkları ve müzik kullanımı ile bunları birleştirdiklerini ifade etmişlerdir (Nell ve diğerleri, 2011).

Sonuç ve Öneriler

Özellikle 6-9 yaşları arasındaki Türk çocuklarının eğlenceli oyun ve fiziki etkinlikler yoluyla sağlıklı gelişimlerini, sosyalleşmelerini, yaş dönemi özelliğine bağlı olarak fiziksel aktivite ihtiyaçlarının sağlanmasını, fiziksel aktiviteye katılımlarının artırılmasını içeren Oyun ve Fiziki Etkinlikler dersinin sınıf öğretmenleri tarafından etkili bir şekilde işlenmesi gerekmektedir. Bu dersin etkililiğini sağlayan en önemli unsur, öğretmenin bu dersin önemini ve yapısını anlayarak ve elindeki imkânları kullanarak ya da yeni imkânlar yaratarak çocukların hareket etme ve eğlenme ihtiyaçlarını karşılamaktır. Gerçekleştirilen bu çalıştay ile ileride sınıf öğretmeni olacak adaylara, kendi deneyimlerinden yola çıkarak oyun ve fiziki etkinliklere yeni bir bakış açısı kazandırılması sağlanmıştır. Çalışmaya katılan öğretmen adayları sınırlanmamış materyalleri kolay bulunur ve kullanışlı, zararsız, yaratıcılığı geliştirici fakat kafa karıştırıcı olarak tanımlamışlardır. Gerçekleştirilen çalıştay ile öğretmen adaylarında yaratıcılık, işbirliği yapma, etkili iletişim kurma, eğlenceli eğitim ortamları oluşturma, yansıtıcı düşünme, hedef belirleme, problem çözme, atık materyalleri dersin amaçlarına göre kullanma vb. kişisel ve mesleki kazanımların oluşmasına katkı getirildiği düşünülmektedir. Ayrıca, öğretmen adaylarının görüşlerine göre gerçekleştirilen çalıştayın başarılı olduğu, bu ve benzeri çalışmaların tüm sınıf öğretmeni adaylarına verilmesi gerektiği konusunda fikir birliğine vardıkları belirlenmiştir.

Gerçekleştirilen çalıştaya ait bulgulardan yola çıkarak aşağıdaki öneriler sunulabilir:

1. Farklı okul kademelerinde gelecekteki meslek yaşantılarında beden eğitimi ile ilgili dersleri verecek öğretmen adaylarına (sınıf öğretmeni, okul öncesi öğretmeni ve beden eğitimi öğretmeni) daha zenginleştirilmiş sınırlanmamış materyallerin kullanımını içeren benzer uygulamalar yaptırılabilir.
2. Mesleklerini icra eden sınıf öğretmeni, okul öncesi öğretmeni ve beden eğitimi öğretmenlerine yürüttükleri programlara ilişkin farkındalık yaratmak, kişisel ve mesleki kazanımlarını arttırmak için benzer uygulamalar yaptırılabilir.

Teşekkür

Bu çalışmanın gerçekleşmesinde ilham kaynağı olan Dr. James Johnson ve Dr. Serap Sevimli Çelik'e teşekkür ederim. Ayrıca, çalışmada verilerin kodlanmasında ve yazımında değerli görüşleriyle yardımcı olan Dr. Dilşad Çoknaz'a ve Dr. Müberra Çelebi'ye şükranlarımı sunarım.

