




<http://www.ijlssse.com>

Teachers' Views on the Use of Games in Life Science Courses: A Qualitative Study

 **Büşra Nur Turan**, Res. Asst., Corresponding Author
Erciyes University, Türkiye
bnsahin@erciyes.edu.tr
Orcid ID: 0000-0002-0026-0596

Article Type: Research Article

Received Date: 29.08.2024

Accepted Date: 24.12.2024

Published Date: 31.12.2024

Plagiarism: This article has been reviewed by at least two referees and scanned via a plagiarism software

Doi: 10.29329/ijlssse.2024.1081.05

Citation: Turan, B. N. (2024). Teachers' views on the use of games in life science courses: A qualitative study. *International Journal of Life Science and Social Studies Education (IJLSSSE)*, 2(1), 122-156.

Abstract

This study aims to examine primary school teachers' views on the use of games in life science courses, their purposes for incorporating games, the limitations they encounter, and their suggestions. The research used qualitative methods, specifically phenomenology and case study approaches. The study group consisted of 34 primary school teachers working in the city center of Kayseri, Türkiye. Data were collected through semi-structured interview forms and analyzed using content analysis via the MAXQDA 24 software. Teachers provided examples of games they used, such as introduction games, word games, drama activities, wheel of fortune, and matching games. They stated that their purposes for using games included supporting permanent learning, making courses more enjoyable, increasing student motivation, and connecting content to daily life. The findings indicated that games make learning more enjoyable and facilitate teaching for teachers and students. The main reasons cited for not using games included the density of the curriculum, overcrowded classrooms, challenges in classroom management, limited course time, and students' difficulties in following game rules. The study suggests that games aligned with the life science curriculum, textbooks, learning outcomes, and grade levels could be developed to guide teachers effectively.

Keywords: Primary school, life science, game, qualitative research.

Introduction

Primary school is the first stage of education where children learn about life in a structured and systematic way. During this period, life science courses delivered within the framework of a structured curriculum play a crucial role in helping children understand real-life situations, solve potential problems they may encounter, and acquire essential knowledge and skills for daily life. Life science is a course designed to enable children to systematically acquire the knowledge, experiences, and life skills they gain from their families and surroundings (Çelik, 2020). It is a subject that aims to help children recognize themselves, develop as good citizens, and eventually as global citizens. It integrates science, social studies, art, and values education content. Life science course adopts an integrated teaching approach to help children understand the world around them (Tay, 2017).

According to Akınoğlu (2005), the course aims to raise awareness about life, while Güven (2010) highlights its role in helping children understand events occurring in their environment. This subject is critically important as it fosters fundamental life skills from an early age (Çelik, 2020). The primary school years, which align with Piaget's preoperational (ages 2-7) and concrete operational (ages 7-11) stages, are considered a turning point in cognitive development. During this period, children adapt to their social environments and begin to make sense of duties and responsibilities (Piaget, 1999). The concrete operational stage marks a shift in children's cognitive structures, where they move away from egocentric thinking, grasp concrete concepts easily, and solve tangible problems. However, they still struggle to comprehend abstract concepts (Senemoğlu, 2018).

To address these challenges, games used as tools to concretize abstract concepts are especially valuable in the teaching process (Pehlivan, 1997). Games are enjoyable, motivating, and imaginative activities occurring naturally during learning (Eberle, 2014; Gordon, 2009). According to Samanı and Buluthan Çetintaş (2018), games provide children with experiential

learning opportunities, while toys facilitate this experience. Hadfield (1990) defines games as goal-oriented activities with rules and an element of fun. Merriam-Webster (2017) describes them as structured activities for entertainment or competition, conducted under rules by participants either physically or mentally. Games, which entertain and engage children, are an inseparable part of their development and learning (Ogelman et al., 2003). They contribute significantly to children's emotional satisfaction and support their physical, social, and cognitive development while promoting positive behaviors and good habits (Akin, 2005; Michael & Chen, 2006; Sel, 2000).

Games serve as tools that meet children's early developmental needs, such as understanding life and communicating, and later help develop higher-order skills (Ketterlinus, 2017; Winnicott, 2013). They play a key role in developing cognitive skills such as problem-solving and creativity (Lillard et al., 2013). As one of the most effective techniques in experiential learning environments, games support learning by doing and living (Köken, 2003). By incorporating games, teachers who are the planners of the learning process can design instruction aligned with children's developmental characteristics and enhance their academic success (Gündoğan, 2020).

A review of the literature reveals that studies have examined the effects of digital games used in Life Science courses on students' academic performance (Gazioğlu, 2023), the impact of games designed according to learning outcomes on academic success (Hanbaba, 2011), the influence of games on skill development (Cesur, 2020; Demir, 2024), and the use of games in teaching concepts in life science classes (Esener, 2021). However, there is a lack of studies focusing on the perspectives of teachers who are the curriculum implementers regarding the use of games, including when and how they use them during courses, and which critical factors they consider in the process. This study aims to explore teachers' views on using games in the life science course instruction. In line with this objective, the following research questions were addressed:

1. What are the practices of primary school teachers regarding the use of games in the teaching process of the life science course?

For participants who answered "No" to Question 1:

1.1. What are the reasons for not using games in the instructional process of the life science course?

For participants who answered "Yes" to Question 1:

1.1. What are some examples of games used in the instructional process of the life science course?

1.2. For what purposes are games used in the instructional process of the life science course?

1.3. At which stage(s) of the instructional process are games implemented in the life science course?

1.4. What factors are considered when selecting games to be used in the instructional process of the life science course?

1.5. What characteristics are emphasized when choosing games to be used in the instructional process of the life science course?

1.6. What are the potential benefits of using games for students in the instructional process of the life science course?

1.7. What are the potential benefits of using games for teachers in the instructional process of the life science course?

1.8. What are the limitations of using games in the instructional process of the life science course?

1.9. What are your suggestions regarding the use of games in the instructional process of the life science course?

Method

This study, which aims to determine whether teachers use games in the instructional process of the life science course, the reasons for not using them if they do not, and their opinions on game use if they do, was conducted using qualitative research methods. The phenomenological approach was employed for participants who answered “Yes” to using games. Phenomenology seeks to provide a holistic description of a phenomenon by collecting in-depth data from individuals with experience with the subject (Moustakas, 1994). For participants who responded “No” the case study method was used. A case study is a research strategy used to obtain in-depth information on a specific subject (Creswell, 2020; Yıldırım & Şimşek, 2008).

Study Group

The study group comprises 34 classroom teachers working in the central districts of Kayseri, Türkiye. The study group of the research was determined by criterion sampling, one of the purposeful sampling methods. The samples of the study consisted of 18 classroom teachers who used games in the life science course and 16 classroom teachers who did not use games in the life science course, determined by the criterion of “using and not using games in the life science course”.

Data Collection Tools

A literature review was conducted to develop the interview form used in the data collection process, and a draft version of the questions was prepared. During the development process, expert opinions were sought from two faculty members, one language expert, and two classroom teachers. These experts were asked to evaluate each draft question as “appropriate,” “should be revised,” or “inappropriate” based on the study’s purpose. Revisions were made accordingly, and the final version of the interview form was developed.

It was piloted with five classroom teachers to test the clarity of the form. Following this pilot phase, the finalized interview form was administered face-to-face with the participating teachers to collect data.

The interview form developed to gather classroom teachers’ opinions on the use of games in the instructional process of the life science course included the following questions:

Table 1.

Interview Questions Used During the Research Process

Do you use games in the instructional process of the life science course?
<i>For participants who answered "No" to Question 1:</i>
1.1. What are your reasons for not using games in the instructional process of the life science course?
<i>For participants who answered "Yes" to Question 1:</i>
1.1. Can you provide examples of games you use in the instructional process of the life science course?
1.2. For what purposes do you use games in the instructional process of the life science course?
1.3. At which stage(s) of the instructional process do you use games in the life science course?
1.4. What factors should be considered when selecting games for use in the instructional process of the life science course?
1.5. What characteristics do you pay attention to in the games you use during the instructional process of the life science course?
1.6. What benefits do you think using games in the life science course's instructional process provides students?
1.7. What benefits do you think the use of games in the instructional process of the life science course provides to teachers?
1.8. What are the limitations of using games in the instructional process of the life science course?
1.9. What are your suggestions regarding the use of games in the instructional process of the life science course?

Data Analysis

In this study, teachers' views on the use of games in the instructional process of the life science course were obtained through interviews, one of the qualitative data collection methods. The responses from the participants were analyzed using content analysis via the MAXQDA 24 software. Content analysis involves grouping and interpreting the data by establishing relationships among them (Yıldırım & Şimşek, 2008). This method aims to derive systematic, reliable, and replicable inferences from the examined texts (Drisko & Maschi, 2016). The data collected through the semi-structured interview form prepared by the researcher were analyzed accordingly. Participants' responses to the interview questions were descriptively examined, and relevant themes were developed. The researchers calculated the frequency values of the obtained data. The reliability formula by Miles and Huberman (1994) was used to determine the consistency among the sub-themes developed by two researchers: $\text{Reliability} = \text{Consensus} / (\text{Consensus} + \text{Disagreement})$. The inter-rater reliability was calculated as .88. Since a consistency coefficient of .70 or above is considered reliable, the sub-themes reached by the researchers were deemed trustworthy. The frequency (f) of the responses and sub-themes was presented in tables and interpreted.

Role of the Researcher

In qualitative research, the researcher is an individual who is well-versed in the relevant literature and may influence research results through personal knowledge and experience (McCracken, 1988; Yıldırım & Şimşek, 2008). This study analyzed the data within a methodological framework using an inductive approach to investigate the topic in its natural context (Creswell, 2020). The researcher in this study holds a bachelor's degree in classroom teaching, a master's degree in primary education, and has conducted academic work in the field. Additionally, the researcher has observed and experienced challenges in the instructional process of the life science course, which contributed to the contextual analysis of the data.

Ethical Permits of Research:

In this study, all the rules specified to be followed within the scope of “Higher Education Institutions Scientific Research and Publication Ethics Directive” were complied with. None of the actions specified under the heading “Actions Contrary to Scientific Research and Publication Ethics”, which is the second part of the directive, have been taken.

Ethics Committee Permission Information:

Name of the committee that made the ethical evaluation= Erciyes University Social and Human Sciences Ethics Committee

Date of ethical review decision= 30.07.2024

Ethics assessment document issue number= 327

Findings

Classroom Teachers' Use of Games in the Instructional Process of the Life Science Course

The status of classroom teachers' use of games during the instructional process of the life science course is presented in Table 2.

Table 2.

Classroom Teachers' Use of Games in the Instructional Process of the Life Science Course

Game usage status	<i>f</i>	%
Teachers who use games	18	53
Teachers who do not use games	16	47
Total	34	100

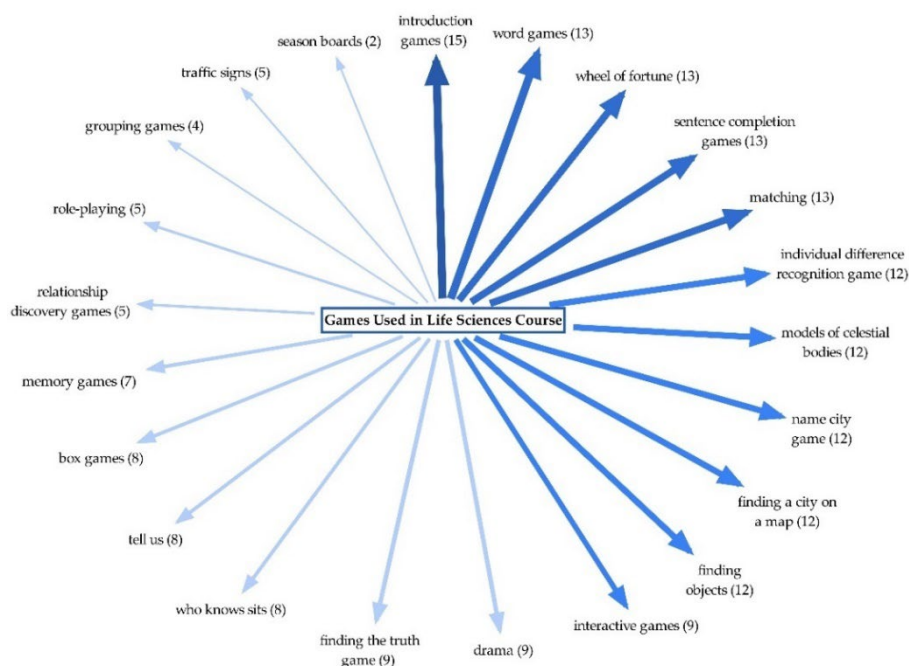
The classroom teachers' use of James's attendance during courses is presented in the table above. It was found that 18 teachers (53%) reported using games during the instructional process of the life science course, while 16 teachers (47%) reported not using games.

Examples of Games Used by Classroom Teachers in the Instructional Process of the Life Science Course

Examples of games used by classroom teachers during the instructional process of the life science course are presented in Figure 1.

Figure 1.

Examples of Games Used in the Instructional Process of the Life Science Course



The analysis of the data obtained from the interviews revealed the following games used in the instructional process: introduction games (15), word games (13), wheel of fortune (13), sentence completion games (13), matching games (13), games to recognize individual differences (12), models of celestial bodies (12), city-name game (12), finding cities on a map (12), object-finding games (12), interactive games (9), drama (9), “find the truth” game (9), “who knows sits down” game (8), “tell me” game (8), board games (8), memory games (7), relationship discovery games (5), role-playing (5), grouping games (4), traffic signs (5), and seasonal boards (2). Sample responses from classroom teachers regarding the games they use are as follows:

P.S.T-1: *“In life science classes, I mostly prefer games that involve the whole class, such as the city-name game, role-playing, icebreaker games, and games that help students recognize individual differences. Children at this age also enjoy asking and answering riddles.”*

P.S.T-4: *“I usually adapt games in ways that I think will attract students’ attention. I also use interactive games, as well as riddles and word games. I prefer the ‘tell me’ game because it engages the entire class. Our classroom also has wheel of fortune, traffic signs, models of celestial bodies, and a seasonal board. We play games using these as well.”*

P.S.T-5: *“For learning outcomes related to greetings, introductions, and polite expressions, we use icebreaker games, drama, and role-playing. I also include games where students recognize and find differences. Additionally, we play ‘who knows sits down,’ board games, memory games, and matching games.”*

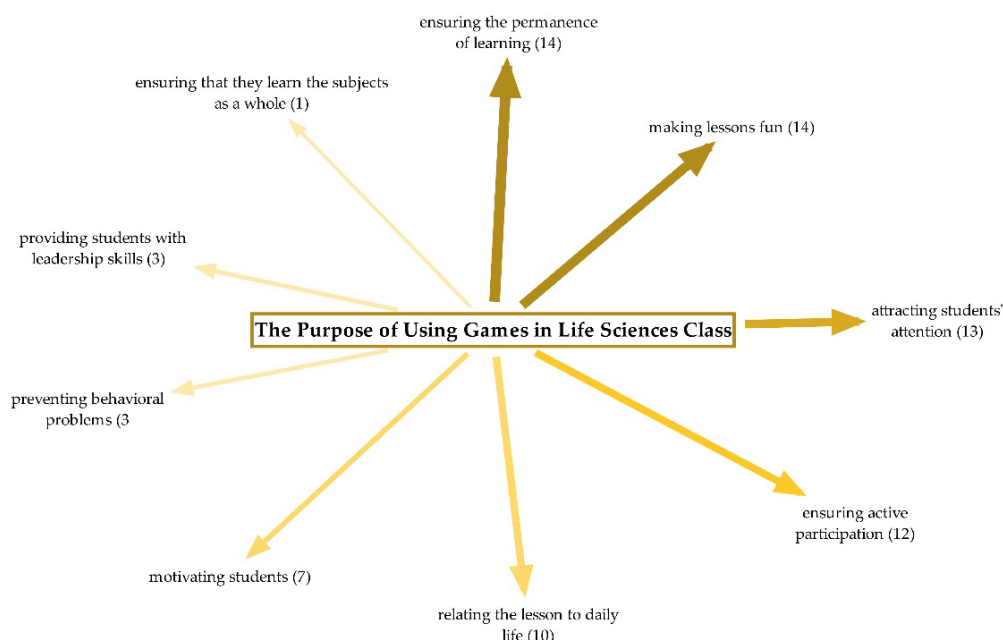
P.S.T-7: *“We use traffic sign games, icebreaker games, word games, wheel of fortune, sentence completion games, city-name game, ‘find the truth’ game, ‘tell me,’ and board games.”*

Purposes of Using Games by Classroom Teachers in the Life Science Course Instructional Process

The data obtained from interviews with classroom teachers regarding the purposes of using games in the life science instructional process are presented in Figure 2.

Figure 2.

Teachers' Purposes for Using Games in the Instructional Process of the Life Science Course



Based on the responses from the teachers, the purposes of using games in the life science instructional process were identified as follows: ensuring the permanence of learning (14), making courses enjoyable (14), attracting students' attention (13), promoting active participation (12), relating the course to daily life (10), motivating students (7), preventing behavioral problems (3), developing leadership skills in students (3), and helping students learn topics as a whole (1). Teachers' answers to the question regarding the purposes of using games are as follows:

P.S.T-8: *"I ensure that students are motivated by attracting their attention to the course. I select games suitable for the class size so that all students participate, engaging them in the course. I also use games frequently during the assessment phase to reinforce learning and ensure retention of the information. Since students want to win the game, they pay more attention during courses, especially when I use games to capture their focus."*

P.S.T-9: *"I use games to attract students' attention to the topic, help them apply what they have learned daily, frequently reinforce their knowledge within the games to prevent forgetting, and entertain and engage them in the course."*

P.S.T-11: *"My goals are to help students use what they have learned daily, keep them motivated, support some hyperactive children in adapting to the group through games, and attract students' attention."*

P.S.T-12: *"I support students in learning the information as a whole, help them frequently apply what they have learned daily, and prevent forgetting by repeated use of"*

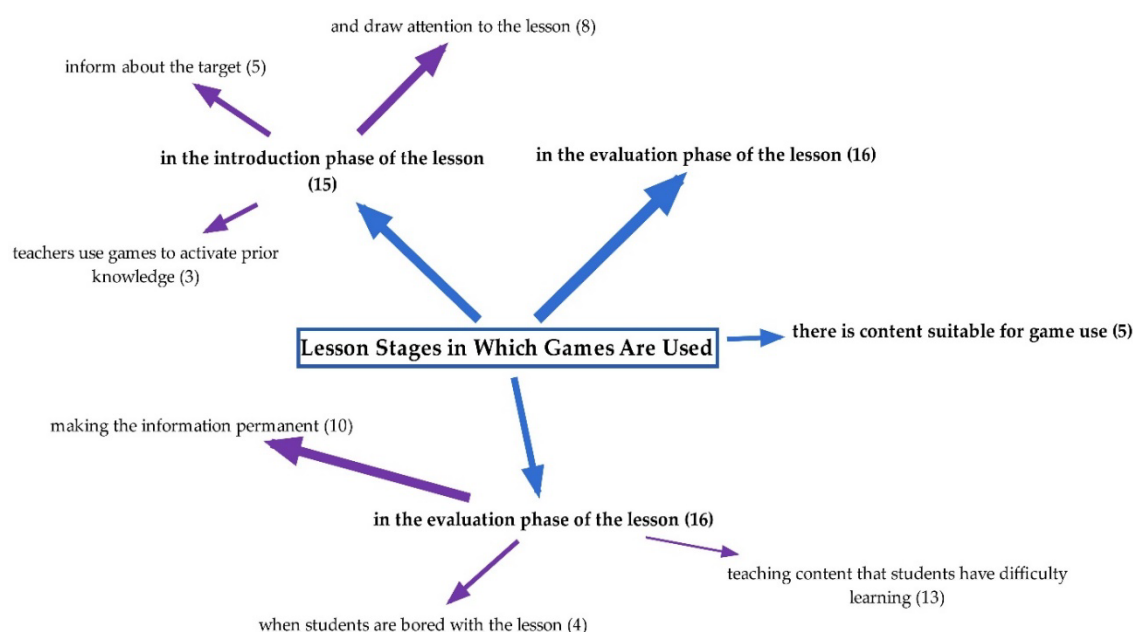
information. Children are enthusiastic during games, which positively affects their participation.”

Stages of Game Use in the Life Science Instructional Process According to Classroom Teachers

The responses from the interviews regarding which stages of the course teachers use games are presented in Figure 3.

Figure 3.

Stages of Game Use in the Life Science Instructional Process



Based on the obtained data, teachers use games during the course as follows: at the introduction stage to activate prior knowledge (3), inform students of the objectives (5), and capture attention (8), totaling 15 responses; at the development stage to reinforce learning (10), when students get bored (4), and for teaching difficult content (13); during the evaluation stage (16); and at any stage of the course when the content is appropriate (5). Teachers’ responses regarding the stages of game use in courses are as follows:

P.S.T-13: “Students usually focus their attention when we start the course with a game. After playing, I explain why we played that game and then relate it to the course. We also play games during the evaluation phase. I sometimes let them play games at the end of any course. Since they play frequently, they do not forget.”

P.S.T-12: “Games played at the beginning of the course capture children’s attention very well. Games at the end of the course help engage the children and remind them of the information. Also, sometimes when children are exhausted and do not want to continue the course, we play games.”

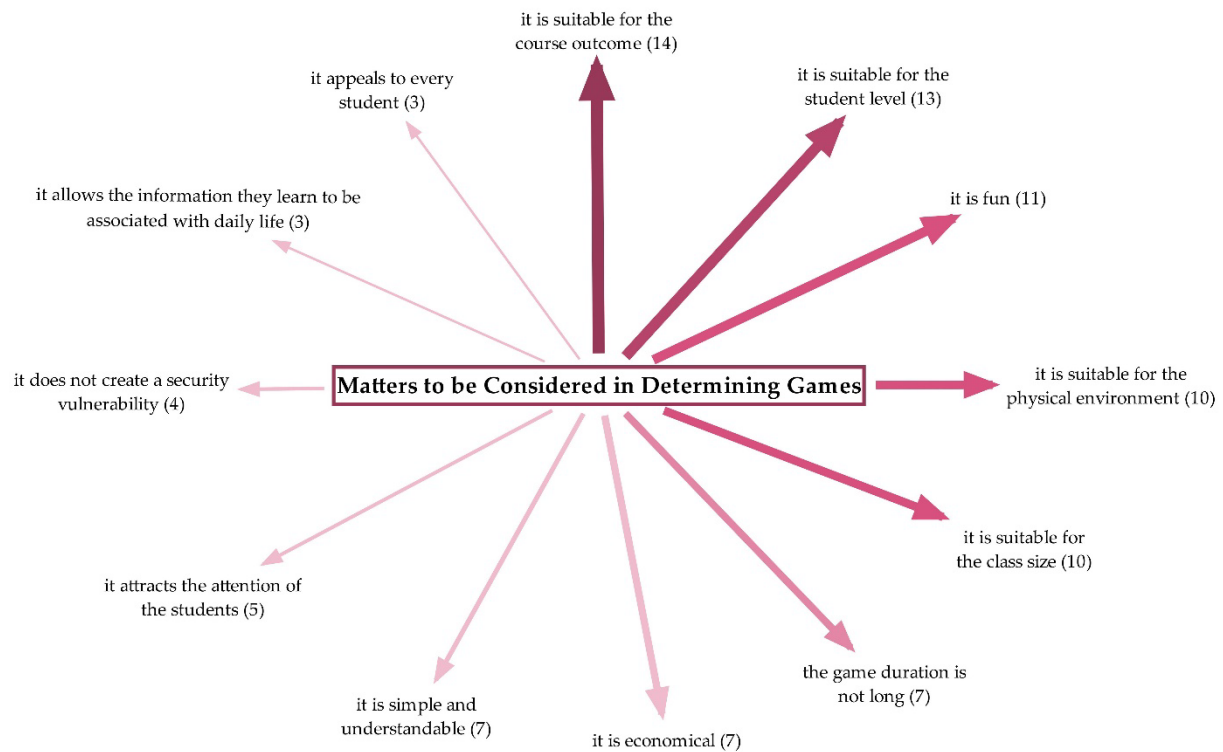
P.S.T-15: “Students learn difficult and game-appropriate topics more easily by playing games. When I see they are struggling, I create a game. When I say we will play a game, they immediately pay attention. I start the game right before the course, which makes them eager to participate.”

Considerations for Selecting Games in the Life Science Instructional Process According to Classroom Teachers

The results regarding teachers' views on the considerations to be considered when selecting games in the life science instructional process are presented in Figure 4.

Figure 4.

Considerations for Selecting Games in the Life Science Instructional Process



Based on the teachers' responses to the interview question, the following criteria were identified for selecting games: alignment with the learning outcomes (14), suitability for the student level (13), being enjoyable (11), compatibility with the physical environment (10), appropriateness for the class size (10), game duration not being too long (7), cost-effectiveness (7), simplicity and clarity (7), ability to capture students' attention (5), no safety risks (4), enabling students to relate learned knowledge to daily life (3), and appealing to every student (3). Examples of teachers' responses regarding considerations for using games in courses are as follows:

P.S.T-13: *"First of all, when selecting games, I pay attention to their relevance to the content we will learn. The age and physical characteristics of the students are important when choosing games. Students should be able to have fun, and the game should appeal to them. Additionally, it must be suitable for conditions in public schools. Being economical, playable in typical classroom settings, and suitable for a class of about 30 students are also important details."*

P.S.T-15: *"The game should be appropriate for the topic covered in the course and the children's ages, and easy to understand. It also needs to fit the classroom environment and the number of students. Generally, asking for anything from parents is not feasible, so games*

should use available materials and be economical. It is also important not to endanger the students.”

P.S.T-18: “Children need to have fun while playing games. We must select games that are appropriate to students’ developmental levels and suitable for the course. Games should reflect something from their daily lives and connect with their experiences. Since it is quite difficult to keep children engaged for long periods, I prefer games that are not too long and capture their attention.”

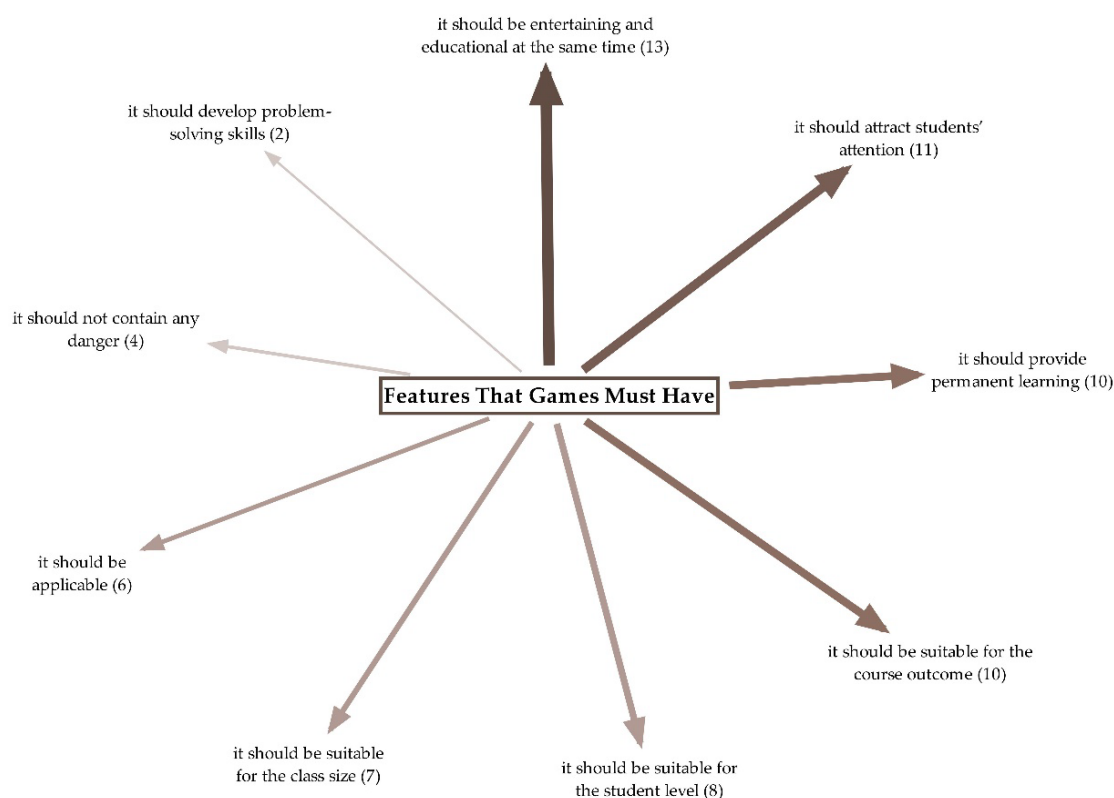
P.S.T-22: “I use games suitable for the topics being taught. Especially in the first grade, children are more willing to play due to their age. We prefer simple, understandable games that attract children’s attention. I select games that fit classroom conditions or can be played in the schoolyard. I make sure the games are enjoyable and achievable for the children.”

Characteristics That Games Used in the Life Science Instructional Process Should Have According to Classroom Teachers

Teachers’ responses regarding the necessary characteristics of games used in the life science instructional process are presented in Figure 5.

Figure 5.

Characteristics That Games Used in the Life Science Instructional Process Should Have



Based on interviews with classroom teachers, the following results were obtained regarding the characteristics of games: being both entertaining and educational (13), capturing students’ attention (11), ensuring permanent learning (10), aligning with course learning outcomes (10), being appropriate for the student level (8), suitable for class size (7), feasible to

implement (6), free of any hazards (4), and promoting problem-solving skills (2). Examples of teachers' responses to the related interview question are as follows:

P.S.T-23: *"Children should have fun and learn something during the course. It must serve the learning outcomes. The game should include age-appropriate information and actions. When children frequently play the right games, they learn through repetition."*

P.S.T-17: *"First, games should be relevant to the topic. They must be playable in crowded classrooms. Some students should not just watch while others play. Dangerous movements and equipment should not be used. Children should neither learn nor have fun; there must be a balance. Since we work with young age groups, children need to be able to play the games and solve the problems presented in them to succeed."*

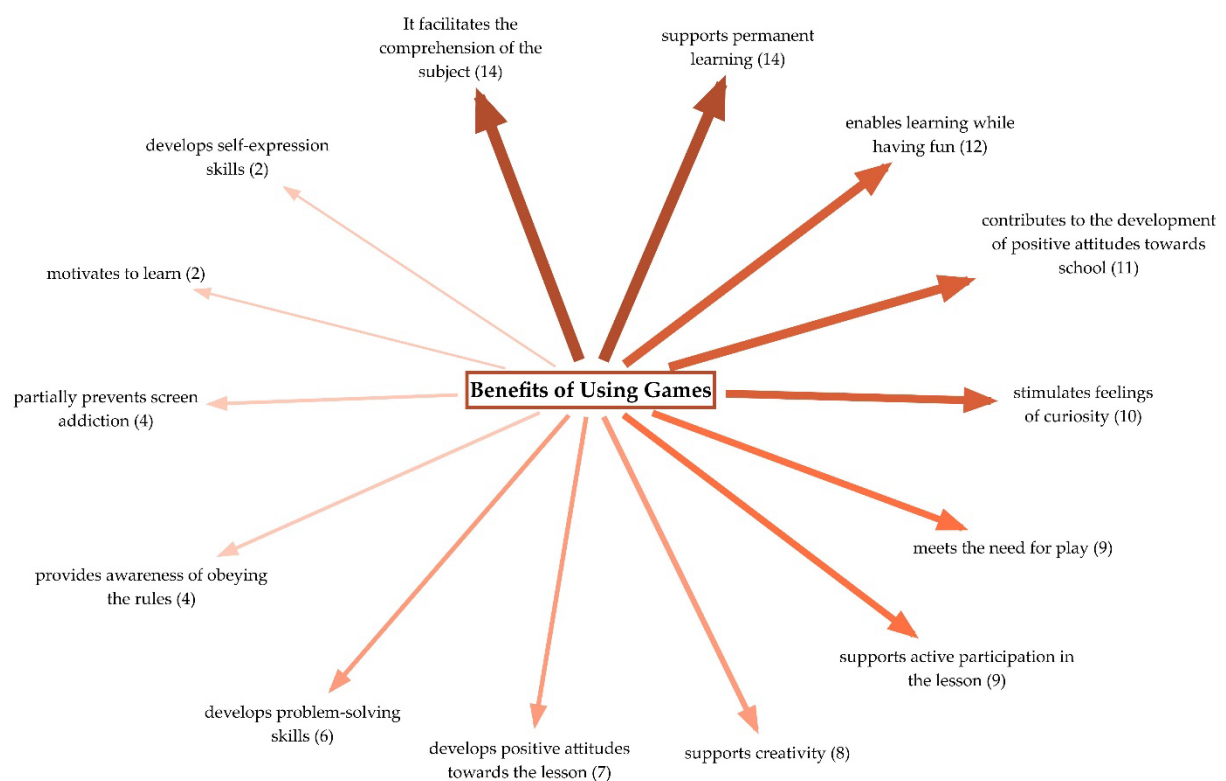
P.S.T-7: *"I select games that contribute to achieving and teaching learning outcomes. Risk factors should be minimized. I choose games suitable for classroom conditions. I use age-appropriate games, capture students' attention, and match their sense of fun."*

Benefits of Using Games in the Life Science Instructional Process According to Classroom Teachers

According to the interview data, the benefits of using games in the life science instructional process are presented in Figure 6.

Figure 6.

Benefits of Using Games in the Life Science Instructional Process



According to the data obtained from interviews with teachers, the following benefits of using games were identified: facilitates understanding of the subject (14), supports permanent

learning (14), enables learning while having fun (12), contributes to developing a positive attitude towards school (11), stimulates curiosity (10), meets the need for play (9), supports active participation in the course (9), fosters creativity (8), promotes a positive attitude towards the course (7), develops problem-solving skills (6), instills awareness of following rules (4), partially prevents screen addiction (4), motivates learning (2), and improves self-expression skills (2). Examples of teachers' responses to the interview questions are presented below:

P.S.T-5: *"Children learn while having fun through games. The games played are repeated frequently, which helps reinforce the information. Games also contribute to developing problem-solving, creativity, and leadership skills. Children come to school happily and willingly."*

P.S.T-12: *"It helps students understand the topic better. It stimulates curiosity and supports the generation of new ideas. It encourages positive attitudes towards school and the course. It also helps prevent the addiction to tablets and phones that children are frequently exposed to at home."*

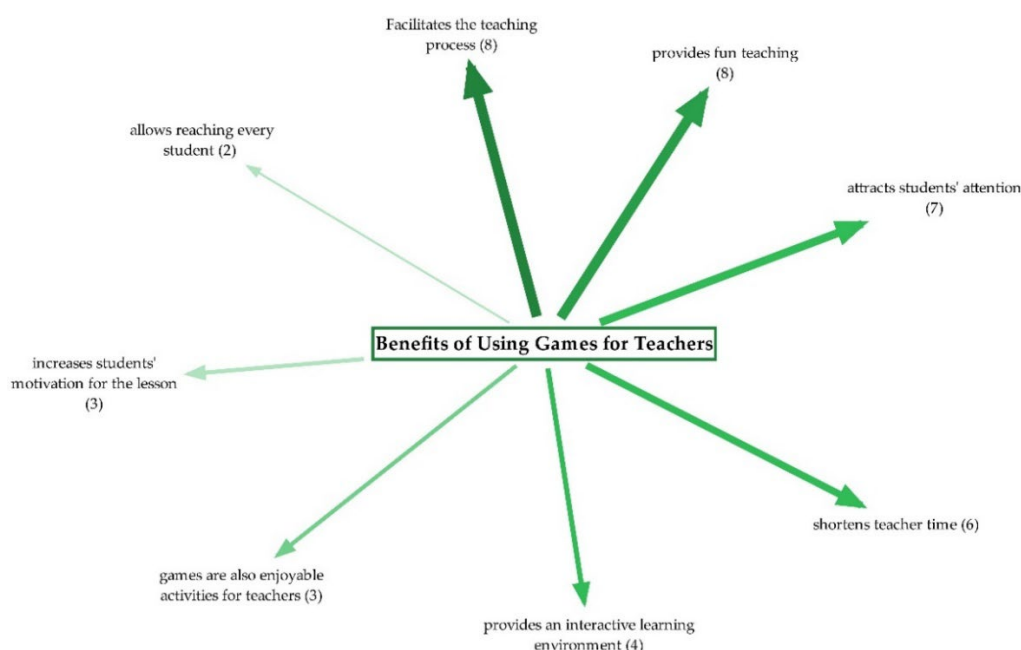
P.S.T-23: *"They learn by having fun. They are curious about what they will do and learn in the course. They easily grasp the topics they will learn. They stay active during the course without getting bored while playing games. They put effort into solving problems to win."*

Benefits of Using Games for Teachers in the Life Science Instructional Process According to Classroom Teachers

Based on the data obtained, the benefits of using games for teachers during the life science instructional process are presented in Figure 7.

Figure 7.

Benefits of Using Games for Teachers in the Life Science Instructional Process



Based on interviews with classroom teachers, the following results were obtained regarding the benefits of games for teachers: facilitates the teaching process (8), enables teaching through fun (8), captures students' attention (7), shortens the teacher's instructional time (6), creates an interactive learning environment (4), games are enjoyable activities for teachers as well (3), increases students' motivation for the course (3), and allows reaching every student (2). Examples of teachers' responses regarding the benefits of games for teachers during the interviews are as follows:

P.S.T-9: "When teachers conduct courses using games, they also participate in the game themselves, making it easy and quick to teach while having fun. It becomes easier to capture children's interest in courses conducted through games."

P.S.T-21: "With games, we can activate the entire class. Since students are motivated for the course, the teacher teaches easily and in a short time. They both have fun and learn."

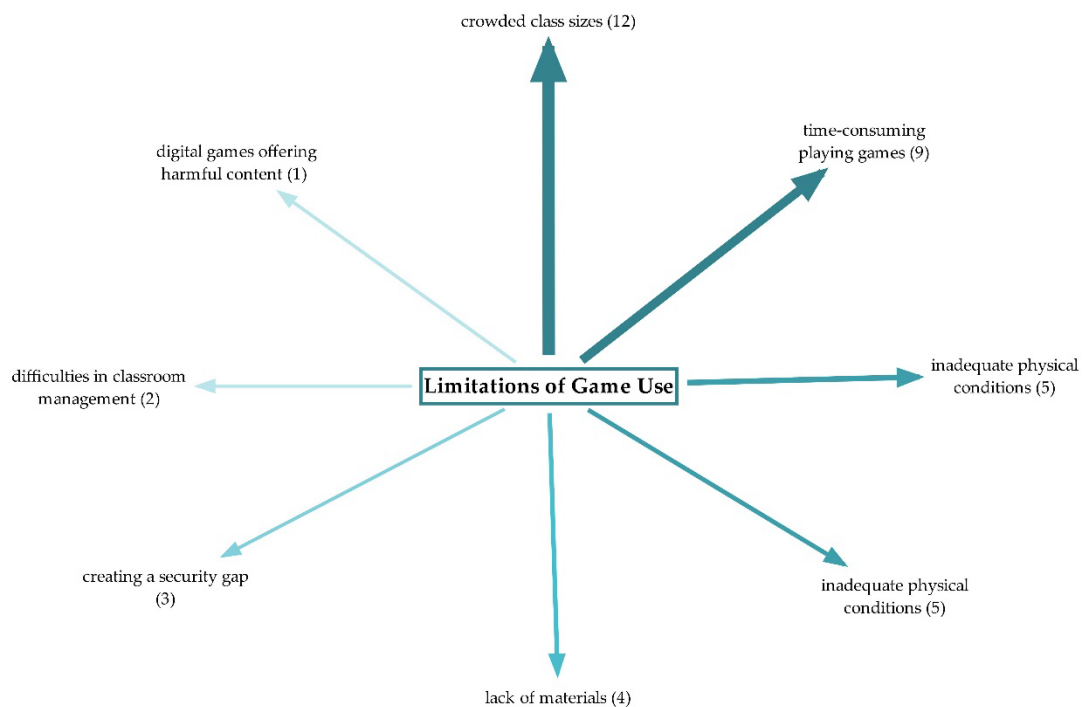
P.S.T-15: "Students love the school and the course, making the teacher's job easier. Learning becomes easier, and they learn quickly while having fun. The teacher and the whole class communicate while playing games, which enhances the learning environment."

Limitations of Using Games in the Life Science Instructional Process According to Classroom Teachers

The analysis of findings obtained from interviews with teachers regarding the limitations of using games in the life science instructional process is presented in Figure 8.

Figure 8.

Limitations of Using Games in the Life Science Instructional Process



According to interviews with teachers, the following limitations of using games were identified: large class sizes (12), time-consuming nature of playing games (9), inadequate physical conditions (5), games not being suitable for every learning outcome (4), lack of

materials (4), safety concerns (3), difficulties in classroom management (2), and the potential for digital games to contain inappropriate content (1). Examples of teachers' responses to questions regarding the limitations of game use are provided below:

P.S.T-8: "Class sizes in public schools are quite large, and our equipment and conditions are limited."

P.S.T-10: "Sometimes, controlling the class during games in crowded classrooms becomes difficult. Situations that may threaten students' safety can occur."

P.S.T-1: "It is difficult to find or design games for every subject. Class sizes and classroom conditions do not always allow for games."

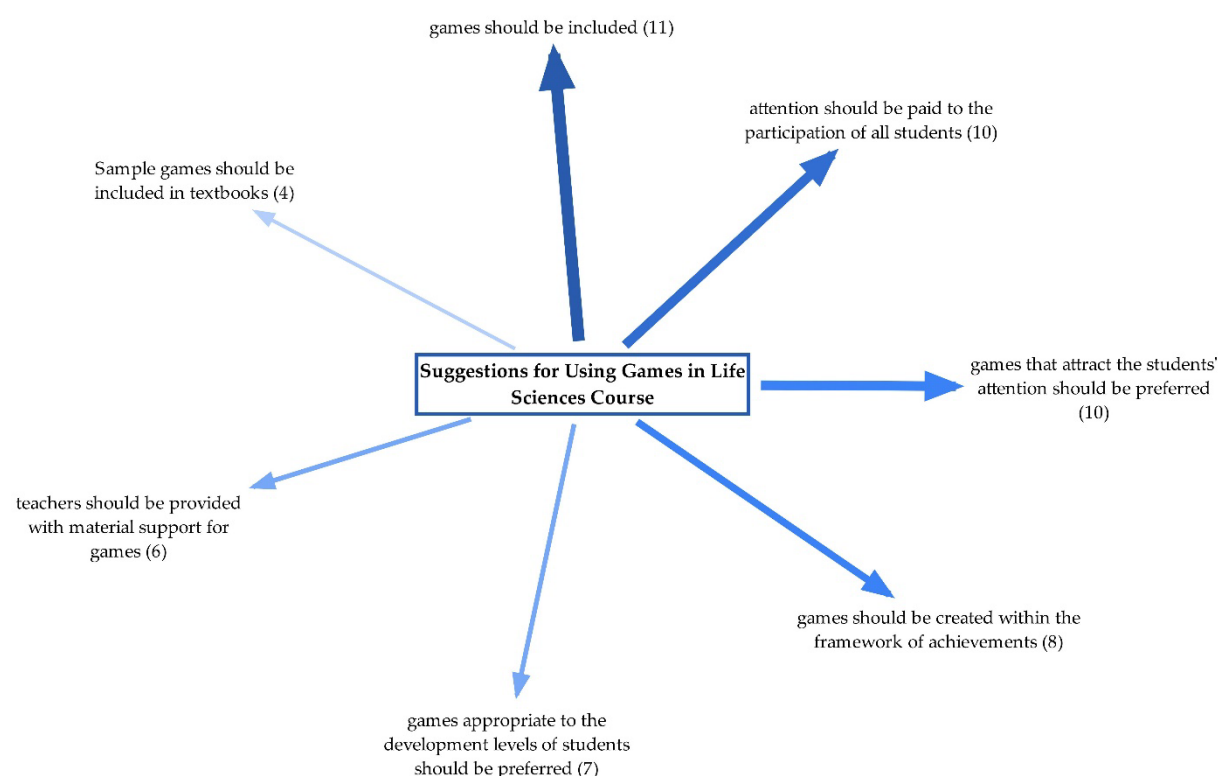
P.S.T-5: "Having a large class and the time required to design games, explain them to children, and play them as a whole class are significant limitations."

Suggestions Regarding the Use of Games in the Life Science Instructional Process According to Classroom Teachers

Suggestions related to the use of games in the life science instructional process are presented in Figure 9.

Figure 9.

Suggestions for Using Games in the Life Science Instructional Process



According to responses from classroom teachers, the following conclusions were reached: games should be included (11), care should be taken to ensure the participation of all students (10), games that capture students' interest should be preferred (10), games should be designed within the framework of learning outcomes (8), games appropriate to students' developmental levels should be selected (7), teachers should be provided with material support

for games (6), and example games should be included in textbooks (4). Examples of teachers' suggestions regarding the use of games in the life science course are as follows:

P.S.T-8: *"Teachers should be provided with materials to use while playing games. Including example games in textbooks can facilitate teachers' work."*

P.S.T-22: *"Teachers should use games suitable for the children's ages that actively involve the whole class. Games used should not be purposeless or disconnected from the context."*

P.S.T-18: *"When planning games, those that attract children's attention and allow all of them to participate should be chosen. Teachers should use games in their courses without fear of possible difficulties."*

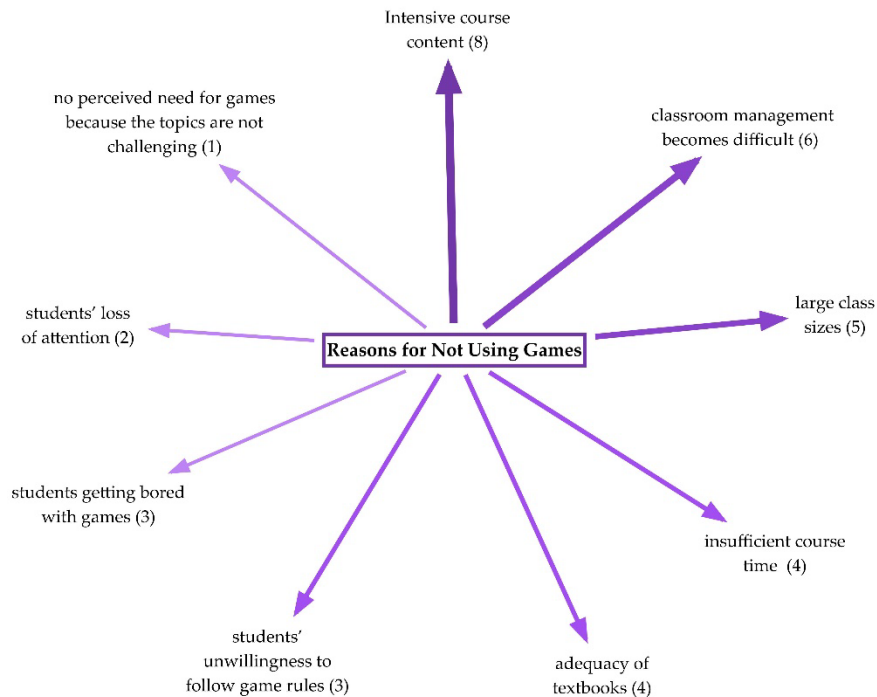
P.S.T-7: *"Teachers should use games to engage children in the learning process actively. Necessary conditions, materials, and textbook support should be provided."*

Reasons Why Classroom Teachers Do Not Use Games in the Life Science Instructional Process

The reasons classroom teachers do not use games in the life science instructional process are presented in Figure 10.

Figure 10.

Reasons Teachers Do Not Use Games in the Life Science Instructional Process



Based on the results obtained from the interviews, the following views were expressed: the content of the courses is intensive (8), classroom management becomes difficult (6), large class sizes (5), insufficient course time (4), adequacy of textbooks (4), students' unwillingness to follow game rules (3), students getting bored with games (3), students' loss of attention (2), and no perceived need for games because the topics are not challenging (1). Examples from the interview notes of classroom teachers are as follows:

P.S.T-20: *“Games facilitate learning, considering the children’s ages. However, using games is not feasible due to the large class sizes and the intensive learning outcomes in the curriculum that we must cover during the instructional process.”*

P.S.T-19: *“Children get bored quickly with games. They do not want to follow the rules and do not enjoy playing when they do not. The life science curriculum has many target learning outcomes and dense content, so it is impossible to use games.”*

P.S.T-6: *“The life science textbooks are sufficient for the instructional process. Since the topics are not challenging, I do not feel the need for additional materials or activities. There are many classroom game resources, but games can sometimes distract children.”*

P.S.T-3: *“Using games would be beneficial considering the children’s ages. However, due to large class sizes and the density of the curriculum, using games becomes difficult.”*

Discussion and Conclusion

During interviews with classroom teachers, those who responded “No” to using games in the life science teaching process stated that they do not use games due to reasons such as the intensive content of the courses, difficulties in classroom management, large class sizes, insufficient course time, adequacy of textbooks, students’ problems in following game rules, students becoming bored while playing games, students’ distraction during games, and the fact that life science topics are not challenging. Similarly, Korucu and Kurtlu (2016) found in their study on using games and toys in Turkish language instruction that some teachers do not use games or toys. The reasons reported by teachers in that study were comparable, including crowded classrooms and insufficient materials.

In interviews with teachers who responded “Yes” to using games in the life science teaching process, it was found that they employ various types of games such as discussion games, word games, wheel of fortune, sentence completion, matching, games recognizing individual differences, and drama. These teachers preferred games suitable for their class sizes, able to capture students’ attention, and designed to facilitate purposeful learning through play. In their study, Aytaş and Uysal (2014) concluded that teachers enrich courses with drama, positively influencing students’ academic achievement. Similarly, Korucu and Kurtlu (2016) reported that Turkish language teachers preferred content-appropriate games, drama, and game cards during instruction. These findings support the results of the present study.

Teachers indicated that they use games to support permanent learning, to combine learning with fun, to attract students’ attention, to encourage active participation in courses, to relate courses to daily life, and to motivate students. Additionally, teachers use games to accommodate individual differences among students by assigning roles to more active children during play. Erbil and Doğan (2019) found in their study with classroom teachers that games promote active student participation and link courses with real-life contexts.

Teachers use games during the course’s introduction, development, and evaluation phases. In the introduction phase, games capture attention, help students recall prior knowledge, and inform them of learning objectives. During the development phase, games facilitate knowledge retention, simplify difficult content, and make courses more enjoyable

when students become bored. Aykaç (2011) found that teachers use educational games at suitable stages according to course content and learning outcomes in life science classes. Ütkür (2016), after observing and interviewing classroom teachers, concluded that teachers use games particularly in the course introduction phase.

When selecting games for instruction, teachers prioritize alignment with learning outcomes. They also consider appropriateness to student level, entertainment value, suitability to physical conditions, class size, short duration, affordability, ability to attract attention, and simplicity.

Teachers expressed that using games in the teaching process would be beneficial. They noted that games facilitate students' comprehension of the topic, support long-term learning, make learning enjoyable, foster positive attitudes toward school and courses, contribute to skill development, fulfill students' need for play, stimulate curiosity, and encourage students to take active roles. Hanbaba and Bektaş (2011), Christakis et al. (2004), and Amory and Seagram (2003) reported in their studies across different subjects that games make courses more enjoyable and positively affect students' academic achievement. Hanbaba and Bektaş (2011) specifically found that games in life science courses positively influence academic success and students' attitudes toward the subject. Other studies have also shown that using games in courses increases student engagement, provides effective immediate feedback, enhances interest, and improves academic achievement through enjoyable learning (Gazioğlu, 2023; Kaynar, 2020; Yüksel, 2019; Zengin, 2019). Erbil and Doğan (2019) also found that teachers believe using games in life science classes supports the development of skills such as empathy, creative thinking, effective communication, and critical thinking. These findings corroborate the results obtained from the interviews with the teachers participating in the present study.

The use of games in life science instruction benefits not only students but also teachers. Teachers reported that games ease the teaching process, enable enjoyable teaching, help capture students' attention, shorten instructional time, foster interactive learning environments, allow both students and teachers to enjoy themselves, and increase student motivation. Çankaya and Karamete (2008) found that using games in mathematics courses increases students' motivation, facilitates instruction, and positively affects students' attitudes toward the subject.

Teachers participating in the study also noted several limitations of using games in life science teaching, including crowded classrooms, time-consuming nature of games, insufficient physical conditions, lack of suitability of games for all learning outcomes, inadequate materials, potential safety issues in the classroom, possible classroom management difficulties, and harmful content in digital games. Yeşilyurt (2007) and Korucu and Kurtlu (2016) similarly concluded that physical conditions and class size limit teachers' use of games and toys as instructional materials.

Regarding the use of games in instruction, teachers recommended that games must be included, that care should be taken to ensure all students participate, that chosen toys should attract children's attention, that games should be designed by learning outcomes, that games should be appropriate to students' physical, sensory, and emotional development levels, that

material support should be provided to teachers, and that example games should be included in textbooks. Hanbaba and Bektaş (2011) emphasized the necessity of including games in life science classes due to the developmental stage of the children. They suggested that games should be part of the curriculum. They also recommended including games and instructional guidance for teachers in life science textbooks.

Recommendations

Based on the findings of the study, the following recommendations are proposed:

Games that align with the learning outcomes and the students' grade levels can be added to the Life Science Curriculum and textbooks as teacher guidance tools.

Studies can be conducted on the planning, implementing, and evaluating the effectiveness of using games in teaching the learning areas included in the Life Science Curriculum.

Guidance books for teachers on planning games during the life science teaching process can be published.

References

- Akinoğlu, O. (2005). Hayat bilgisi öğretimi [Life science teaching]. In C. Öztürk & D. Dilek (Ed.), *Hayat bilgisi ve sosyal bilgiler öğretimi* [Life science and social studies teaching] (pp. 1-15). Pegem.
- Amory, A., & Seagram, R. (2003). Educational game models: Conceptualization and evaluation. *South African Journal of Higher Education*, 17(2), 206–217.
- Aykaç, N. (2011). Hayat bilgisi dersi öğretim programında kullanılan yöntem ve tekniklerin öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi: Sinop ili örneği [Evaluation of the methods and techniques used in knowledge of life course teaching pro (Sinop case study) gram according to teacher opinions]. *Kastamonu Education Journal*, 19(1), 113-126.
- Aytaş, G., & Uysal, B. (2014). 7. sınıf öğrencilerinde yaratıcı drama algısının akademik başarıya etkisi [The effect of creative drama perceptions on academic achievement of 7th grade students]. *Journal of Language and Literature Education*, 2(10), 68-99.
- Cesur, F. (2020). *İlkokul birinci sınıf hayat bilgisi dersinde oyun tabanlı öğretimle öğrencilerin güvenlik kurallarına uyma becerilerinin geliştirilmesi* [Improving of elementary school first class students' skills to comply with safety rules with game-based learning in life science course]. (Publication No. 620330) [Master thesis, Yozgat Bozok University]. National Thesis Center.
- Christakis, D. A., Ebel, B. E., Rivara, F. P., & Zimmerman, F. J. (2004). Television, video, and computer game usage in children under 11. *The Journal of Pediatrics*, 145(5), 652–656.
- Creswell, J. W. (2020). *Nitel araştırma yöntemleri: Beş yaklaşıma göre nitel araştırma ve araştırma deseni* [Qualitative research methods: Qualitative research and research design according to five approaches]. (M. Bütün & S. B. Demir, Trans.). Siyasal.
- Çankaya, S., & Karamete, A. (2008). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi [The effect of educational computer games on students' attitudes towards mathematics course and educational computer games]. *Mersin University Journal of the Faculty of Education*, 4(2), 115-127.
- Çelik, Ö. (2020). Kuramdan uygulamaya hayat bilgisi öğretimi [Life science teaching from theory to practice]. In V. Aktepe & M. Gündüz (Ed.), *Hayat bilgisi dersinin amacı, kapsamı ve içeriği* [The aim, scope and content of the life science course] (pp. 1-20). Pegem.
- Demir, E. N. (2024). *Hayat bilgisi dersinde öz-kontrol becerileri temelli oyun etkinliklerinin ilkökul 3. sınıf öğrencilerinin öz-kontrol ve bilinçli farkındalık becerilerine etkisinin incelenmesi* [Investigating the effect of self-control skills-based game activities on the self-control and mindfulness skills of 3rd grade primary school students in life science course]. [Unpublished master thesis]. Marmara University.
- Drisko, J. W., & Maschi, T. (2016). *Content analysis: Pocket guides to social work research methods*. Oxford University.
- Eberle, S. G. (2014). The elements of play: Toward a philosophy and a definition of play. *American Journal of Play*, 6(2), 214-233.
- Esener, P. (2021). *İlkokul üçüncü sınıf hayat bilgisi dersinde kavram öğretiminin etkinliklerle desteklenmesi* [Supporting concept teaching with activities in the 3rdgrade life studies course]. (Publication No. 688887) [Master thesis, Nevşehir Hacı Bektaş Veli University]. National Thesis Center.
- Erbil, B. A., & Doğan, B. (2019). İlkokul hayat bilgisi dersi öğretim programı için öğretmenlerin görüşlerine göre ortaya çıkan ihtiyaçlar [According to the teachers' opinions about needs for primary life studies curriculum]. *The Journal of Education, Theory and Practical Research*, 5(1), 14-26.
- Gazioğlu, K. (2023). *Hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi* [The effect of the use of educational digital games in the life studies course on the academic achievement of the students]. (Publication No. 824284) [Master thesis, Afyon Kocatepe University]. National Thesis Center.
- Gordon, G. (2009). What is play? In search of a universal definition. *Play and Culture Studies*, 8, 1-21.
- Gündoğan, A. (2020). İlkokul öğrencilerinin gözünden hayat bilgisi dersi [Life sciences course from primary school students perspective]. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 10(1), 31-53.

- Güven, M. M. (2010). *Türkiye’de ilköğretim hayat bilgisi dersi öğretim programı değişiklikler, düzenlemeler, güncellenmeler* [Elementary education social studies curriculum in Turkey modifications, corrections, updating]. (Publication No. 278632) [Master thesis, Selçuk University]. National Thesis Center.
- Hadfield, J. (1990). *A collection of games and activities for low to mid-intermediate students of English*. Thomas Nelson & Sons Ltd.
- Hanbaba, L. (2011). *Oyunla öğretim yönteminin ilköğretim 3. sınıf öğrencilerinin hayat bilgisi dersi başarıları ve tutumuna etkisi* [The effect of game method into the success and attitudes in teaching of social studies course elementary third grade]. (Publication No. 328033) [Master thesis, Sakarya University]. National Thesis Center.
- Hanbaba, L., & Bektaş, M. (2011). Oyunla öğretim yönteminin hayat bilgisi dersi başarıları ve tutumuna etkisi [The effects of the teaching by games method on achievement and attitudes in the social studies course]. *Abant İzzet Baysal University Journal of Faculty of Education*, 11(2), 115-126.
- Kaynar, B. (2020). *Eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin hayat bilgisi dersindeki akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi* [The effects of educational and digital game-based activities on academic achievement, manner and permanence in the life studies course]. (Publication No. 653030) [Master thesis, Atatürk University]. National Thesis Center.
- Ketterlinus, L. (2017). *Using games in teaching foreign languages*. United States Military Academy.
- Korucu, S., & Kurtlu, Y. (2016). Türkçe öğretmenlerinin Türkçe derslerinde eğitsel materyal olarak oyun ve oyuncak kullanımına yönelik görüş ve önerileri [Opinions and recommendations of Turkish teachers regarding the use of games and toys in Turkish courses as educational materials]. *Electronic Turkish Studies*, 11(9), 539-558.
- Köken, N. (2003). Çocuk ve hayat bilgisi [Child and knowledge of life]. *Gazi Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 15-27.
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). The impact of pretend play on children’s development: A review of the evidence. *Psychological Bulletin*, 139, 1-34.
- McCracken, G. (1988). *The long interview*. Sage.
- Merriam-Webster. (2017). Game. *Merriam-Webster Dictionary*. Retrieved February 19, 2024, from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/game>
- Michael, D., & Chen, S. (2006). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Thomson Course Technology PTR.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. Sage.
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological research methods*. Sage.
- Ogelman, H. G., Erdentuğ, F. G., Aytac, P., Akdeniz, Ö., Güner, M., & Ese, V. (2016). Türkiye ve Kuzey Kıbrıs’ta yaşayan okul öncesi dönem çocuklarının oyun davranışları [The play behaviours of 5-6 years old children attending to early childhood education programs in Turkey and Turkish republic of northern cyprus (TRNC)]. *Balıkesir University the Journal of Social Sciences Institute*, 19(36), 259-271.
- Pehlivan, H. (1997). *Örnek olay ve oyun yoluyla öğretimin sosyal bilgiler dersinde öğrenme düzeyine etkisi* [The effect of teaching through case study and game on learning level in social studies course]. [Unpublished doctoral dissertation]. Hacettepe University.
- Piaget, J. (1999). *Çocukta zihinsel gelişim* [Cognitive development in children]. (H. Portakal, Trans. Ed.). Cem Psikoloji.
- Samancı, H., & Çetintaş, H. B. (2018). Dünyada ve Türkiye’de oyuncak kütüphaneleri: Alipaşa ve Bergama oyuncak kütüphaneleri örneği [Toy libraries in the world and Turkey: Samples of Alipaşa and Bergama toy libraries]. *Information World*, 19(2), 145-166.
- Sel, R. (2000). *Okul öncesi çocuklarına oyunlar ve rondlar* [Games and ronds for preschool children]. Ya-Pa.
- Senemoğlu, N. (2018). *Gelişim, öğrenme ve öğretim: Kuramdan uygulamaya* [Development, learning and teaching: From theory to practice] (25th ed.). Anı.
- Tay, B. (2017). Hayat bilgisi: Hayatın bilgisi [Life science: Knowledge of life]. In B. Tay (Ed.), *Etkinlik örnekleriyle hayat bilgisi öğretimi* [Teaching life sciences with activity examples] (pp. 1-43). Pegem.
- Ütkür, N. (2016). Öğretmenlerin kullandıkları yöntem ve teknik farklılıkları: Hayat bilgisi dersi örneği [Differences in the methods and techniques used by teachers: Life science course example]. *Abant İzzet Baysal University Journal of Faculty of Education*, 16(USBES Special Issue II), 1631-1651.

- Winnicott, D. W. (2013). *Oyun ve gerçeklik* [Game and reality]. (T. Birkan, Trans.). Metis.
- Yeşilyurt, E. (2007). Öğretim araç-gereçleri kullanımına etki eden faktörler [Factors that have influence on the utilization of nstructional tools and materials]. *E-Journal of New World Sciences Academy (NWSA) Social Sciences*, 2(4), 300-312.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2008). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma* [Qualitative research in social sciences] (6th ed.). Seçkin.
- Yüksel, H. (2019). *Türkçe dersinde kullanılan eğitsel dijital oyunların ders başarısı ve motivasyona etkisi* [The effect of educational digital games used in Turkish course on course success and motivation]. (Publication No. 581684) [Master thesis, Zonguldak Bülent Ecevit University]. National Thesis Center.
- Zengin, M. (2019). *İngilizce kelime öğretiminde eğitsel bilgisayar oyunları kullanımının öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi* [The effect of use of educational computer games on the success and attitudes of students in teaching English vocabulary]. (Publication No. 548752) [Master thesis, Uludağ University]. National Thesis Center.

BIOGRAPHICAL NOTES

Contribution Rate of Researchers

Author 1: %100

Conflict Statement

There is no conflict of interest that the authors will declare in the research.

Notice of Use of Artificial Intelligence

The author did not utilise any artificial intelligence tool for the research, authorship and publication of this article.

Hayat Bilgisi Derslerinde Oyunların Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri: Nitel Bir Araştırma



<http://www.ijlsse.com>

Özet

Bu araştırma, ilkökul öğretmenlerinin hayat bilgisi derslerinde oyun kullanımına ilişkin görüşlerini, oyunları kullanma amaçlarını, karşılaştıkları sınırlılıkları ve önerilerini incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma, nitel araştırma desenlerinden fenomenoloji ve durum çalışması yöntemleri kullanılarak tasarlanmıştır. Çalışma grubunu, Kayseri il merkezinde görev yapan 34 ilkökul öğretmeni oluşturmaktadır. Veriler yarı yapılandırılmış görüşme formları ile toplanmış ve MAXQDA 24 programı ile içerik analizi yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. Tanışma oyunları, kelime oyunları, drama, çarkıfelek ve eşleştirme oyunları gibi çeşitli oyunları kullandıkları oyunlara örnek olarak sunmuşlardır. Oyunları; kalıcı öğrenmeyi desteklemek, dersi eğlenceli hale getirmek, öğrenci motivasyonunu artırmak ve günlük yaşamla bağlantı kurmak amaçları ile kullandıklarını ifade etmişlerdir. Oyunların öğretim sürecinde hem öğretmen için hem de öğrenciler için öğrenmeyi eğlenceli hale getirdiği ve süreci kolaylaştırdığı sonuçlarına ulaşılmıştır. Öğretmenler oyun kullanmama nedenlerini; ders içeriğinin yoğunluğu, kalabalık sınıflar, sınıf yönetimi güçlükleri, ders saatlerinin yetersizliği ve öğrencilerin oyun kurallarına uymakta zorlanmaları temel nedenler olduğu sonucuna da ulaşılmıştır. Çalışmada; hayat bilgisi dersi öğretim programı ve ders kitaplarına, öğrenme çıktılarına ve sınıf düzeylerine uygun olacak şekilde öğretmenlere rehberlik edecek nitelikte oyunlar eklenebileceği önerisi getirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: İlkokul, hayat bilgisi, oyun, nitel araştırma.

Giriş

İlkokul; çocukların hayatı ilk kez sistematik biçimde öğrendikleri bir eğitim kademesidir. Çocuklara bu dönemde hayatta karşılaştıkları durumları anlamaları, karşılarına çıkabilecek olası problemleri çözmeleri, günlük yaşama dair birtakım bilgi ve becerileri kazanmaları hayata dair birçok bilgiyi içerisinde barındıran ve belirli bir öğretim programı çerçevesinde sunulan hayat bilgisi dersi ile sağlanmaktadır. Hayat bilgisi dersi; çocuğun kendini tanımasını hedefleyen, fen bilimleri, sosyal bilimler, sanat ve değerlerin içeriğini oluşturduğu, öncelikli olarak iyi bir yurttaş ve sonrasında ise bir dünya vatandaşı yetiştirmeyi amaçlayan, toplu öğretim yaklaşımı ile çocuklara hayatın bilgisini kazandıran bir derstir (Tay, 2017). Bu ders; ilkökul çağındaki çocuklara erken yaşlardan itibaren temel yaşam becerilerini kazandırması bakımından kritik bir öneme sahiptir (Çelik, 2020). Çocukların işlem öncesi dönem (2-7 yaş) ve somut işlemler dönemine (7-11 yaş) tekabül ettiği düşünülen ilkökul kademesi, “zihinsel gelişimde bir dönemeç” olarak nitelendirilmektedir. İlkokul dönemi çocuklar için sosyal çevrelere uyum sağladıkları, bilişsel olarak görev ve sorumluluklarını anlamlandırdıkları bir dönemdir (Piaget, 1999). Bu dönemde çocuklar, somut kavramları

kolaylıkla kavrayabilmekte ve karşılaştıkları somut problemleri çözebilmektedirler. Fakat bu dönemde çocuklar, karşılaştıkları olası soyut kavramları anlamlandırmakta bazı güçlükler yaşamaktadırlar (Senemoğlu, 2018). Yaşanması olası bu güçlüklerin önüne geçilmesi amacıyla öğretim sürecinde soyut yaşantıların somutlaştırılarak öğretimi için kullanılan oyunlar oldukça önemlidir (Pehlivan, 1997). Oyun, zevk veren, motive eden, süreçte gerçekleşen doğal ve gerçek dışı aktiviteler bütünüdür (Eberle, 2014; Gordon, 2009). Hadfield'e (1990) göre; kurallar doğrultusunda belirli bir hedefi olan içerisinde eğlence barındıran aktivitelerdir. Oyunlar; çocukların erken yaşlarda yaşamı anlamlandırma ve iletişim kurma gibi ihtiyaçlarını karşılamaya yönelik bir aktivite iken, ilerleyen dönemlerde bireylerin birtakım üst düzey becerilerini geliştirmeye önemli katkı sağlayan bir araç haline gelmektedir (Ketterlinus, 2017; Winnicott, 2013). Süreçte çocukların oynadıkları oyunlar; çocukların problem çözme ve yaratıcılık gibi bilişsel beceriler kazanmasında ve bu becerileri geliştirmelerinde oldukça etkilidir (Lillard vd., 2013). Oyun; yaparak yaşayarak öğrenmeyi destekleyen öğrenme ortamlarında en önemli tekniklerden biridir (Köken, 2003). Oyunlar sayesinde öğrenme sürecinin planlayıcısı olan öğretmenler, çocukların gelişimsel özelliklerine uygun bir öğretim süreci planlayabilmekte ve çocukların akademik başarısını arttırabilmektedir (Gündoğan, 2020).

İlgili literatür incelendiğinde; hayat bilgisi derslerinde kullanılan dijital oyunların öğrencilerin akademik başarısına etkisi (Gazioğlu, 2023), öğretim sürecinde öğrenme çıktıları doğrultusunda oluşturulan oyunların öğrencilerin akademik başarıları üzerine etkisi (Hanbaba, 2011) öğretim sürecinde kullanılan oyunların öğrencilerin beceri gelişimleri üzerindeki etkisi (Cesur, 2020; Demir, 2024), hayat bilgisi derslerinde kavram öğretiminde oyunların kullanımı (Esener, 2021) gibi öğretim sürecinde oyunların kullanımı ile alakalı çalışmalar yer almaktadır. Ancak öğretim programlarının uygulayıcısı olan öğretmenlerin oyunların kullanımı, eğer öğretim sürecinde oyun kullanılıyorsa dersin hangi aşamasında, ne şekilde ve oyun kullanımında hangi önemli noktalar dikkate alarak kullandıklarına dair öğretmenlerin görüşlerine başvurulmuş çalışmalara rastlanmamıştır. Bu çalışma ile hayat bilgisi dersinin öğretim sürecinde oyun kullanımına yönelik öğretmen görüşlerinin alınması amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

1. Sınıf öğretmenlerinin hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde oyun kullanım durumları nedir?

Birinci soruya “Hayır” yanıtı veren katılımcılar için;

1.1. Hayat bilgisi öğretim sürecinde oyun kullanmama sebepleri nelerdir?

Birinci soruya “Evet” yanıtı veren katılımcılar için;

1.1. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde faydalanan oyun örnekleri nelerdir?

1.2. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde kullanılan oyunlar hangi amaçlarla kullanılmaktadır?

1.3. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde kullanılan oyunlar hangi aşama ya da aşamalarda kullanılmaktadır?

1.4. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde kullanılan oyunlar belirlerken nelere dikkat edilmektedir?

1.5. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde kullanılan oyunların ne gibi özellikler taşımasına dikkat edilmektedir?

1.6. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde oyunların kullanımının öğrencilere sağlayacağı faydalar nelerdir?

1.7. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde oyunların kullanımının öğretmenlere sağlayacağı faydalar nelerdir?

1.8. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde oyunların kullanımının sınırlılıkları nelerdir?

1.9. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde oyunların kullanımına ilişkin önerileriniz nelerdir?

Yöntem

Öğretmenlerin hayat bilgisi dersinin öğretim sürecinde oyunları kullanıp kullanmama durumları, kullanmıyorlarsa nedenleri ve eğer kullanıyorlarsa oyun kullanımına ilişkin görüşlerinin tespit edilmesinin amaçlandığı bu çalışma nitel araştırma yöntemleri kullanılarak yürütülmüştür. Çalışmada; öğretmenlerin hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde oyun kullanımlarına verdikleri “Evet” yanıtı için fenomenoloji kullanılmıştır. Çalışmada; öğretmenlerin hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde oyun kullanımına verdikleri “Hayır” yanıtı için ise durum çalışması kullanılmıştır.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu Kayseri ili merkez ilçelerinde görev yapmakta olan 34 sınıf öğretmeni oluşturmaktadır. Araştırmanın çalışma grubu amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme ile belirlenmiştir. “Hayat bilgisi dersinde oyun kullanan ve kullanmayan” ölçütü ile belirlenen 18’i hayat bilgisi dersinde oyun kullanan ve 16’sı hayat bilgisi dersinde oyun kullanmayan sınıf öğretmenleri araştırmanın örneklemelerini oluşturmuştur.

Veri Toplama Araçları

Araştırmanın veri toplama sürecinde araştırmacı tarafından oluşturulan görüşme formu kullanılmıştır. Görüşme formu çalışmaya katılım sağlayan sınıf öğretmenlerine yüz yüze uygulanarak veriler toplanmıştır.

Sınıf öğretmenlerinin hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde oyun kullanımına ilişkin görüşlerini almaya yönelik oluşturulan görüşme formunda aşağıdaki sorular yer almaktadır.

Tablo 1.**Araştırma Sürecinde Kullanılan Görüşme Formunda Yer Alan Sorular**

1. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde oyunları kullanıyor musunuz?
Görüşme formunda bulunan 1.soruya “Hayır” yanıtı veren katılımcılar için;
- 1.1. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde oyunları kullanmama sebepleriniz nelerdir?
Görüşme formunda bulunan 1.soruya “Evet” yanıtı veren katılımcılar için;
- 1.1. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde faydalandığınız oyunlara örnek verebilir misiniz?
- 1.2. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde kullandığınız oyunları hangi amaçlarla kullanıyorsunuz?
- 1.3. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde kullandığınız oyunları hani aşama ya da aşamalarda kullanıyorsunuz?
- 1.4. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde kullanılan oyunları belirlerken nelere dikkat edilmelidir?
- 1.5. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde kullandığınız oyunların ne gibi özellikler taşımasına dikkat ediyorsunuz?
- 1.6. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde oyunların kullanımının öğrencilere sağlayacağı faydalar nelerdir?
- 1.7. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde oyunların kullanımının öğretmenlere sağlayacağı faydalar nelerdir?
- 1.8. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde oyunların kullanımının sınırlılıkları nelerdir?
- 1.9. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde oyunların kullanımına ilişkin önerileriniz nelerdir?

Verilerin Analizi

Bu çalışmada, hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde oyunların kullanımına yönelik öğretmen görüşleri veri toplama yöntemlerinden görüşme yöntemi kullanılarak alınmıştır. Katılımcılardan alınan yanıtlar MAXQDA 24 programı kullanılarak içerik analizi ile analiz edilmiştir.

Araştırmanın Etik İzinleri:

Bu çalışmada “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” kapsamında uyulması gerektiği belirtilen tüm kurallara uyulmuştur. Yönergenin ikinci bölümü olan “Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiğine Aykırı Eylemler” başlığı altında belirtilen eylemlerin hiçbirisi gerçekleştirilmemiştir.

Etik Kurul İzin Bilgileri:

Etik değerlendirmeyi yapan kurulun adı= Erciyes Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Etik Kurulu

Etik kurul etik inceleme karar tarihi= 30.07.2024

Etik değerlendirme belgesi konu numarası= 327

Bulgular**Sınıf Öğretmenlerinin Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Oyunları Kullanım Durumları****Tablo 2.****Sınıf Öğretmenlerinin Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Oyun Kullanım Durumları**

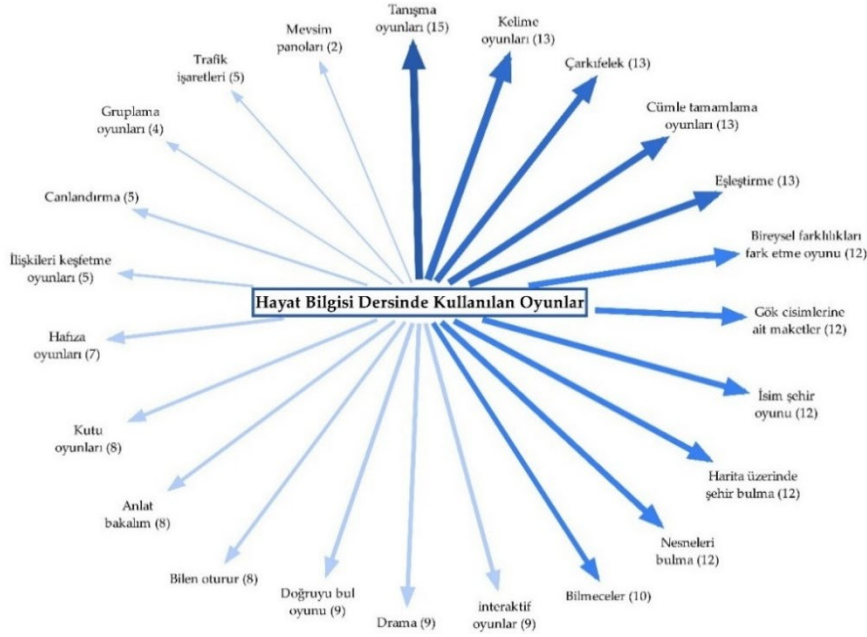
Oyunların kullanım durumu	f	%
Oyunları kullanan sınıf öğretmenleri	18	53
Oyunları kullanmayan sınıf öğretmenleri	16	47
Toplam	34	100

Sınıf öğretmenlerinin derslerde oyunları kullanım durumları yukarıdaki tabloda yer almaktadır. Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde öğretmenlerden 18’i (%53) oyunları kullanıyorken, 16’sının (%47) oyunları kullanmadıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Sınıf Öğretmenlerinin Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Kullandıkları Oyunlara İlişkin Örnekler

Şekil 1.

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Kullanılan Oyunlara İlişkin Örnekler

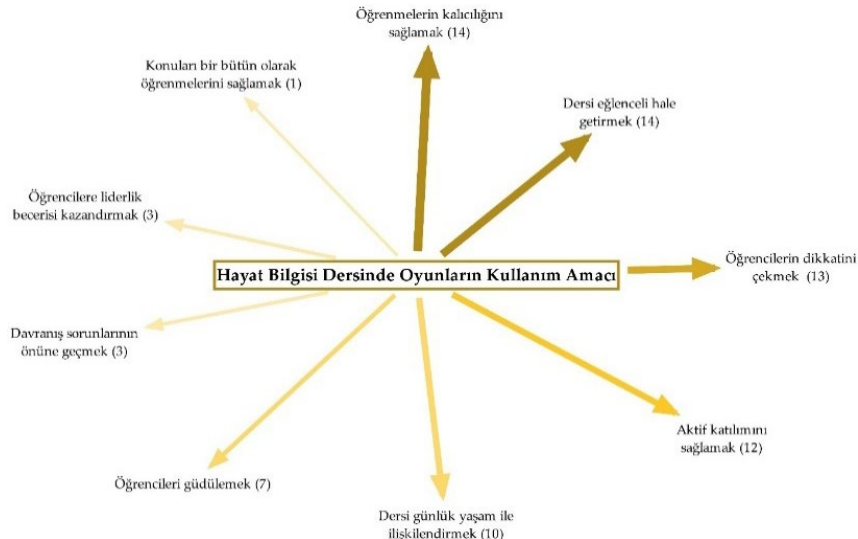


Görüşmeden ulaşılan verilerin analizi ile; tanışma oyunları (15), kelime oyunları (13), çarkıfelek (13), cümle tamamlama oyunları (13), eşleştirme (13), bireysel farklılıkları fark etme oyunu (12), gök cisimlerine ait maketler (12), isim şehir oyunu (12), harita üzerinde şehir bulma (12), nesneleri bulma (12), interaktif oyunlar (9), drama (9), doğruyu bulma oyunu (9), bilen oturur (8), anlat bakalım (8), kutu oyunları (8), hafıza oyunları (7), ilişkileri keşfetme oyunları (5), canlandırma (5), gruplama oyunları (4), trafik işaretleri (5) ve mevsim panoları (2) sonuçlarına ulaşılmıştır.

Sınıf Öğretmenlerinin Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Kullandıkları Oyunları Kullanım Amaçları

Şekil 2.

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Öğretmenlerin Oyunları Kullanım Amaçları

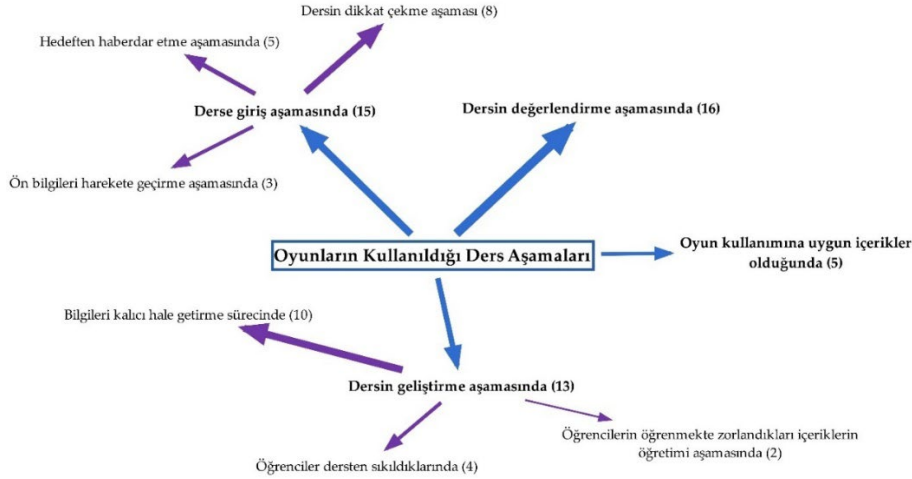


Öğretmenlerden alınan yanıtlar doğrultusunda; öğrenmelerin kalıcılığını sağlamak (14), dersleri eğlenceli hale getirmek (14), öğrencilerin dikkatini çekmek (13), aktif katılım sağlamak (12), dersi günlük yaşam ile ilişkilendirmek (10), öğrencileri güdülemek (7), davranış sorunlarının önüne geçmek (3), öğrencilere liderlik becerisi kazandırmak (3) ve konuları bir bütün olarak öğrenmelerini sağlamak (1) sonuçlarına ulaşılmıştır.

Sınıf Öğretmenlerine Göre Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Oyunların Kullanım Aşamaları

Şekil 3.

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Oyunların Kullanım Aşamaları

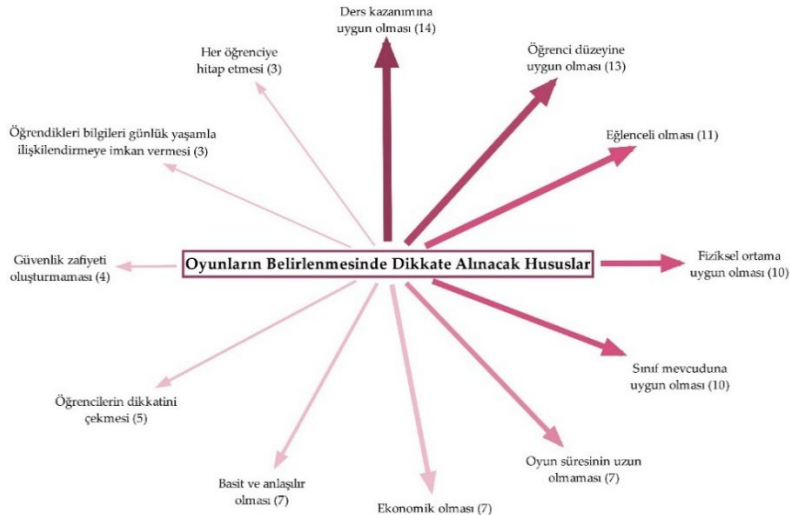


Ulaşılan veriler doğrultusunda öğretmenler oyunları; ön bilgileri harekete geçirme (3), hedeften haberdar etme (5) ve dersin dikkat çekme (8) olarak dersin giriş aşamasında (15); bilgileri kalıcı hale getirme (10), öğrenciler dersten sıkıldıklarında (4) ve öğrencilerin öğrenmekte zorlandıkları içeriklerin öğretiminde olarak dersin geliştirme aşamasında (13); dersin değerlendirme aşamasında (16) ve dersin herhangi bir aşamasında uygun içerik olduğunda (5) kullanmaktadır.

Sınıf Öğretmenlerine Göre Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Oyunların Belirlenmesinde Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar

Şekil 4.

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Oyunların Belirlenmesinde Dikkat Edilmesi Gereken Hususlar

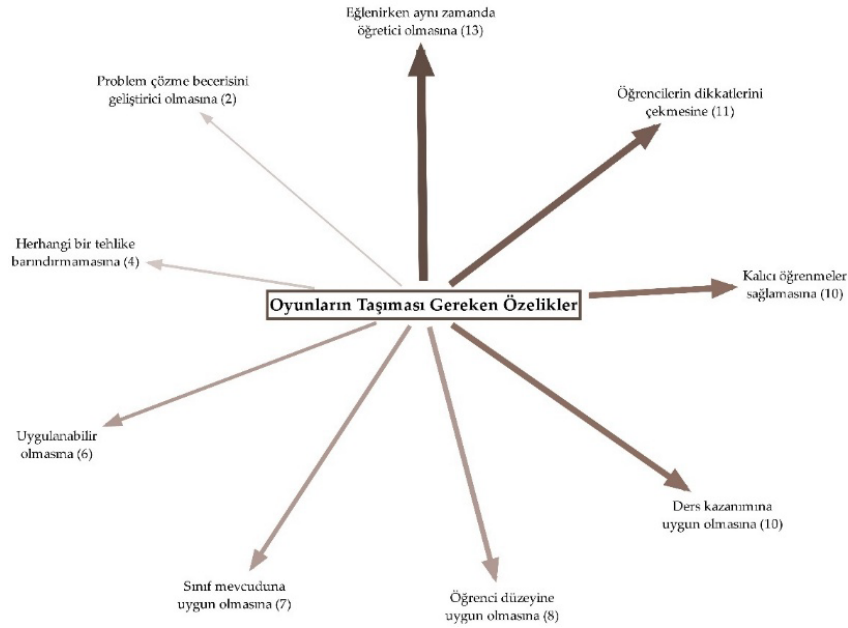


Öğretmenlerin görüşme sorusuna verdikleri yanıtlar doğrultusunda; öğrenme çıktısı uygun olmasına (14), öğrenci düzeyine uygun olmasına (13), eğlenceli olmasına (11), fiziksel ortama uygun olmasına (10), sınıf mevcuduna uygun olmasına (10), oyun süresinin uzun olmamasına (7), ekonomik olması (7), basit ve anlaşılır olması (7), öğrencilerin dikkatini çekmesi (5), güvenlik zafiyeti oluşturmaması (4), öğrendikleri bilgileri günlük yaşamla ilişkilendirmeye imkan vermesi (3), her öğrenciye hitap etmesi (3) sonuçlarına ulaşılmıştır.

Sınıf Öğretmenlerine Göre Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Kullanılan Oyunların Taşınması Gereken Özellikler

Şekil 5.

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Kullanılan Oyunların Taşınması Gereken Özellikler

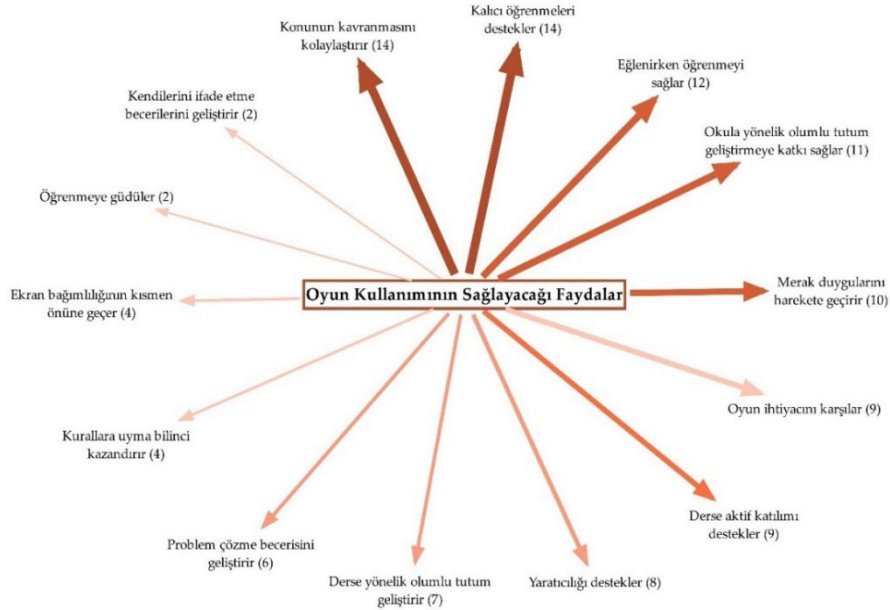


Sınıf öğretmenleri ile yapılan görüşmeler ile; eğlenirken aynı zamanda öğretici olmasına (13), öğrencilerin dikkatlerini çekmesine (11), kalıcı öğrenmeler sağlamasına (10), ders öğrenme çıktısına uygun olmasına (10), öğrenci düzeyine uygun olmasına (8), sınıf mevcuduna uygun olmasına (7), uygulanabilir olmasına (6), herhangi bir tehlike barındırmamasına (4), problem çözme becerisini geliştirici olmasına (2) sonuçlarına ulaşılmıştır.

Sınıf Öğretmenlerine Göre Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Oyun Kullanımının Sağlayacağı Faydalar

Şekil 6.

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Oyun Kullanımının Sağlayacağı Faydalar

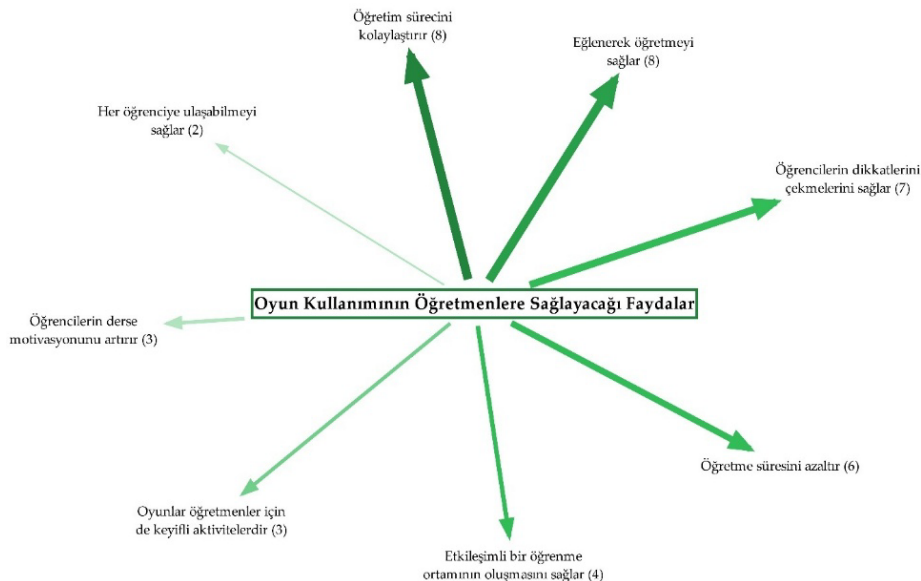


Öğretmenlerle yapılan görüşmelerden elde edilen verilere göre; konunun kavranmasını kolaylaştırır (14), kalıcı öğrenmeleri destekler (14), eğlenirken öğrenmeyi sağlar (12), okula yönelik olumlu tutum geliştirmeye katkı sağlar (11), merak duygularını harekete geçirir (10), oyun ihtiyacını karşılar (9), derse aktif katılımı destekler (9), yaratıcılığı destekler (8), derse yönelik olumlu tutum geliştirir (7), problem çözme becerisini geliştirir (6), kurallara uyma bilinci kazandırır (4), ekran bağımlılığının kısmen önüne geçer (4), öğrenmeye güdüler (2), kendilerini ifade etme becerilerini geliştirir (2) sonuçlarına ulaşılmıştır.

Sınıf Öğretmenlerine Göre Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Oyun Kullanımının Öğretmenlere Sağlayacağı Faydalar

Şekil 7.

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Oyun Kullanımının Öğretmenlere Sağlayacağı Faydalar

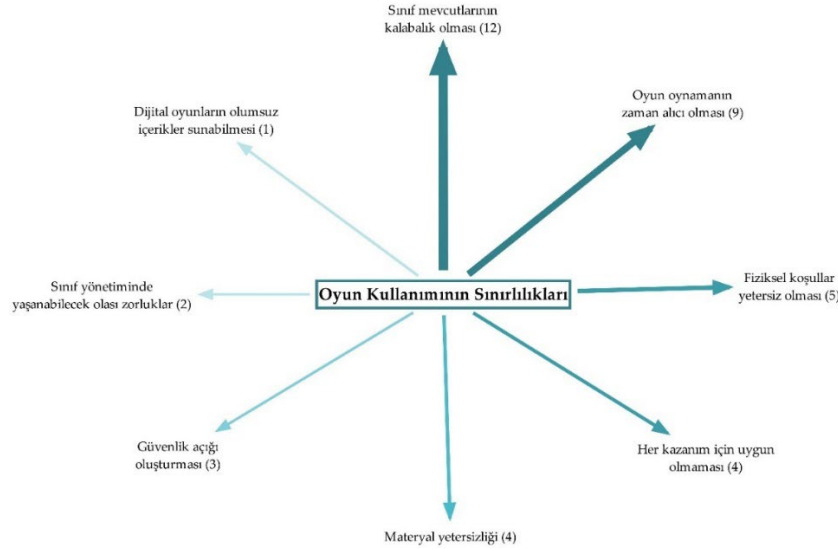


Sınıf öğretmenleri ile yapılan görüşmeler ile; öğretim sürecini kolaylaştırır (8), eğlenerek öğretmeyi sağlar (8), öğrencilerin dikkatlerini çekmelerini sağlar (7), öğretmen süresini kısaltır (6), etkileşimli bir öğrenme ortamının oluşmasını sağlar (4), oyunları öğretmenler için de keyifli aktivitelerdir (3), öğrencilerin derse motivasyonunu artırır (3), her öğrenciye ulaşabilmeyi sağlar (2) sonuçları elde edilmiştir.

Sınıf Öğretmenlerine Göre Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Oyun Kullanımının Sınırlılıkları

Şekil 8.

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Oyun Kullanımının Sınırlılıkları

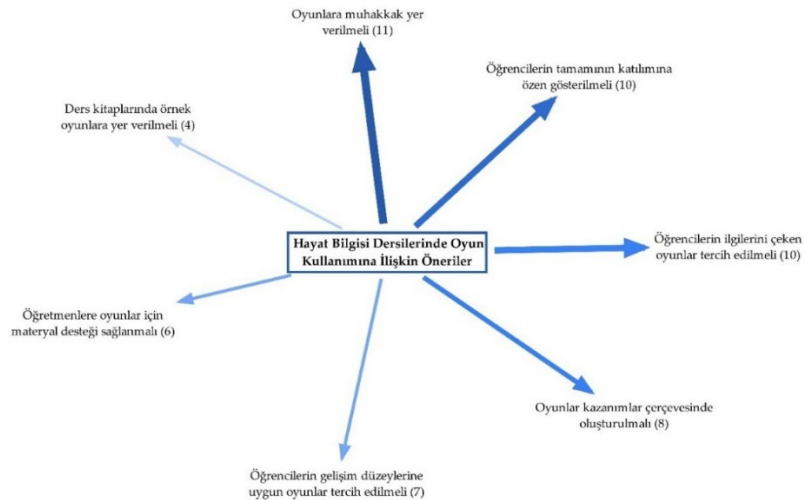


Öğretmenler ile yapılan görüşmelere göre; sınıf mevcutlarının kalabalık olması (12), oyun oynamanın zaman alıcı olması (9), fiziksel koşulların yetersiz olması (5), her öğrenme çıktısı için için uygun olmaması (4), materyal eksikliği (4), güvenlik açığı oluşturması (3), sınıf yönetiminde yaşanabilecek zorluklar (2), dijital oyunların olumsuz içerikler sunabilmesi (1) sonuçlarına ulaşılmıştır.

Sınıf Öğretmenlerine Göre Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Oyun Kullanımına İlişkin Önerileri

Şekil 9.

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Oyun Kullanımına İlişkin Öneriler

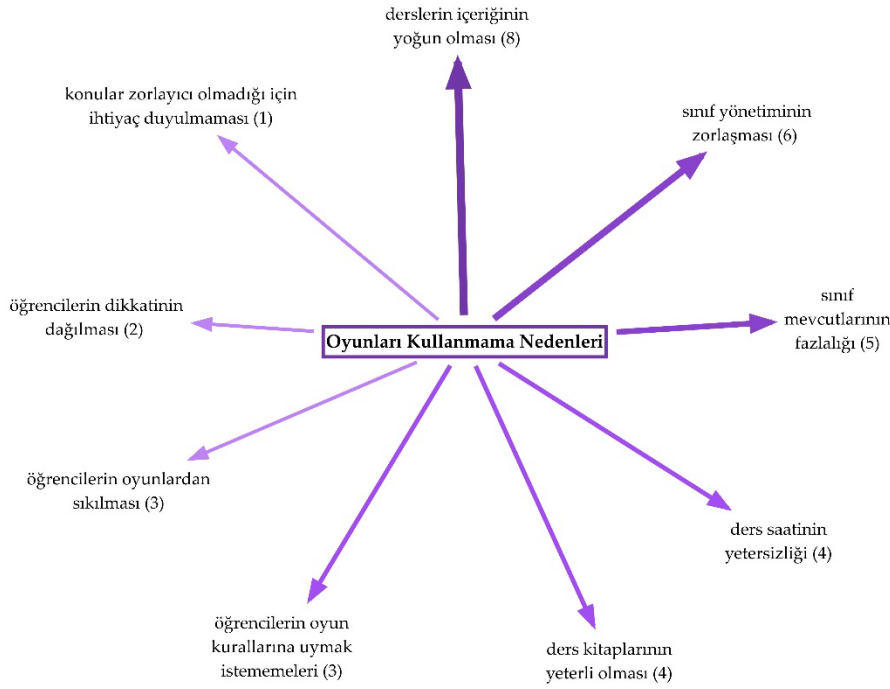


Sınıf öğretmenlerinden alınan yanıtlara göre; oyunlara muhakkak yer verilmeli (11), öğrencilerin tamamının katılımına özen gösterilmeli (10), öğrencilerin ilgilerini çeken oyunlar tercih edilmeli (10), oyunlar öğrenme çıktısı çerçevesinde oluşturulmalı (8), öğrencilerin gelişim düzeylerine uygun oyunlar tercih edilmeli (7), öğretmenlere oyunlar için materyal desteği sağlanmalı (6), ders kitaplarında örnek oyunlara yer verilmeli (4) sonuçlarına ulaşılmıştır.

Sınıf Öğretmenlerinin Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Oyunları Kullanmama Nedenleri

Şekil 10.

Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Sürecinde Öğretmenlerin Oyunları Kullanmama Nedenleri



Yapılan görüşmelerden ulaşılan sonuçlar doğrultusunda; derslerin içeriğinin yoğun olması (8), sınıf yönetiminin zorlaşması (6), sınıf mevcutlarının fazlalığı (5), ders saatinin yetersizliği (4), ders kitaplarının yeterli olması (4), öğrencilerin oyun kurallarına uymak istememeleri (3), öğrencilerin oyunlardan sıkılması (3), öğrencilerin dikkatinin dağılması (2) ve konular zorlayıcı olmadığı için ihtiyaç duyulmaması (1) gibi görüşlere ulaşılmıştır.

Tartışma ve Sonuç

Sınıf öğretmenleri ile yapılan görüşmede hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde oyunların kullanımına “Hayır” yanıtı veren öğretmenler ders içeriklerinin yoğun olması, sınıf yönetiminde yaşanan sorunlar, sınıf mevcutlarının fazlalığı, ders saatlerinin yetersizliği, ders kitaplarının yeterli olması, öğrencilerin oyun kurallarına uymada yaşadıkları sorunlar, öğrencilerin oyun oynarken sıkılmaları, öğrencilerin oyun oynarken yaşadıkları dikkat dağınıklıkları, hayat bilgisi dersinin zorlayıcı olmaması gibi sebeplerle dersin öğretim sürecinde oyunları kullanmadıklarını ifade etmişlerdir. Korucu ve Kurtlu (2016) da öğretmenler ile yaptıkları Türkçe dersinin öğretim sürecinde oyun ve oyuncakların kullanımlarını ele aldıkları çalışmalarında oyun ve oyuncak kullanmayan öğretmenlerin olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Öğretmenler; oyun ve oyuncak kullanmama sebebi olarak

çalışmada ulaşılan sonuçlara benzer şekilde sınıf mevcutlarının kalabalık olması, materyallerin yetersizliği gibi sonuçlara ulaşmışlardır.

Hayat bilgisi dersi öğretim sürecinde oyunların kullanma durumlarına “Evet” yanıtı veren öğretmenlerle yapılan görüşmelerde öğretmenlerin tartışma oyunları, kelime oyunları, çarkıfelek, cümle tamamlama oyunları, eşleştirme, bireysel farklılıkları fark etme oyunları, drama gibi oyunlar kullandıkları sonucuna ulaşılmıştır. Öğretmenler sınıf mevcutlarına uygun, öğrencilerin dikkatini çeken, çocukların amaçlı şekilde eğlenirken öğrendikleri oyunlar tercih ettiklerini dile getirmişlerdir. Aytaş ve Uysal (2014) yapmış oldukları çalışmada öğretmenler tarafından derslerin drama ile zenginleştirilebileceği ve drama kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına katkı sağladığı sonucuna ulaşmışlardır.

Öğretmenler oyunları dersin içeriğinin oyuna uygun olduğu, dersin giriş aşaması, dersin geliştirme aşaması ve dersin değerlendirme aşamasında kullanmaktadırlar. Dersin giriş aşamasında; dikkat çekerken, öğrencilerin bildikleri bilgileri hatırlamalarını ve öğrencileri hedeften haberdar etme aşamasında kullanılmaktadır. Dersin geliştirme aşamasında bilgilerin kalıcı hale gelmesi, zorlandıkları içeriklerin öğretiminin kolaylaştırılması ve öğrenciler dersten sıkıldıklarında dersi eğlenceli hale getirmek amacıyla tercih etmektedir. Aykaç (2011); hayat bilgisi derslerinde öğretim yöntem ve stratejilerinin kullanımına yönelik sınıf öğretmenleri ile yaptığı görüşmede; öğretmenlerin dersin içeriği ve ders öğrenme çıktılarına uygun gördükleri aşamada eğitsel oyunlar kullandıkları sonucuna ulaşmıştır.

Öğretmenler oyunların öğretim sürecinde kullanımının faydalı olacağını ifade etmişlerdir. Öğretim sürecinde oyunlar ile; öğrencilerin konuyu kavramalarının kolaylaşacağı, kalıcı öğrenmelerin destekleneceği, öğrenme sürecinin eğlenceli hale geleceği, öğrencilerin okula ve derse yönelik olumlu tutum geliştireceklerini, öğrencilerin beceri gelişimlerine katkı sağlayacağını, öğrencilerin oyun oynama ihtiyaçlarını karşılayacağı, merak duygularını harekete geçireceği ve öğrencileri süreçte aktif roller alan hale ifade etmişlerdir. Hanbaba ve Bektaş (2011), Christakis vd. (2004) ile Amory ve Seagram (2003) farklı dersler için yapmış oldukları çalışmalarda öğretim sürecinde oyunların kullanımının dersi eğlenceli hale getirdiği ve bunun yanında oyunların kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına da olumlu katkı sağladığını belirtmişlerdir.

Çalışmaya katılan öğretmenler hayat bilgisi öğretim sürecinde oyunların kullanımının çeşitli sınırlılıklarının olduğunu ifade etmişlerdir. Sınıf mevcutlarının kalabalıklığı, oyunların öğretim sürecinde zaman alıcı aktiviteler olması, sahip olunan fiziksel koşulların yetersizliği, oyunların her öğrenme çıktısına uygun olmaması, oyun için gerekli materyallerin yetersizliği, sınıf ortamında bazı güvenlik açıklarının oluşabilmesi, sınıf yönetiminde yaşanacak olası zorluklar, dijital oyunların bazı olumsuz içerikleri sunabilmesi gibi sınırlılıklar öğretmenler tarafından açıklanmıştır. Yeşilyurt (2007) ile Korucu ve Kurtlu (2016) da ulaşılan sonuca benzer olarak; yapmış oldukları araştırmalarda sınıfların fiziksel koşullarının ve sınıf mevcutlarının öğretim sürecinde oyunların ve ders materyali olarak oyuncakların öğretmenler tarafından kullanımını sınırladıkları sonucuna ulaşmışlardır.

Öneriler

Hayat bilgisi dersi öğretim programı ve ders kitaplarına, öğrenme çıktılarına ve öğrencilerin sınıf düzeylerine uygun olacak şekilde öğretmenlere rehberlik etmek amaçlı oyunlar eklenebilir.

Hayat bilgisi dersi öğretim programında yer alan öğrenme alanlarının öğretiminde oyunların kullanıldığı sürecin planlaması, uygulaması ve sürecin etkililiğinin değerlendirilmesine yönelik çalışmalar yapılabilir.