Kaynakça

- Abels, K. W. ve Bridges, J. M. (2010). *Teaching movement education: foundations for active lifestyles*. Human Kinetics, USA.
- Airasian, P. W. ve Walsh, M. E. (1997). Cautions for classroom constructivist, *Educational Digest*, 62, 62-69.
- Aral, N., Gürsoy, F. ve Köksal, A. (2001). *Okul öncesi eğitimde oyun*. Ankara: Ya-pa Yayınları.
- Beisser, S. R., Gillespie, C. W. ve Thacker, V. M. (2013). An investigation of play: from the voices of fifth and sixth grade talented and gifted students. *Gifted Child Quarterly*, 57(1), 25-38.
- Bekker, T., Sturm, J., Wesselink, R., Groenendaal, B. ve Eggen, B. (2008, 3-5 Aralık). Interactive play objects and the effects of open-ended play on social interaction and fun, ACE'08 Proceedings of the 2008 *International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology* içinde (s. 389-392), Japonya.
- Brooks, J. G. ve Brooks, M. G. (1993). *In search of understanding: the case for constructive classroom*. Association for Supervision & Curriculum Deve.
- Demirhan, G. (2006). *Spor eğitiminin temelleri*. Ankara: Bağırhan Yayımevi.
- Drew, F. W. ve Rankin, B. (2004). Promoting creativity for life using open-ended materials. *YC Young Children*, 59(4), 38-45.
- Gülüm, V. ve Bilir, P. (2011). *Beden eğitimi öğretim programının uygulanabilme koşulları ile ilgili beden eğitimi öğretmenlerinin görüşleri*. *SPORMETRE Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, IX(2), 57-64.
- Harris, J., Cale, L. ve Muson, H. (2011). The effects of a professional development programme on primary school teachers' perceptions of physical education. *Professional Development in Education*, 37(2), 291-305. doi:10.1080/19415257.2010.531973
- Harris, J., Cale, L. ve Muson, H. (2012). The predicament of primary physical education: a consequences of "insufficient" ITT and "ineffective" CPD? *Physical Education and Sport Pedagogy*, 17(4), 367-381. doi:10.1080/17408989.2011.582489
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun, *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi KKEFD / Journal Of Kazım Karabekir Education Faculty JOKKEF*, 16, 324-342.
- Miles, M. B. ve Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis* (2. bs.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), Temel Eğitim Genel Müdürlüğü. (2012). *Oyun ve fiziki etkinlikler dersi öğretim programı*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı.
- Motl, W. R., Dishman R. K., Saunders R., Dowda M., Felton G. ve Pate R. R. (2001). Measuring enjoyment of physical activity in adolescent girls, *American Journal of Preventive Medicine*, 21(2), 110-117.
- Neill, P. (2013). Open-ended materials belong outside too!. *Highscope*, 27(2), 1-8.
- Nell, G. L., Drew. W. F., Rankin, B., Merrill, B., Klugman, E. ve Simmons, G. (2011). Building play leadership and advocacy, *YC Young Children*, 66(1), 64-67.
- Özcan G., Mirzeoğlu A. D. ve Çoknaz D. (2014, 7-9 Kasım). Through the eyes of the students: physical education and sport course and PES teacher. 13. *Spor Bilimleri Kongresi, Kongre Kitapçığı* içinde (s. 168-169), Konya.
- Özden, Y. (2005). *Öğrenme ve Öğretme*, Pegem A Yayıncılık, Ankara.
- Özer, Y. (2010). *Sınıf öğretmenlerinin beden eğitimi dersine yönelik tutumları ve karşılaştıkları problemler* (Yayınlanmamış doktora tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Petersen, E. (2014). *Creating with open-ended materials*. <http://www.earlychildhood.com> adresinden erişildi.

- Sandberg, A. ve Pramling-Samuelsson, I. (2005). An interview study of gender differences in preschool teachers' attitudes toward children's play, *Early Childhood Education Journal*, 32(5), 297-305.
- Sevinç, M. (2010). *Çocukta oyun gelişimi, beden eğitimi ve oyun öğretimi*. Ü. Tüfekçiođlu (Ed.). Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.
- Taşmektepligil, Y., Yılmaz, Ç., İmamođlu, O. ve Kılıçgil, E. (2006). İlköđretim okullarında beden eğitimi ders hedeflerinin gerçekteşme düzeyi, *SPORMETRE Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, IV(4), 139-147.
- Topalođlu, G. ve Aslan Gördesli, M. (2012). *Anne-baba, veli aile eğitimi ve rehberliđi: 0-8 yaş grubu gelişim rehberi*. F. Gürebal ve G. Çetin Özben (Ed.) T. C. MEB, Kadıköy İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü, Yayın No: 32, İstanbul.
- Wilson, P. (2009). *The playwork primer*. Alliance for Childhood: College Park, MD
- Wininger, S. R. ve Pargman, D. (2003). Assesment of factors associated with exercise enjoyment. *Journal of Music Therapy*, 40(1), 57-73.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınevi
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayınevi.