

172912

T. C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

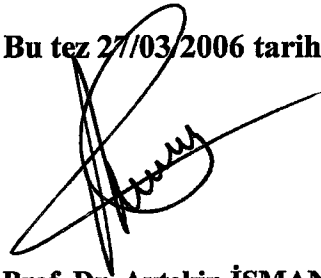
**OKUL ÖNCESİ ÖĞRETMENLERİ İLE
YÖNETİCİLERİNİN BİLGİSAYAR DESTEKLİ OYUN
PROGRAMLARININ KULLANIMINA YÖNELİK ALGI
VE BEKLENTİLERİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Suat KOL

**Enstitü Ana Bilim Dalı: Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri
Eğitimi**


Bu tez 27/03/2006 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından oybirliği ile kabul edilmiştir.



Prof. Dr. Aytekin İŞMAN
Jüri Başkanı



Yrd. Doç. Dr. Turan ÇAKIR
Jüri Üyesi



Yrd. Doç. Dr. Mustafa ALTUN
Jüri Üyesi

BEYAN

Bu tezin yazılmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduğunu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduğunu, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bu üniversitede veya başka bir üniversitedeki başka bir tez çalışması olarak sunulmadığını beyan ederim.

Suat KOL

27.01.2006



ÖNSÖZ

Sakarya İli Okul Öncesi Öğretmen ve Yöneticilerinin Bilgisayar destekli Oyun Programlarına Yönelik Algı ve Beklentilerinin belirleyebilmek için yaptığım araştırma boyunca yardımları eksik etmeyen Tez Danışmanım Yrd. Doç. Dr. Turan Çakır'a ve daima yanımda olarak bana destek veren Babam Osman Ali KOL, Annem Ayşe KOL ve kardeşlerime teşekkürlerimi, şükranlarımı sunarım.

27.01.2006

Suat KOL



İÇİNDEKİLER

	Sayfa
KISALTMALAR	iv
TABLO LİSTESİ	v
ŞEKİL LİSTESİ	viii
ÖZET	ix
SUMMARY	x
GİRİŞ	1
BÖLÜM 1: KURAMSAL BİLGİLER	8
1.1. Okul Öncesi Eğitim	8
1.1.1. Okul Öncesi Eğitim Nedir?.....	8
1.1.2. Türkiye’de Okul Öncesi Eğitim.....	10
1.1.3. Okul Öncesi Eğitimde Oyun	24
1.1.3.1. Okul Öncesi Çocuğun Gelişimi	24
1.1.3.2. Okul Öncesi Çocukta Oyun Gelişimi ve Kuramsal Boyutları	24
1.1.3.2.1. Çocuk Oyunlarının Çocuğun Eğitimi Açısından Önemi	25
1.1.3.2.2. Çocuk Oyunlarının Çocuğun Ruh Sağlığı Açısından Önemi ...	25
1.1.3.2.3. Çocuk Oyunlarının Çocuğun Sosyal ve Duygusal Gelişimi Açısından Önemi	26
1.1.3.2.4. Çocuk Oyunlarının Çocuğun Zihinsel Gelişimi Açısından Önemi.....	26
1.1.3.2.5. Çocuk Oyunlarının Çocuğun Dil Gelişimi Açısından Önemi ..	27
1.1.3.3. Eğitim Kuramcılarının Okul Öncesi Dönem ve Oyunla İlgili Görüşleri	27
1.2. Bilgisayar, Tarihsel Gelişimi ve Bilgisayara Destekli Eğitim	30
1.2.1. Bilgisayar Nedir?	30
1.2.2. Bilgisayar Sistemi ve İşleyişi.....	31
1.2.3. Bilgisayarın Tarihsel Gelişimi	33
1.2.4. Bilgisayar Destekli Eğitim.....	35

1.2.4.1. Bilgisayarın Eğitim Aracı Olarak Kullanımı	36
1.2.4.2. Bilgisayarla Yapılan Eğitimde Öğretmenin Rolü	40
1.2.4.3. Bilgisayar Destekli Eğitimin Avantajları	41
1.2.4.4. Bilgisayar Destekli Eğitimin Dezavantajları	44
1.2.4.5. Türkiye’de Bilgisayar Destekli Eğitim ve Süreci	45
1.2.4.6. Dünyada Bilgisayar Destekli Eğitim	48
1.2.4.7. BDE İlgili Türkiye’de Yapılmış Çalışmalar	49
1.2.5. Okul Öncesi Oyun Etkinliklerinde Bilgisayarın kullanımı.....	55
1.2.5.1. Bilgisayarlı Öğrenme	55
1.2.5.2. Çocuk Oyunları ve Bilgisayar.....	60
1.2.6. Bilgisayar Destekli Oyun Programı Örnekleri.....	64
BÖLÜM 2: YÖNTEM	67
2.1. Araştırmanın Modeli	67
2.2 Evren ve Örneklem	67
2.3. Veri Toplama Aracının geliştirilmesi	67
2.4. Verilerin Toplanması	68
2.6. Verilerin Çözümlemesi	68
BÖLÜM 3: BULGULAR VE YORUM	69
3.1. Kişisel Bilgilere İlişkin Bulgular	69
3.2. Okul Öncesi Öğretmenleri ve Yöneticilerin Bilgisayar Destekli Oyun Programlarına İlişkin Algı Düzeyleri Arasında Anlamlı Farka İlişkin Bulgular	71
3.3. Okul Öncesi Öğretmenleri ve Yöneticilerin Bilgisayar Destekli Oyun Programlarına İlişkin Algı Düzeyleri Arasında Anlamlı Farka İlişkin Bulgular	80
3.4. Okul Öncesi Öğretmenleri ve Yöneticilerin Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Kullanımına İlişkin Toplam Puan İle; Cinsiyet, Yaş, Kişisel Bilgisayarın Olup Olmadığı, Okulunuzda Bilgisayar Laboratuvarı Olup Olmadığı ve Bilgisayarın Yoğun Olarak Kullanılıp Kullanılmadığına İlişkin Bulgular	82

SONUÇ VE ÖNERİLER.....	85
KAYNAKLAR	90
EKLER	98
ÖZGEÇMİŞ	101



KISALTMALAR LİSTESİ

OÖÖ	: Okul Öncesi Öğretmenliği
OÖEGM	: Okul Öncesi Eğitimi Genel Müdürlüğü
BDE	: Bilgisayar Destekli Eğitim
BDÖ	: Bilgisayar Destekli Öğretim
DPT	: Devlet Planlama Teşkilatı
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
MEGSB	: Milli Eğitim Gençlik Spor Bakanlığı
YÖK	: Yüksek Öğretim Kurulu
SMEM	: Sakarya Milli Eğitim Müdürlüğü
P	: Anlamlılık düzeyi
N	: Sayı
SS	: Standart sapma
SH	: Standart hata
t	: T testi
f	: Frekans
\bar{x}	: Aritmetik ortalama
Diğ.	: Diğerleri

TABLO LİSTESİ

	Sayfa
Tablo 1: 2004–2005 Verilerine Göre Okul öncesi eğitimde Okul-Sınıf, Öğrenci ve Öğretmen sayıları	23
Tablo 2: Ankete Katılanların Görevlerine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	69
Tablo 3: Ankete Katılanların Cinsiyetlerine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	69
Tablo 4: Ankete Katılanların Yaşlarına İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	69
Tablo 5: Ankete Katılanların Kişisel Bilgisayarları Olup Olmadığına İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları.....	70
Tablo 6: Ankete Katılan Eğitimcilerin Okullarında Bilgisayar Laboratuvarı Olup Olmadığına İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları.....	70
Tablo 7: Bilgisayarı yoğun kullanma düzeylerine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	70
Tablo 8: Oyun Olgusu Çocuğun Yaşantısındaki Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	71
Tablo 9: Oyunla Eğitimin Bir Yöntem Olmasının Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	71
Tablo 10: Etkinlikler Süresince Oyun Seçiminin Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	72
Tablo 11: Etkinlikler Süresince Oyun Tasarımının Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	72
Tablo 12: Etkinlikler Süresince Oyuna Ayrılan Sürenin Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	72
Tablo 13: Etkinlikler Süresince Oyunda Kullanılacak Materyallerin Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	73

Tablo 14: Etkinlikler Süresince Kullanılacak Araçların Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	73
Tablo 15: Oyun Etkinliği Çocukların İstenilen Hedeflere Ulaşmalarındaki Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları.....	73
Tablo 16: Okul Öncesi Öğretmeninin Çocuğun Oyun Ortamını Çeşitli Etkinliklerle Zenginleştirmemesinin Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	74
Tablo 17: Okul Öncesi Öğretmeninin Çocuğun Oyun Ortamını İlgi Çekici Etkinliklerle Zenginleştirmemesinin Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	74
Tablo 18: Okul Öncesi Öğretmeninin Çocuğun Oyun Ortamını Çözüm Gerektiren Etkinliklerle Zenginleştirmemesinin Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları.....	75
Tablo 19: Okul Öncesi Öğretmeninin Çocuğun Oyun Ortamını Çeşitli Materyallerle Zenginleştirmemesinin Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	75
Tablo 20: Okul Öncesi Öğretmeninin Kişisel Bilgisayar Kullanabilmesinin Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları.....	75
Tablo 21: Okul Öncesi Öğretmeninin Çocuğun Oyun Etkinliklerinde Bilgisayar Destekli Eğitimden Yararlanmasının Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları.....	76
Tablo 22: Okul Öncesi Öğretmeninin Çocuğun Oyun Etkinliklerinde Bilgisayarlı Oyun Programlarından Yararlanmasının Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları.....	76
Tablo 23: Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Çocuğun Öğrenmesi Açısından Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları.....	77
Tablo 24: Bilgisayar Destekli Oyun Programları Çocuğun Bilgilenmemesi Yönünden Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	77
Tablo 25: Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Çocuğun Duygusal Gelişimindeki Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	77

Tablo 26: Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Çocuğun Sosyal Gelişimindeki Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	78
Tablo 27: Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Çocuğun Bilişsel Gelişimindeki Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	78
Tablo 28: Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Çocuğun Bedensel Gelişimindeki Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	78
Tablo 29: Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Çocuğun Yaratıcılık Gelişimindeki Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	79
Tablo 30: Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Çocuğun Problem Çözme Gelişimindeki Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	79
Tablo 31: Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Çocuğun Toplumsal ve Kültürel Gelişimindeki Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları	80
Tablo 32: Okul Öncesi Öğretmenleri ve Usta Öğreticilerin Bilgisayar Destekli Oyun Programlarına İlişkin Algı Düzeyleri Arasında Anlamlı Farka İlişkin t-testi Analiz Sonuçları	81
Tablo 33: Ankete Katılan Eğitimcilerin Cinsiyetlerine İlişkin Frekans (F) Analizi Sonuçları	83
Tablo 34: Ankete Katılan Eğitimcilerin Yaş Durumlarına İlişkin Frekans (F) Analizi Sonuçları	83
Tablo 35: Ankete Katılan Eğitimcilerin Kişisel Bilgisayarları olup olmadığına İlişkin Frekans (F) Analizi Sonuçları.....	83
Tablo 36: Ankete Katılan Eğitimcilerin Okullarında Bilgisayar Laboratuvarı olup olmadığına İlişkin Frekans (F) Analizi Sonuçları	84
Tablo 37: Ankete Katılan Eğitimcilerin Bilgisayarı Yoğun Kullanıp Kullanamama Durumlarına İlişkin Frekans (F) Analizi Sonuçları	84

ŞEKİL LİSTESİ

	Sayfa
Şekil 1: Bilgisayar Şeması.....	31
Şekil 2: Bilgisayarın Çalışma Şekli.....	32



Tezin Başlığı: Okul Öncesi Öğretmenleri ile Yöneticilerinin Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Kullanımına Yönelik Algı ve Beklentileri

Tezin Yazarı: Suat KOL **Danışman:** Yrd. Doç. Dr. Turan ÇAKIR

Kabul Tarihi: 27 Mart 2006 **Sayfa Sayısı:** X (ön kısım)+ 97 (tez)+ 3 (ekler)

Anabilim Dalı: Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi

Teknolojinin hızla gelişerek insan hayatında etkin olarak yer aldığı günümüzde her alanda olduğu gibi eğitim alanında da birçok yenilikler kullanılmaktadır. Hazırlanan eğitici programların yanında bilgisayar destekli oyunlar da çocukların kullanımına sunulmuştur. Eğitimin temelini oluşturan ve çocuğun kişilik gelişiminin şekillendiği okul öncesi dönemde oyunun yeri çok önemlidir. Çocuğun yaşına uygun, yaratıcılığını geliştirici, problem çözme yeteneğini güçlendirici, kendini ifade etmesine olanak sağlayıcı içeriklerle düzeyine uygun bir sürede bilgisayarla birlikte olacağı eğitim ortam ve etkinlikleri çocuk gelişimine çok şey katacağı şüphesizdir. Yapılan akademik çalışmalara dayanılarak çocukların eğitiminde en etkin yöntemin oyun olduğu söylenebilir. Çocuk yaşamı için gerekli olan davranış, bilgi, beceri ve benzeri şeyleri oyun içinde kendiliğinden öğrenir. Çocuğun kişiliği oyun içinde daha belirgin çizgilerle ortaya çıkar ve gelişir. Tüm bu özelliklerinden dolayı okul öncesi eğitim ortamlarında en belirgin yöntem oyun olmaktadır.

Okul öncesi dönem için hazırlanan bilgisayar destekli eğitici amaçlı oyunlar okul öncesi dönem çocuklarının oyunla öğrendiklerinin yanında teknoloji ile erken yaşta tanışmalarına olanak sağlamaktadır. Oyunun çocuğun erken yaşta bilgisayarla tanışmasını sağlamanın yanında onun temel bilgisayar becerilerini oyun oynarken kazanmasını sağladığı ifade edilebilir. Okul öncesi dönem çocuklarına yönelik hazırlanan bilgisayar destekli oyunlar, çocuğun klasik oyun yöntemleri ile elde edeceği kazanımların desteklenerek artırılabilmesi esas alınarak geliştirilmektedir. Bilgisayarlar modern teknolojinin sembolleridir. Bilgisayar kullanma yeteneği gelecekte metin okur yazarlığın daha ileride ve önemli olacaktır. Çocukların gittikçe gelişen bu araçla erken deneyim kazanmaları gerekmektedir.

Bu araştırmanın amacı, okul öncesi dönem çocuklarının geleneksel oyun etkinliklerinin bilgisayar destekli oyunlarla zenginleştirildiğinde ve desteklendiğinde onların duygusal, bilişsel, sosyal ve bedensel gelişimlerinde etkilerinin daha fazla olacağını ortaya koymaktır. Araştırmada kullanılması amacıyla geliştirilen anketin kapsam geçerliliği uzman görüşleri ile sağlanmış, güvenilirlik testi ile güvenilirlik katsayısı $\alpha = 0,7301$ olarak bulunmuştur. Araştırmanın ölçme aracı olarak kullanılan anket, 2004–2005 Eğitim Öğretim Yılı içerisinde Sakarya ilinde bulunan okul öncesi eğitimcilerine uygulanmış elde edilen bulguların analizinde SPSS 11 programı kullanılmıştır. Birinci alt problemin analizinde frekans ve yüzde analizleri, ikinci ve üçüncü alt problemin analizinde t-testi uygulanmıştır. Elde edilen analizler frekans ve t-testi tablolarında ayrıntılı olarak gösterilmiştir.

Araştırmada elde edilen verilere göre bilgisayar destekli oyun programları ile desteklenmiş oyun etkinlikleri yoluyla çocukta bilişsel, bedensel, yaratıcılık, sosyal, duygusal, problem çözme gelişimi, toplumsal ve kültürel gelişimlerinde önemli oranda fayda sağladığı söylenebilir. Elde edilen bulgular ışığında okul öncesi öğretmenleri ve yöneticilerin bilgisayar destekli oyun programlarının kullanımına yönelik algı ve beklentilerine ilişkin sonuçları, Sonuç ve Çneriler bölümünde ortaya konulmuş ve araştırma neticelendirilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Okul Öncesi Eğitim, Bilgisayar Destekli Eğitim, Bilgisayar Destekli Oyun Programları, Eğitimcilerin Algı ve Beklentileri

Title of the Thesis: Early Childhood Teachers's and Administrators's Perceptions And Expectations Towards Usage of Computer Based Game Programmes

Author: Suat KOL **Supervisor:** Asst. Prof. Dr. Turan ÇAKIR

Date: 27 April 2006 **Nu. of pages:** XII (pre text)+ 97 (main body) + 3 (appendices)

Department: Computer and Instructional Technology Education

Today's technology improves quickly and is used effectively in human life everywhere and also in the educational area. A lot of new ones are used. Prepared educational programmes beside computer based games have been presented to the usage of children. The basic of the education, development and personality of a child, what is called early childhood, is very important. It is doubtless that, appropriate to the child's age, development of creative, strengthened to solve problems, express himself, these are contents and appropriate time for the child's level with computer, environment and activities enable child development. According to academic workings the effective way of children's education is playing. Child learns by himself necessary behaviour for life, knowledge, ability something like these in the play. Child's personality seems clearly and develops in the play. Because of all these properties in early childhood education the clearest means is playing game.

Prepared computer based educational games for early childhood term children provide not only something they learn with games but also meeting technology in early ages. It is expressed that meeting computer in early ages provide the child gaining skills of computer while playing games. Computer based games towards early childhood term children have the skills that the child gets with classic playing methods are prepared by supporting and with this method increasing skills targeted. Computers are symbols of modern technology. Using computer skill will be more important and better than reading & writing in the future. It is necessary to get the early experience for children with this tool which develops day by day.

The aim of this investigation is when preschool children's traditional games activities enrich and support with computer based games their emotional, cognitive, social, physical developments effects become much more. The comprehension validity of the questionnaire which developed for the purpose of using in the investigation has been provided by apprehension of specialists and with reliability test its reliability coefficient number founded as 0.7301. The questionnaire which was used as a measuring tool for investigation in 2004-2005 school year in Sakarya where the early childhood educators have been applied and analyses of findings which have been obtained SPSS 11 Programme has been used. In the analysis of the first lower problems: Frequency and percentage analyses, in the second and third lower problems t-test has been applied. The analyses which were got frequency and t-test have been shown in details in their tableaux.

According to the data which were got from investigation it can be said that play activities which were supported with computer based play programmes the child cognitive, physical, creative, social, emotional problem solving and in cultural developments they provide a lot of benefits. The early childhood teachers's and administrators's perceptions and expectations about results towards computer based game programmes have been achieved in the result and suggest part so the investigation has finished.

Key Words: Preschool Education, Computer Based Learning, Computer Based Game Programs, Perceptions and Expectations of Educators.

GİRİŞ

Günümüzde oldukça yaygınlaşan ve yapılan araştırmalar sonucunda ortaya çıktığı gibi insan hayatının önemli evrelerinden biri okul öncesi dönemdir. Okul öncesi eğitim insan yaşamının temelini oluşturur, çünkü bu dönemde çocuğun sağlığı ve beslenmesi kadar aile ortamının ona sağladığı sevgi, şefkat gelecek yaşamında önemli bir rol oynayacak olan eğitim süreci son derece önemlidir.

Okul öncesi dönemdeki yaşantılar çocuğun gelecekte hayata bakış açısını da önemli ölçüde etkiler. Okul öncesi eğitim kurumlarında gösterilen anadili etkinlikleri çocukların yeni kelimeler öğrenerek kelime dağarcıklarının genişlemesine, kelimeleri yerinde ve doğru kullanabilmelerine, düşüncelerini dil aracılığı ile ifade edebilmelerine yardım etmektedir. Bu etkinlikler; bilmece, tekerlemeler, şiirler, hikayeler, masallar ve parmak oyunları ile canlandırmalar çocukların yaratıcılıklarının geliştirilmesinde önemli bir yer tutar.(Çakır, 2004b: 139-162). Sağlıklı, mutlu, yaratıcı insanlar yetiştirebilmek için bu dönemi iyi tanımak ve en iyi şekilde değerlendirmek gerekir. İstenilen davranışlara sahip ve hem ruhsal hem de bedensel olarak sağlıklı bireyler yetiştirmek, onların gelişim özelliklerini ve bu özellikler doğrultusunda ihtiyaçlarının neler olduğunu bilmeye bağlıdır. Okul öncesi dönem çocuklarının gelişim özelliklerini bilmeden onlara verilecek eğitim, hem alabildiğince problemlili ve güç hem de tamamen tesadüflere kaldığı için hata yapılmasına ve istemeyerek de olsa onların zarar görmesine neden olabilmektedir.

Yetişkinlerin basit bir etkinlik olarak düşündükleri ve bu şekilde yaklaşım sergiledikleri oyun etkinlikleri çocuğun gelişim basamaklarında ve öğrenme etkinliklerinde çok önemli bir yer tutar. Çocuğun oyun etkinliklerinde sergilediği davranışlar, üstlendiği roller birçok yetişkinin düşündüğü gibi boş zamanlarını doldurmaları, salt eğlenmeye çalıştıkları etkinlikler değil, onların yaparak, yaşayarak öğrenme süreçlerinin temelini teşkil eder.

Oyun birçok eğitim uzmanının üzerinde hemfikir olduğu gibi çocuğun sosyal ve kişilik gelişiminin oluşmasında çok önemli bir yer teşkil eder. Çocuk oyunla yaşadığı olayları canlandırır ve hayallerini ortaya koyar. Kendisini toplumda görmek istediği yere koyar. Çocuk oyun sayesinde paylaşımı öğrenir. Oyun arkadaşlarıyla birbirlerinin haklarının

olduğunu ve bu haklara saygı göstermek gerektiğini öğrenir. Birlikte bir şeyler başarabilmeyi ve takım çalışmasını öğrenir. Oyun çocuğun yaratıcı düşüncesinin gelişmesini sağlar.

Çocuklar oyun oynarken birçok bilişsel yeteneği de geliştirirler. Karar verme, bellek, strateji, gözlem, mekânsal akıl yürütme, problem çözme ve yaratıcı düşünce bu önemli bilişsel becerilerden bazılarıdır. Oyun küçük çocukların ruhsal ve bedensel gelişimine olanak tanıyan bir araçtır. Çünkü oyun bir güçtür, gelişimi ilerletme ve küçük çocukların dünyasında başlıca tecrübedir.

Oyun, eğitim programı modelinin temelini oluşturur. Oyun, çocukların doğrudan kendi kendine öğrenmesine fırsatlar sağlayarak ve çevre oluşturarak onun gelişiminin bütün alanlarını etkiler. Oyun çocukların özgürce hayal etmelerini, keşfetme ve yaratmalarını sağlar. Çocuklar dünyaya hâkim olma duygusunu kazanır ve canlı dinamik olumlu oyun tecrübeleriyle kendine saygı duyar. Doğallık, kendini ifade, esneklik çocuk oyunlarının özellikleridir. Çocukların merakı, yaratıcı düşüncesi ve problem çözme yetenekleri, kendini ifade etmesi için sağlanan çoklu yollar ve geleneksel olmayan fikirler, etkin araştırmanın desteklediği ortamlarda gelişir. Çocuklar, oyun sayesinde bedensel hareketleri yapabilme becerileri kazanır. Oyun etkinlikleri ile çocukların basit hareketleri öğrenmeleri sağlanır. Böylece el-göz koordinasyonu ve kas gelişimi sağlanır.

20. yüzyılın ikinci yarısı teknolojinin hızla ilerlediği bir dönemdir. Bu süreçte teknolojik yenilikler yaşamın her alanında etkin olarak kullanılmaya başlanmıştır. 1946 yılında yapılan ilk elektronik bilgisayar günümüzde kullandığımız türde bir cihaz olmasa da birçok teknolojik gelişime zemin hazırlamıştır. Özellikle 20. yüzyılın son çeyreğinde geliştirilen bilgisayar programları, her alanda olduğu gibi eğitimde de aktif şekilde faydaniılmaktadır.

Hazırlanan bilgisayar destekli eğitim programları ile uzaktan eğitimden simülasyon programlarına kadar birçok türde yazılımlar hazırlanmıştır. Bilgisayarın bu kadar eğitim alanında etkin olarak kullanılmasından okul öncesi eğitimde nasibini almıştır. Günümüzde giderek sayıları hızla artan okul öncesi eğitim kurumlarının amaçları doğrultusunda başarıya ulaştırılabilmesi için çevrenin eğitim öğretime uygun bir

biçimde düzenlenebilmesi, sürekli değişen teknolojinin verilerinden sistemi geliştirmede yararlanılabilmesini ve uygulanabilmesini zorunlu kılmaktadır (Çakır, 2004c: 285). Eğitimin ilk evrelerinden kabul edilen eğitsel oyun etkinlikleri de bilgisayar destekli bir şekil almaya başlamış, geniş bir yelpazede geliştirilen oyunlar çocukların basit bilgisayar kullanımıyla gerçekleştirecekleri hem eğlenceli hem de eğitici bir hale dönüşmüştür.

Bilgisayar destekli oyun programları çocuğun oyun etkinliklerinde bulunmasının yanında temel bilgisayar kullanımını öğrenmesi bakımından önemli olduğu söylenebilir. Çocuk, bilgisayar destekli oyun programlarıyla oyunun kendisine kazandıracaklarının yanında seviyesine uygun temel bilgisayar bilgilerini de öğrenmiş olur. Bilgisayar kullanmanın başlangıcı sayılan açma kapma, fareyi kullanabilme ve bunun gibi temel bilgisayar bilgilerini çocuk oyun oynayarak kazanır. Çocuk eğitici bilgisayar oyunları ile oynarken klasik oyunda olduğu gibi oyun arkadaşı ihtiyacı yoktur. Kendi başına eğlenceli ve aktif olarak zaman geçirir.

Klasik oyunda olabilen, kıskançlık, kızgınlık, bencillik gibi sıkıntılar olmaz. Kendi başına istediği anda istediği gibi davranışlar sergileyebilme serbestliği vardır. Eğitim uzmanlarının özellikle üzerinde durduğu nokta çocuğun kendi başına kalmasından kaynaklanan sosyalleşme sıkıntısının ortaya çıkabilme olasılığıdır. Bir kısım eğitimcilere göre çocuk bilgisayarla arkadaş olduğu için klasik oyunda kazandırılan paylaşma, birlikte iş yapabilme, başkalarının hakkına saygı duyma, kuralları öğrenme, kurallara uyma gibi birçok davranışın kazandırılmayacağıdır. Bu üzerinde durulması bir noktadır ama önemli olan nokta çocuğun bilgisayarla geçireceği sürenin ne kadar olacağıdır.

Eğer çocuk ailesi tarafından yalnız zaman geçirmesi için ya da herhangi bir nedenle bilgisayar başında tutulursa bu zararlı bir durum olabilir. Burada dikkat edilmesi gereken önemli noktalardan biri çocuğun bilgisayarın başında geçireceği zamanın ayarlanmasıdır. Bu sorun ailenin ya da okul öncesi öğretmenlerinin süre konusunda doğru ve yerinde müdahaleleri ile çözümlenebilir.

Çocuk doğal olarak oyun arkadaşları ile klasik oyun etkinliklerinde de bulunmalıdır. Okul öncesi dönemde çocuğun en ciddi uğraşı oyun, en önemli işi yine oyundur.

Yapılan arařtırmalar sonucunda oyun; öğrenme, yaratma, deneyim kazanma, iletişim kurma, duyguları ifade etme, özgürce yapılan, haz veren, mutluluk kaynağı olan, çocuğı geliřtiren, eğlendiren etkinliklerin tümü olarak tanımlanmaktadır. (Çakır, 2003a: 92-93). Bu çocuğun ruhsal ve bedensel olarak geliřimi için çok önemlidir. Ama bilgisayar destekli eğitici oyunların önemli kazanımları vardır. Bilgisayar destekli oyunlar, önceden belirttiğimiz gibi doğru zamanlama ve seviyeye uygun doğru oyunlar seçildiğı takdirde çocuğun oyun etkinlikleriyle öğreneceklerinin yanında çağımızın gerçeğı olan ve hemen her alanda etkin olarak kullanılan bilgisayarın temel becerilerini erken dönemde öğrenmesini sağlar. Bu, hem oyun etkinliklerinin kazanımlarının elde edilmesine hem de çocuğun teknoloji ile doğru zamanda kontrollü tanışmasına olanak verir.

Geleceğimiz olan çocukların bugünden daha fazla bilgisayarla ve bilgisayara dayalı etkinliklerle yaşamın her alanında karşı karşıya kalacağı açıkça söylenebilir. Bu yeni öğrenme yaklaşımlarının, eğitim sisteminde özellikle 1980'li yıllardan sonra hızla geliřen uzaktan eğitim etkinliklerinden olan "Bilgisayar Destekli Eğitim"ın (BDE) önemini daha da arttıracığı muhakkaktır.

Okul öncesinde bilgisayar destekli eğitimi kullanma şekli ve süresi oldukça önemli bir konudur. Yalnız bilgisayara dayalı bir okul öncesi eğitim çocuğa zarar verebilir. Bilgisayarın gerek okul öncesinde gerek ilkokullarda eğitimciye yardımcı bir araç, eğitimsel programları destekleyen bir materyal olarak kullanılması en uygun olanıdır. Eğitimcinin eğitimdeki rolü hiçbir zaman inkâr edilemez. Bilgisayar sadece etkileşimli bir makinedir. Bilgisayar, eğitimcinin çocuklara verdiği birçok insani değerden uzaktır; bunun için de eğitimcinin yerini alması hiçbir zaman mümkün olamaz (Arı ve Bayhan, 1999: 8)

Çocuk bilgisayarla eğitici oyun etkinliğini gerçekleştirirken aile ya da öğretmeni tarafından yönlendirilmeli, bilgisayar başında geçireceğı süre iyi ayarlanmalıdır. Bunun yanında günümüzde kullanılan oyunların büyük çoğunluğu İngilizce temelli oyunlardır. Bu oyunlar ve simülasyonlar kullanılırken çocuğa oyunun nasıl oynanacağını anlayabilmesi için rehberlik edilmelidir. Her konu alanında öğrencilerin ilgisini çekecek nitelikte ve gerçeğe yakın biçimde simülasyona elverişli pek çok örnek bulunabilir. Simülasyon, gerçek yaşama uygun şekilde yeniden oluşturulmuş bir durum içinde

öğrencileri iş birliğine girmeye ve yaratıcılığa özendirir. Bunun yanında oyunlar basit mantıkla hazırlandığından dolayı birkaç defa yapılacak kılavuzluk yeterli olacaktır.

Araştırmamızın konusu okul öncesi eğitimde çok önemli yeri olan oyun etkinliklerinin bilgisayar teknolojisi ile desteklendiğinde çocuğun duygusal, bedensel, sosyal, bilişsel, yaratıcılık ve problem çözme gelişimine etkilerinin neler olduğudur. Hazırlanan anket çerçevesinde Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun ruhsal ve bedensel gelişimine ne gibi katkısı olduğu sorusunun cevabı aranmıştır.

Bu araştırmanın amacı okul öncesi dönem çocuklarının klasik oyun etkinliklerinin bilgisayar destekli oyun programları ile desteklendiği zaman onların bilişsel, duygusal, sosyal ve bedensel gelişimlerinde etkilerinin daha fazla olacağını ortaya koymaktır.

Problem Cümlesi

Okul öncesi öğretmenleri ve yöneticilerinin bilgisayar destekli oyun programlarının kullanımına ilişkin algı düzeyleri nedir?

Alt Problemler

1. Okul öncesi öğretmenleri ve yöneticilerin bilgisayar destekli oyun programlarının kullanımına ilişkin algı düzeyleri nedir?
2. Okul öncesi öğretmenleri ve yöneticilerin bilgisayar destekli oyun programlarına ilişkin algı düzeyleri arasında anlamlı fark var mıdır?
3. Okul öncesi öğretmenleri ve yöneticilerin bilgisayar destekli oyun programlarının kullanımına ilişkin toplam puan ile;
 - a. Cinsiyet,
 - b. Yaş,
 - c. Kişisel bilgisayar olup olmama durumu,
 - d. Görev yaptıkları okulda bilgisayar laboratuvarı olup olmama durumu,
 - e. Bilgisayarı yoğun kullanma,

Değişkenlerine göre anlamlı fark var mıdır?

Varsayımlar

Okul öncesi eğitim kurumları öğretmenlerinin ve yöneticilerinin okul öncesi eğitim etkinliklerinde bilgisayar destekli oyun programlarına yönelik algı ve beklentilerinin uygulandığı betimsel tarama metodu ile test edilebilir olduğu varsayılmıştır.

Bilgisayar destekli oyun programları ile çocuğun kazanacağı davranışlar bilimsel kavramlardır ve bilimsel yöntemlerle ölçülebilir.

Hazırlanan ankete katılan eğitimcilerin verdikleri cevaplar genel anlamda samimi ve objektif cevaplardır.

Sınırlılıklar

Yükseköğretim Kurulu tez tarama sayfasında yapılan aramalar neticesinde bilgisayar destekli eğitim ile ilgili birçok araştırma olmasına rağmen okul öncesinde bilgisayar destekli oyun öğretimi ile ilgili akademik bir çalışmanın olmadığı görülmüştür (www.yok.gov.tr).

Yapılan anket çalışması Sakarya ili Okul Öncesi Eğitim Kurumları ile 2004–2005 Öğretim Yılı Sakarya İli Okul Öncesi Öğretmenleri ve Yöneticileri ile sınırlıdır.

Sayıtlılar

- a. Evrenden elde edilen anket sayısı, okul öncesi eğitim kurumlarında görev yapan öğretmenler ve yöneticiler, evreni temsil etmektedirler.
- b. Ankette yer alan sorular, okul öncesi öğretmenler ve yöneticilerin okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar destekli oyun etkinlikleri ile kazandıklarını ortaya koyabilecek şekilde hazırlanmıştır.
- c. Araştırmada kullanılan istatistiksel çözümlene teknikleri araştırmanın problem ve alt problemlerine uygundur.
- d. Okul öncesi öğretmenlerinin ve yöneticilerinin anketleri içtenlikle cevapladıkları varsayılmıştır.

Tanımlar

Okul Öncesi Dönem: Çocuğun doğumundan ilköğretime (temel eğitim) başlamasına kadar süren dönem “Okul Öncesi Dönem” olarak adlandırılır.

Algı: Duyu organlarını uyaran olayların, niteliklerin, kişinin çevresine ilişkin yaşantılarındaki benzerlikleri kavrama ve farklılıkların, ilişkilerin farkında olma süreci.

Beklenti: Geçmiş yaşantı ve o andaki uyaranlara dayanarak gelecekteki olayların öncelenmesi ya da kestirilmesi.



BÖLÜM 1. KURAMSAL BİLGİLER

1.1. Okul Öncesi Eğitim

1.1.1. Okul Öncesi Eğitim Nedir?

İnsan yaşamının en önemli evresi 0–7 yaş arasını içine alan okul öncesi eğitim çocuğun zihinsel ve bedensel gelişiminde çok önemli bir yer tutar. 0–7 yaş arası dönem çocuğun ilköğretim başlangıcına kadar hızlı bir gelişim gösterdiği, kişilik gelişiminin büyük ölçüde şekillendiği dönemdir. Çocuk bu süreçte daha ilgi alanlarının, becerilerinin tam olarak farkında değildir. Bu noktada ailenin ya da okul öncesi öğretmenin dikkat etmesi gereken çocukların bu farkında olmama durumunu iyi kavramaları ve bilinçli ve kontrollü bir şekilde çocuğun eğitimleri ile ilgilenmeleridir. Çocuğa gerekli ilginin gösterilmesine ve onun bedensel ve ruhsal gereksinimleri doğrultusunda yaklaşılmasına özen gösterilmelidir.

Okul öncesi eğitim insan yaşamının temelini oluşturur. Bu dönemde çocuğun sağlığı ve beslenmesi kadar aile ortamının ona sağladığı sevgi ve şefkat de son derece önemlidir. Bu dönemdeki yaşantılar çocuğun gelecekte hayata bakış açısını da önemli ölçüde etkiler. Sağlıklı, mutlu, yaratıcı insanları yetiştirebilmek için bu dönemi tanımak ve en iyi şekilde değerlendirmek gerekir.

Okul öncesi eğitim, çocuğun doğduğu günden temel eğitime başladığı güne kadar geçen yılları kapsayan ve çocukların daha sonraki yaşamlarında önemli rol oynayan, bedensel, psikomotor, sosyal–duygusal, zihinsel ve dil gelişimlerinin büyük ölçüde tamamlandığı, kişiliğinin şekillendiği, ailelerde ve kurumlarda verilen eğitim süreci olarak tanımlanabilmektedir. Okul öncesi dönem çocuğunun gereksiniminin hızlandığı yıllardır. Bu dönemde verilen eğitim çocuğun ileriki yıllarına yön verir. İnsandaki potansiyelin en üst sınırlara kadar geliştirilebilmesi ve yararlı kılınabilmesi için ancak ona erken çocukluk yıllarında sağlanacak zengin uyaranlarla dolu eğitim çevresiyle mümkün olabilmektedir (Çakır, 2004c: 285). Okul Öncesi Eğitimi, doğumdan, zorunlu eğitim yaşına kadar, çocukların gelişim özellikleri, bireysel farklılıkları ve yetenekleri göz önüne alınarak, çocukların sağlıklı bir biçimde fiziksel, duygusal, dil, sosyal ve zihinsel yönden gelişimlerini sağlayıcı, olumlu kişilik temellerinin atıldığı, yaratıcı

yönlere ortaya çıkarıldığı, çocukların kendilerine güven duymalarının sağlandığı, ebeveyn ve eğitimcilerin etkin olduğu sistemli bir eğitim diye tanımlayabiliriz.

Oktay'a göre, genel anlamda çocuğun doğumundan ilköğretim (temel eğitim) başlayıncaya kadar süren dönem "okul öncesi dönem"; bu dönemdeki eğitsel etkinliklerin tümü de "okul öncesi eğitim" olarak adlandırılır (Oktay, 1990: 151).

Başka bir tanıma göre ise Okul Öncesi Eğitimi, doğumdan, zorunlu eğitim yaşına kadar, çocukların gelişim özellikleri, bireysel farklılıkları ve yetenekleri göz önüne alınarak, çocukların sağlıklı bir biçimde fiziksel, duygusal, dilsel, sosyal ve zihinsel yönden gelişmelerini sağlayıcı, olumlu kişilik temellerinin atıldığı, yaratıcı yönlerinin ortaya çıkarıldığı, çocukların kendilerine güven duymalarının sağlandığı, ebeveyn ve eğitimcilerin etkin olduğu sistemli bir eğitimidir (Zembat, 1998: 12).

Milli Eğitim Bakanlığı, Okul Öncesi Eğitim Genel Müdürlüğüne göre ise Okul Öncesi Eğitim, çocuğun bireysel özelliklerine uygun olarak;

- Tüm gelişmelerini, toplumun kültürel değerleri doğrultusunda yönlendiren,
- Duygularının gelişimini ve algılama gücünü artırarak akıl yürütme sürecinde ona yardımcı olan ve yaratıcılığını pekiştiren,
- Onların; milli, manevi, ahlaki, kültürel ve insani değerlere bağlılığını geliştiren,
- Kendini ifade etmesine, öz denetimlerini sağlayabilmesine ve bağımsızlığını kazanmasına olanak sağlayan sistemli bir eğitim sürecidir.

Aynı zamanda, okul öncesi eğitim kurumları, çocuklara Türkçeyi doğru ve güzel kullanıma beceri ve alışkanlığı kazanmasını sağlar, onları ilköğretime hazırlar ve toplum tabanlı aile ve çocuk eğitimi yapar. Bu nedenle, eğitim sistemimizin ilk basamağını oluşturan okul öncesi eğitim, çocuğun daha sonraki yıllarına yön veren bir süreçtir (www.meb.gov.tr, 29.03.2005).

Günümüzde okul öncesi eğitimin yurt genelinde yaygınlaşması ve ailelerin okul öncesi eğitimin önemini kavrayabilmeleri için devlet ve sivil toplum örgütleri çeşitli faaliyetlerde bulunmaktadır. Avrupa ülkeleri ve ABD verilerine göre çok düşük olan

okul öncesi eğitime devam eden öğrenci sayısı bu tür çalışmalarla aileler bilinçlendirerek sayının artırılmasına çalışılmaktadır.

1.1.2. Türkiye’de Okul Öncesi Eğitim

Günümüz koşulları eğitimde okul öncesi dönemin ne kadar önemli olduğunu ortaya koymuştur. Tüm gelişim alanlarının çok hızlı geliştiği bu alanda çalışan otorite ve duayenlerin “Yaşamın Sihirli Yılları” adını verdikleri okul öncesi dönem, çocuğun gelişiminin hızlandığı yıllardır (Çakır ve Oktay, 2004a: 28). Batı ülkelerindeki okul öncesi eğitimin kuruluşu ve gelişmesi ülkemize de yansımış yapılan çalışmalar ve hukuksal düzenlemelerle bunun önü açılmaya çalışılmıştır. Türkiye’de bugünkü anlamda okul öncesi eğitim kurumlarının kurulmasından önce de bu yaş çocuklarının eğitimini üstlenen bazı kurumlar mevcuttu (Oktay, 2002: 79). Dünyada önemi çok iyi kavranmış ve yaygınlaşması için devlet ve sivil toplum örgütleri tarafında büyük çabalar yürütülen okul öncesi eğitim ülkemizde ne yazık ki istenilen seviyede değildir.

Son yıllarda çeşitli vakıflar ve devletin ilgili kuruluşları aileleri çocuklarını okul öncesi eğitim kurumlarına yollaması için bilinçlendirme çalışmalarını sürdürmektedirler. Türkiye’de okul öncesi eğitimin kurulması ve gelişimi kronolojik sırası ile şu şekilde olmuştur:

Türkiye Cumhuriyeti kurulmadan önce Osmanlı Devleti döneminde bu anlamda faaliyet gösteren eğitim kurumları bulunmaktaydı. İlk olarak Fatih devrinde açılan Sıbyan Mektepleri günümüzdeki anlamda olmasa da anaokullarının başlangıcı olarak bilinir. Daha sonraları savaşta ailelerini kaybeden çocukların barındırıldığı ıslahaneler, darüleytamlar olarak da görülen uygun adıyla Sıbyan (Mahalle) mektepleri olarak bilinen bu ilköğretim okullarına ebeveynler daha çok oyalanmaları ve evden uzaklaşmaları bahanesiyle küçük yaştaki çocukları da gönderiyorlardı (Oktay, 2002: 79). Dönemin şartlarına göre eğitim veren ve tam anlamıyla karşılamasa da okul öncesi eğitim kurumlarının başlangıcı kabul edilen bu kurumlar daha sonra yaygınlaşarak çeşitli şehirlerde bu tür eğitim veren okullar açılmıştır. Bu dönem II. Meşrutiyet’in hemen öncesindeki dönemdir.

23 Temmuz 1880 tarihinden önce bazı illerde, bu tarihten sonra da İstanbul’da özel ana mekteplerinin açıldığı bilinmektedir (Oktay, 2002: 80). Ancak Osmanlı İmparatorluğu

döneminde anaokullarının örgütsel kuruluşunun 23.09.1913 tarihli “Tedrisat-ı İbtidaiyye Kanunu”na dayanarak formal eğitim sisteminde yer aldığı görülmektedir (Koçer, 1995: 21). Gerçi bu kanunda mevcut anaokulları ve temeli Fatih dönemine kadar dayanan Sıbyan mektepleri ilköğretim kategorisinde sayılıyordu, ama yasada 4–7 yaş arasındaki çocukların yaşlarına uygun yararlı oyunlar, geziler, elişleri, tabiat bilgileri, yurtseverlik bilgilerinin verileceği ruhi ve bedeni gelişimlerine hizmet eden kurumlar olarak belirlenen anaokulları için bir nizamnamenin (tüzük) hazırlanması da öngörülmüştür (Koçer, 1995: 21). Osmanlı Devleti’nin çöküş dönemlerinde okul öncesi eğitim için yapılan çalışmalar duraklama dönemine girmiştir. Savaşın getirdiği şartlar ve ülkenin içinde bulunduğu ekonomik ve sosyal durum neticesinde eğitim çalışmaları bir süreliğine durmuş olmasına rağmen 1. Dünya Savaşı sürecinde okul öncesi eğitim ile ilgili çeşitli yasal düzenlemeler (1915’de Ana Mektepleri Nizamnamesi) ile birlikte büyük kentlerde anaokulu ve anasınıflarının açıldığı ve sayılarının hızla çoğaldığı görülmektedir (Akyüz, 1997: 14).

Sayıları her geçen gün artan anaokullarına öğretmen yetiştirmek sorununun gündeme gelmesiyle 1914–1915 öğretim yılında anaokulları ve anasınıflarına öğretmen yetiştirmek için (Darülmuallimat) yüksek öğretmen okulu içinde öğretim süresi bir yıl olan “Ana Muallim Mektebi” bölümünün açıldığı, dört yıl eğitim verdikten sonra Birinci Dünya Savaşı nedeniyle 1919 yılında kapandığı görülmektedir (Akyüz, 1997: 15). Gerileme ve çökme dönemi sürecinde Osmanlı Devleti’nde okul öncesi eğitimi geliştirmek için çaba gösterilmişse de, ülkenin içinde bulunduğu durum, I. Dünya Savaşı’nın sıkıntıları, savaştan yenilgi ile çıkılması sonucu toplumun içine sürüklendiği siyasi, sosyal ve iktisadi felaketler nedeniyle bu çabalar eğitimin bu dönemdeki çocukların tümüne yaygınlaştırılması için yeterli olamamıştır (Oktay, 2002: 83). Osmanlı Devleti’nin ardından Cumhuriyet’in kuruluş yıllarında ülkenin içinde bulunduğu şartlar, okuma yazma oranının çok düşük olması, özellikle ilköğretime öncelik verilmesini gerektirdiğinden, var olan kıt kaynakların önemli bir bölümü ilköğretimin okullaşma ve gelişimine yöneltilmişti.

25 Ekim 1925 tarihli tamimle eğitim etkinliklerinde her türlü önceliğin ilköğretime kaydırılmasına ilişkin Bakanlık görüşünün vilayetlere bildirildiği, bunun üzerine vilayetlerde daha önce açılan okul öncesi eğitim kurumlarının kapatıldığı, okul öncesi

eğitimin ailelerin ve yerel yönetimlerin sorumluluğunda kaldığı okul öncesi eğitim kurumlarının sayısında ilerleme olmadığı görülmektedir (Oktay, 2002: 83). Sonraki yıllarda mevcut anaokullarına öğretmen ihtiyacı doğmuş ve bu ihtiyacı karşılanması için 1926'da İzmir'de, 1927'de Ankara'da yapılan girişimler sonucunda 1927–28 yılından itibaren Ankara'da 2 yıllık Ana Öğretmen Mektebi açıldığı, bu mektebin 1930–31 eğitim öğretim yılında Çapa Kız Öğretmen Okulu'na nakledilmiştir (Meydan, 1990: 11).

Bu arada yapılan Harf İnkılabı üzerine 29 Ocak 1930 tarihinde çıkarılan anaokulu ve anasınıflarının açılmayacağı, bütçe olanaklarının mevcut eğitici-öğretici personelin ilköğretime kaydırılmasının ikinci bir tamimle vilayetlere, okullara bildirilmesi, tüm öğretmenlerin Millet Mekteplerinde görevlendirilmesi üzerine bu okulların öğrenci ve öğretmen yetersizliğinden ikinci kez 1933'te kapandığı, herkesin okur-yazar olması için çalışmaların, ödeneklerin ilköğretime aktarılması nedeniyle kendi imkânları ile çalışmalarını sürdüren anaokullarının da 1937–38 öğretim yılında kapandığı görülmektedir (Meydan, 1990: 11).

Cumhuriyet'in ilk yıllarında Bakanlığın bütçesi müsait vilayetlerde fabrikalarda, tarım alanında çalışan ve çocuklarını çalıştığı saatlerde bırakacakları kimsesi bulunmayan anaların bulunduğu yerlerde yalnız bu sebebe bağlı olarak anaokullarının açılabilceği, yapılan denetimlerde annesi çalışmayan çocuk görülürse kapatılacağı hükmüne ve 1930 tarihli "Belediyeler Kanunu", 1593 sayılı "Umumi Hıfzıssıhha Kanunu", 1936 tarihli "İş Kanunu", 1942 yılında yürürlüğe giren "İşçilerin Sağlığını Koruma Nizamnamesi", 6972 sayılı "Korunmaya Muhtaç Çocuklar Kanunu" gibi çeşitli yasaların ilgili maddeleri hükmünce İstanbul'da ve bazı büyük şehirlerde belediyeler, bazı işyeri ve kurumlar tarafından çocuk yuvalarının açıldığı görülmektedir (Koçer, 1995: 22; Oktay, 2002: 84).

Genç Cumhuriyetin çok partili sisteme geçiş sürecinde anaokullarının Bakanlık dışında kamu ve özel kuruluşlarca açılmasına yönelik yasal gereklerden kaynaklanan çalışmalar ve 1949'da IV. Milli Eğitim Şûrası'nda "aile eğitim üzerinde durulması, ailede demokratik eğitimin uygulanması için çeşitli yöntemlerden yararlanılması gereği" alınan tavsiye kararları doğrultusunda; 1952 yılında hazırlanan "Ana Okulları Program ve Yönetmeliği" ile "Ana Okullarına Öğretmen Yetiştirme Geçici Yönetmeliği" ve

“Ana Okulları Yönetmeliği”nin yayınlanması okul öncesi eğitimin önemini geniş ölçüde belirlemiştir; 1953’deki V. Milli Eğitim Şûrası’nda okul öncesi eğitim kurumlarının açılmasına yönelik mahalli ve özel, kamu kurum ve kuruluşlarının yardım ve teşebbüslerine Milli Eğitim Bakanlığının gerekli yardım ve desteği sağlayacağını belirtildiği ifade edilmektedir (Özalp ve Ataunal, 1977: 265).

Dünyada gelişen ve değişen eğitim sistemlerine göre Türk Eğitim Sisteminin, uluslararası yerini tespit etmek üzere 1958 yılında “Türkiye Eğitim Milli Komisyonu” kurulmuş, bu komisyon 18 Temmuz 1959 tarihinde “Türkiye Eğitim Milli Komisyonu Raporu” adlı belgeyi hazırlamış ve Milli Eğitim Bakanlığına sunmuştur. Bu raporda: “İncelenen yabancı ülkelerin eğitim sistemlerinde çocukların ilköğretime başlamadan önce devlet, mahalli idareler, belediyeler tarafından anaokullarının açıldığı, 5 yaşındaki çocukların bu eğitimle zorunlu eğitim çağına alındığı, sanayi ve tarımın geliştiği ülkelerde anaokullarının yoğun olarak açıldığı; Türkiye için, ilkokul çağından önceki yaşların özelliği ve önemi dikkate alınarak, memleketimizde de okul öncesi çağının eğitimine gereken önemin verilmesi, tamamen özel teşebbüsün elinde bulunan anaokullarıyla yuvaların bina, tesisat, eğitim aracı yönünden yeterince donatılmadığı ve bu işlerin Devletçe denetlenmesi gerektiği” önerilerinde bulunulmuştur (Öz, 1983: 241).

TBMM’de Eğitim alanında düzenleme yapmayı esas alan 5 Ocak 1961 tarihinde 222 sayılı “İlköğretim ve Eğitim Kanunu” çıkarılmış, Kanunun 6. maddesinde ilköğretim kurumları belirlenirken “okul öncesi eğitim kurumları” aynı maddenin isteğe bağlı olanlar kısmında yer almış, 13. maddesinde “Okul öncesi kurumlarında mecburi öğrenim çağına gelmemiş çocuklar eğitilir” kaydı konmuş; 29 Ocak 1961 tarihinde eğitim sistemini 10 yılda dengeli biçimde yaymak ve geliştirmek amacıyla “Milli Eğitim Planlama Kurulu” kurulmuş, kurulan “İlköğretim Komitesi” altı haftalık çalışması sonucunda “İlköğretim Komitesi Raporu ve 10 Yıllık Planı” hazırlanmış, Planda: “Anaokullarının zorunlu öğretim dışında olmakla birlikte yaygınlaştırılmasında devlet desteğinin sağlanması, yetersiz çevrelerde anasınıflarının açılması, özel eğitime gereksinim duyan çocuklar için özel eğitim yapan anaokullarının kurulması, bu konuda özel teşebbüsün teşviki, anaokulu eğitici personelinin uygulama yaparak yetişmesi için uygulama anaokullarının açılması, sanayi bölgelerinde çalışan anne çocukları için anaokullarının açılması” önerilmiş; 02.07.1961 tarihinde hazırlanarak yürürlüğe giren

1961 T.C. Anayasası ailenin çocuğun korunması (35. md) ve halkın eğitimini zorunlu kılan (50. md) hükümler getirmiştir (Çakır, 2003a: 76).

İlerleyen yıllarda yapılan atılımlarla 1961–62 öğretim yılında 10 ilde açılan anasınıflarınca ilköğretmen okulu çıkışlı 20 ilkokul öğretmeni atanmış, 1961 Eylül ayında bu öğretmenler için hizmet içi eğitim kursuna alınmış, sonra bir aylığına İtalya’ya “okul öncesi eğitim” alanında seminere gönderilmiştir (Poyraz, 2004: 13).

5–15 Şubat 1962 tarihleri arasında toplanan VII. Milli Eğitim Şûrası’nın okul öncesi eğitime ilköğretim bünyesinde isteğe bağlı okullar olarak değinildiği kararları doğrultusunda gerekli mevzuat düzenlemeleri çerçevesinde 16 Haziran 1962’de “Anaokulları ve Anasınıfları Yönetmeliği” yayınlanmıştır. Bunlara paralel olarak 1963–64 öğretim yılında ortaokula dayalı 3 yıllık meslek okulları haline getirilen Kız Meslek Liselerinde, anaokulu öğretmeni yetiştirmek amacıyla “Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümü” açılmış, bu bölüm meslek eğitimi yanı sıra öğretmenlik formasyonu veren derslerle takviye edilmiş, 11.04.1964 tarih ve 120 sayılı Talim ve Terbiye Kurulu Kararı ile okul öncesi eğitim kurumlarına öğretmen yetiştiren bir bölüm haline getirilmiş, aynı yıllarda bu bölüm öğrencilerinin pratik eğitimlerini yapabilmeleri amacıyla kız teknik eğitim okulları bünyesinde “Uygulama Anaokulları” açılmıştır (Çakır, 2003a: 76).

28 Eylül – 3 Ekim 1970 tarihleri arasında toplanan VIII. Milli Eğitim Şûrası’nın “Ortaöğretim sisteminin kuruluşu ve yüksek öğretime geçişin yeniden düzenlenmesi”ne yönelik şûra kararları doğrultusunda 1970–71 yılında ilköğretmen okullarının programları ortaokul üzerine 4 yıla çıkarılmış ders programlarına okul öncesi eğitimle ilgili dersler konulmuştur (Kantarcıoğlu, 1994).

Okul öncesi eğitim alanında yapılan hukuksal düzenlemelerin ardından 1973 yılında 1739 sayılı “Milli Eğitim Temel Kanunu”nun yürürlüğe girmesiyle Türk Milli Eğitim Sisteminin genel yapısı içinde okul öncesi eğitime örgün eğitim sistemi içerisinde yer verilmiş (19. md), okul öncesi eğitimin amaç ve görevleri belirlenmiş (20. md), okul öncesi eğitim kurumlarının açılma şartları (21. md) hükme bağlanmış, bu yasa ile tüm öğretmenlere yüksek öğrenim görme zorunluluğu getirilmiştir. (Çakır, 2003a: 77).

24 Haziran, 4 Temmuz 1974 yılında toplanan IX. Milli Eğitim Şûrası Milli Eğitim Sistemi Bütünlüğü İçinde Programlar ve Öğrenci Akışını Düzenleyen Kurullarla ilgili

yapılan görüşmeler sonucunda, okul öncesi eğitimin amaç ve görevleri Milli Eğitimin genel amaç ve temel ilkelerine uygun olarak yeniden belirlenerek okul öncesi eğitim kurumlarının bağımsız anaokulları olarak kurulabileceği gibi, temel eğitim kurumlarının birinci kademesine bağlı anasınıfları veya ilgili diğer öğretim kurumlarına bağlı uygulama sınıfları olarak açılabilmesi de belirtilmiştir (Oktay, 2003: 85).

Okul öncesi eğitimin gelişmesi ve mevcut sayının artmasına paralel olarak bu alanın ilköğretimden ayrı bir birimde toplanma zorunluluğu doğmuş, bunun sonucunda 16 Mart 1977 tarih ve 16927 sayılı Bakanlık onayı ile İlköğretim Genel Müdürlüğünde “Okul Öncesi Şubesi” teşekkül ettirilerek okul öncesi eğitimle ilgili hizmetler bu şube tarafından yürütülmeye başlanmış (Meydan, 1984: 20); 2 Kasım 1977 tarih ve 61525 sayılı genelge ile anaokulu ve anasınıflarında görevli öğretmenlerin alanla ilgili hizmet içi eğitim programları düzenlenerek duyurulmuştur. 20–22 Mart 1978 tarihlerinde Ankara’da UNESCO Türkiye Milli Komisyonu’nun düzenlediği “Okul Öncesi Eğitim Semineri” ile ulusal ve uluslararası düzeyde okul öncesi eğitimin önemi dile getirilmiş, bu bilimsel toplantı süratle uygulamada beklenen etkiyi göstermiştir.

Milli Eğitim Bakanlığınca okul öncesi eğitimin bir proje halinde geliştirilmesine karar verilerek bu projenin Boğaziçi Üniversitesi İdari Bilimler ve Uygulama Enstitüsü tarafından yürütülmesi uygun görülmüş, “Türkiye’de Okul Öncesi Çocuk Gelişimi ve Eğitimi” adlı bu projede Boğaziçi Üniversitesi Grubu, Hacettepe Ankara Üniversiteleri, Sosyal Hizmetler Akademisi, Milli Eğitim Bakanlığı İlköğretim ve Kız Teknik Eğitim Genel Müdürlükleri, Kız Teknik Yüksek Öğretmen Okulu uzmanlarından ve uygulayıcılardan önemli ölçüde destek görerek 6 bilimsel raporu içeren bir yayın hazırlanmış ve uygulayıcılara ulaştırılmış, proje gereği olarak 12 Eylül 1979 tarih ve 47742 sayılı genelge ile 4. BYKP’nin ilgili hükümleri uyarınca 29 ilde “Okul Öncesi Eğitim” pilot uygulamalarına başlanmış, “Eğitici Eğitimi Semineri” düzenlenmiştir (Yangın, 1991: 10–11).

1979 Uluslararası Çocuk Yılı, ülkemizde çocuk konusunu yeniden gündeme getirmiş, 1979 yılı süresince okul öncesi eğitim dâhil olmak üzere pek çok yazılar yayınlanmış, özellikle iki önemli bilimsel toplantı düzenlenmiştir. Birisi 1979 Uluslararası Çocuk Yılı Milli Komitesi öncülüğünde Hacettepe Üniversitesi’nde yetmiş aşkın bilimsel tebliğin sunulduğu bu ulusal toplantı, diğeri de Türk Eğitim Derneği’nin düzenlediği

“Çocuk ve Eğitim” konulu bilimsel toplantı ile okul öncesi eğitim alanındaki çalışmalar ve tarihsel gelişmeler ülkemizde bu alana karşı olan ilgiyi büyük ölçüde artırmıştır (Çakır, 2003a: 78).

Ülkemizde gerçekleştirilen askeri ihtilal sonrasında (12 Eylül 1980) Milli Eğitim Bakanlığı’nda kurulan çalışma gruplarında eğitimimizin hemen her alanı ile ilgili çalışmaları kapsayan 41 çalışma grubundan biri olarak “Temel Eğitim Çalışma Grubu”na okul öncesi eğitimi alanında “Okul öncesi ve Temel Eğitim Kurumları Yasa Tasarısı” hazırlanmış, “Eğitim Politikası Çalışma Grubu” raporunda okul öncesi eğitim politikası belirtilmiştir (Öz, 1983: 251).

23–26 Haziran 1981 yılında toplanan X. Milli Eğitim Şûrası’nın Türk Milli Eğitimini ve okul öncesi eğitimi bir sistem içerisinde ele alan ve bir plana bağlayan kararları doğrultusunda: Anasınıflarının başlangıçta zorunlu olmayan ancak zamanla zorunlu kılınacak bir düzeyde ele alınması, okul öncesi eğitim sınıflarının kırsal ve gecekondü yörelerinde Türkçe eğitimine ağırlık verilecek şekilde yaygınlaştırılması, uygulanacak programlara uygun oyun ve öğretim materyallerinin geliştirilmesi, okul öncesi çağ nüfusu çocukları ve ebeveynler için kaynak materyallerin hazırlanması, okul öncesi çağ çocukları için “Öğrenci Gelişme Dosyası” ile izleme, tanıma araçlarının geliştirilmesi, okul öncesine öğretmen sağlamada mevcut kaynakların değerlendirilmesi ve tüm bu çalışmaların İlköğretim Genel Müdürlüğü’nün koordinatörlüğünde sürdürülmesi kararlaştırılmıştır (Meydan, 1984: 21).

X. Milli Eğitim Şûrası Kararları Uygulama Planı’na göre İlköğretim Genel Müdürlüğü Koordinatörlüğüne verilen konular hakkında çalışmalar yapmak üzere ilgili dairelerin temsilcilerinden oluşan çalışma grupları ile 11 Ocak 1982 tarihinde yapılan toplantıda okul öncesi eğitimi çalışmalarının daha sağlıklı bir şekilde sürdürülebilmesi için alan uzmanlarından oluşan bir ihtisas komisyonunun kurulması kararı alınmış, 19 Ocak 1982 tarih ve 2126 sayılı Bakanlık onayı ile alan uzmanlarından oluşan İhtisas Komisyonu kurulmuş, İhtisas Komisyonu teklifi ile Ankara Üniversitesi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi Çocuk Evleri Vakfı’ndan okul öncesi eğitim konusunda yaptıkları çalışmalar istenmiş, toplanan bilgiler etüt edilerek rapor düzenlenmiş ve 21 Ocak 1982 tarih ve 2455 sayılı genelge ile Valiliklere gönderilen genelge ile 1982–1983 öğretim

yılından itibaren tüm olanakların kullanılarak anasınıflarının açılması istenmiş, genelge sonucunda 472 anasınıfının ve 1 anaokulunun açılması sağlanmıştır (Oktay, 2002: 85).

Türkiye Cumhuriyetinin 4. Anayasası olan ve 7 Kasım 1982 tarihinde halk oylamasına sunulmuş kabul edilen 1982 T.C. Anayasasının 41. maddesinde okul öncesi eğitim kurumlarına yer verilmiş, “Devlet ailenin huzur ve refahı ile özellikle ananın ve çocukların korunması ve aile planlamasının öğretimi ile uygulamasını sağlamak için gerekli tedbirleri alır, teşkilat kurar” hükmü getirilmiştir (Çakır, 2003a: 80).

Yine 14 Mart 1983 tarih ve 7186 sayılı (1983/65) bir genelge ile yeniden tüm olanakların kullanılarak anaokulu ve anasınıflarının açılması ve buralarda çalışacak öğretmenlerin tespiti ve yaz aylarında yapılacak okul öncesi eğitimle ilgili hizmet içi eğitim çalışmalarına esas olacak formlar gönderilerek planlamalar tamamlanmış; Temmuz ve Ağustos 1983 aylarında 150 öğretmen hizmet içi eğitim kursundan geçirilmiş, planlama dışında kalan anasınıfı öğretmenleri de 67 il merkezi ve ilçe merkezlerinde 5–15 Eylül 1983 tarihleri arasında okul öncesi eğitim kurslarından geçirilerek yetiştirmeleri sağlanmıştır (Meydan, 1984: 24).

Yine TBMM tarafından kabul edilen 12.10.1983 tarih ve 2917 sayılı Kanununun 18. maddesi ile 222 sayılı Kanun’un Geçici 8. maddesinde; “Anaokulları ve Anasınıfları için yeterli miktarda yüksek öğrenim görmüş öğretmen bulunmaması halinde, Kız Meslek Lisesi Çocuk Gelişimi ve Eğitimi ve bakımı mezunlarından Devlet Memuru olma niteliklerini taşıyan ve Milli Eğitim Bakanlığınca açılacak kurslarda başarı gösterenler anaokulu ve anasınıflarına 1984 yılından itibaren geçici öğretmen olarak atanabilirler.” hükmü getirilerek öğretmen gereksinimine geçici çözüm oluşturulmuştur (Resmi Gazete, 1983).

27.10.1983 tarih ve 18059 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanan 2828 sayılı Sosyal Hizmetler ve Çocuk Esirgeme Kurumu Kanunu’nun 3. maddesinde “Kreş ve Gündüz Bakımevleri 0–5 yaş grubundaki çocukların bakımlarını gerçekleştirmek, bedeni ve ruhi sağlıklarını korumak ve geliştirmek, bu çocuklara temel değer ve alışkanlıklar kazandırmak amacıyla kurulan ve sunduğu hizmetler karşılığında ücret alan, yatılı olmayan sosyal hizmet kuruluşu” olarak tanımlanmış ve kreş hizmetleri Sağlık ve Sosyal Yardım Bakanlığı’nın görevleri içine alınmıştır (MEB, 2000: 249).

14 Aralık 1983 tarih ve 18251 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanan 179 sayılı Kanun Hükmünde Kararname’nin MEGSB, İlköğretim Genel Müdürlüğü’nün görev ve sorumluluklarını belirleyen 9 uncu maddesinde “İlköğretim Genel Müdürlüğü okul öncesi (anaokulları, anasınıfları) ilkokullar, ortaokullar ve diğer öğretim müesseselerinin eğitim ve öğretimle ilgili tüm görev ve hizmetlerini yürütmekle görevlidir” hükmü getirilmişse de okul öncesi iş ve işlemlerinde Kız Teknik Öğretim Genel Müdürlüğü ile işbirliğiyle yürütülmeye devam edilmiştir (Resmi Gazete, 1983: 4).

İlgili maddenin 2828 sayılı Kanuna dayanılarak çıkarılan 26.12.1983 tarih ve 18263 sayılı Resmi Gazetede yayımlanan Özel Kreş ve Gündüz Bakımevleri Kuruluş ve İşleyiş Esasları Hakkında Yönetmelikte, açılacak olan kreş ve gündüz bakımevlerinin kuruluş ve işleyişine ilişkin esaslar, çalışma, personel şartları, ücret tarifeleri, denetim ve kapatma işlem ve usulleri belirlenmiştir (Resmi Gazete, 1983: 7).

Milli eğitim bakanlığı Müsteşarlık emri tarafından yayınlanan 28 Aralık 1983 tarih ve 48399 sayılı emir ile X. Şûra kararlarının uygulanmasına yönelik oluşturulan çalışma grupları da verimlilik açısından tek bir komisyon haline getirilmiş (Öz, 1983: 254); 10 Mart 1984 tarih ve 18337 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanan “MEGS Bakanlığına Bağlı Anaokulları ve Anasınıfları Yönetmeliği”nin 5. maddesinde yapılan değişiklikle okul öncesi eğitim kurumlarının nerelerde ve hangi önceliklere göre açılmasına ilişkin hükümler belirtilmiştir (Meydan, 1984: 24).

9–20 Temmuz 1984 tarihleri arasında Trabzon, Ankara, Aydın ve Samsun’da 600 anaokulu ve anasınıfı öğretmeni; 9–13 Temmuz 1984 tarihleri arasında Gaziantep’te 150, Kırklareli’nde 150 olmak üzere bünyesinde anasınıfı bulunan toplam 300 ilkokul müdürü, 23 Temmuz, 3 Ağustos 1984 tarihleri arasında da Samsun, Amasya ve Ankara’da 150 anaokulu ve anasınıfı öğretmeni olmak üzere toplam 1050 öğretmen ve 300 okul yöneticisi okul öncesi eğitim kurslarına alınarak hizmet içi eğitimden geçirilmiş ve bu konuda yetişmeleri sağlanmıştır.

1985–86–87 yıllarında okul öncesi eğitimin yurt çapında yaygınlaştırılması ve geliştirilmesi çalışmalarına devam edildiği; kalkınmada öncelikli illerde planlanan 1985 yılında 2265 anasınıfının açıldığı, ayrıca 1986 yılında 2835 anasınıfının daha açılmasının planlandığı, Kız Teknik Öğretim Genel Müdürlüğü ve Özel Öğretim

Kurumları Daire Başkanlığına bağlı okul ve kurumların yaygınlaştırılması çalışmaları sonucunda 1987 yılında da 321 anasınıfının açıldığı görülmektedir (MEGSB, 1986: 72).

1987 yılında 222 sayılı İlköğretim ve Eğitim Kanunu'nun ek geçici 8. maddesi gereği, ortaöğretim çıkışlı anaokulu ve anasınıfı öğretmenlerinin ön lisan eğitimi projesine başlandığı (Gazi-Anadolu ve Marmara) Üniversiteleri ile işbirliği içinde 1991 yılı sonuna kadar 4000 öğretmene ön lisans eğitiminden geçirilmesinin planlandığı görülmektedir.

18–22 Haziran 1988 yılında toplanan XII. Milli Eğitim Şûrası'nda Türk Eğitim Sistemi, Yüksek öğretim, Öğretmen Yetiştirme Öğretim Programları konularıyla ilgili olarak okul öncesi eğitim öğretmenliği 2 yıllık bir yüksek öğretim kademesi olarak belirlenmiş, lise mezunlarının okullarda kendilerine verilecek pedagojik formasyon sonrası öğretmen yardımcısı veya eğitici olarak görevlendirilmeleri öngörülmüş ve okul öncesi eğitim programlarının aile ortamından gelen yetersizlikleri giderecek şekilde Türkiye'nin şartlarına, sosyo-kültürel yapısına, diğer sistemlerine uygun olarak geliştirilmesi kararı alınmıştır (Oktay, 2002: 85).

16 Mart 1989 tarih ve 38 sayılı Talim ve Terbiye Kurulu Kararı ile kabul edilen “Okul Öncesi Eğitim Programı”nın yürürlüğe girdiği; 25 Eylül 1989 tarih ve 17192 sayılı genelge ile Valiliklere okul öncesi eğitimin gereksinimlere karşılık verebilecek seviyeye ulaştırılması için mevzuat yapım ve donatım çalışmalarına hız verildiği görülmektedir (Akyol, 1990: 6).

1990–1991 öğretim yılı başında anaokulu ve anasınıfı sayıları 3625, öğrenci sayısı 113.383, öğretmen sayısı ise 6624'e ulaşmış; 1991 yılında 530 anaokulu öğretmenin ataması yapılmış ve sadece okul öncesi denetim ve rehberlik hizmetlerinde yararlanılmak üzere okul öncesi eğitim şubesinden 10 tane ilköğretim denetçisinin alındığı görülmektedir (Yangın, 1991: 12). Giderek artan gereksinim ve verilen önem nedeniyle 3797 sayılı “Milli Eğitim Bakanlığı Teşkilat ve Görevleri Hakkında Kanun”la 1992 yılında Okul öncesi Eğitimi Genel Müdürlüğü kurulmuştur (MEB, 1992: 3).

14. Milli Eğitim Şûrası (27–29 Eylül) 1993'de diğer şûralardan farklı olarak iki temel gündem konusundan birini okul öncesi eğitime ayırmıştır. Şûra'da okul öncesi eğitimin önemi ve yaygınlaştırılması, okul öncesi eğitim için kaynak temini, okul öncesi

programları ve eğitim araçları, okul öncesi eğitimde koordinasyon ve işbirliği, okul öncesi eğitim mevzuatı, okul öncesi eğitim alanına öğretmen yetiştirme ve istihdamı, okul öncesi eğitim modelleri alt komisyonları oluşturularak çalışmalar yapılması kararları alınmış ve diğer kurum ve kuruluşlarla işbirliği yapılarak uygulama çalışmalarına devam edildiği görülmektedir (Oktay, 2002: 85).

Eğitimdeki gelişme ve yenilikler ışığında 1994 yılında, okul öncesi dönem çocuklarının bütün alanlardaki gelişmelerini desteklemek, eğitim programına temel oluşturmak üzere 21 Eylül 1994 tarih ve 590 sayılı Talim ve Terbiye Kurulu Kararıyla 1989 Okul Öncesi Programının iptali ve yeniden geliştirilen Okul Öncesi Eğitim Programlarının (Kreş, Anaokulu, Anasınıfı) 1994–95 öğretim yılından itibaren denenip geliştirilmek üzere kabul edilmiştir. Yeni program anlayışında konuların hazırlanan davranışların kazandırılması için birer araç olarak düşünüldüğü, konu amaçlı programın terk edilerek çocuk merkezli aktif öğrenme ilkesine dayanan çerçeve program geliştirildiği görülmektedir (Oktay, 1999: 90).

1995 yılında Milli Eğitim Bakanlığı dışında okul öncesi eğitim alanında çeşitli adlar altında açılan kurumlar aynı amaca yönelik hizmet vermelerine ve temel fonksiyonları eğitim olmasına rağmen öğretmen, yönlendirici program ve denetim yönünden farklılık ve dağınıklığı gidermek amacıyla Hükümet Programı ve Milli Eğitim Bakanlığı İcra Planında “Okul Öncesi Eğitim Alanında Mevzuat Düzenlemelerinin Yapılması” hükmüne yer verildiği ve çalışmaların sürdürüldüğü görülmektedir (Yılmaz, 2003: 9).

15. Milli Eğitim Şûrası (13–17 Mayıs) 1996’da İlköğretim ve Yönlendirme, özellikle zorunlu eğitimin 8 yıla çıkarılması konusuna diğer konular yanında yer vermiş, okul öncesi eğitimin gelecek zaman içinde hiç değilse 2 yılının zorunlu eğitim kapsamına alınması konusunda çok önemli bir karar almıştır. Aynı şûrada aile katılım programları, ana-baba okullarının yaygınlaştırılmaları konularında da kararlar alınmıştır (Oktay 2002: 86).

21 Temmuz 1996 tarih ve 22703 sayılı Resmî Gazetede yeniden günün gereksinim ve koşullarına uygun hale getirilen “Okul Öncesi Eğitim Kurumları Yönetmeliği” yayımlanarak yürürlüğe girmiştir.

Okul öncesi eğitim hizmetlerinin etkin ve verimli bir şekilde yürütülmesi kapsamında daha önce ilgili yasa hükümlerince çalışmaları sürdürülen “1475 sayılı İş Yasasına Tabi Kurumların Kuruluş İşleyiş Esas ve Usullerini Düzenleyen Tüzük” 1 Mayıs 1997 tarihinde MEB ile Çalışma ve Sosyal Güvenlik Bakanlığı yetkililerince hazırlanarak uygulamaya konulmuştur (Uluğbay, 1998: 34).

TBMM’de kanunlaşan 4306 sayılı Yasa, 18 Ağustos 1997 tarih 23084 sayılı Resmi Gazete’de yayımlanarak yürürlüğe girmiş, bu yasa gereğince 1997–98 öğretim yılından itibaren sekiz yıllık kesintisiz zorunlu ilköğretime geçilmiş, 1998 yılında 30 bağımsız anaokulu ve değişik okullar bünyesinde 157 anasınıfı açılmış, öğretmen ihtiyacı bulunan okul öncesi eğitim kurumlarında 1277 geçici usta öğretici görevlendirilmiş; TRT, sivil toplum kuruluşları, vakıflar, özel kurum ve kuruluşlar ile uluslararası kuruluşlarla işbirliği içerisinde planlanan okul öncesi eğitim hedeflerine ulaşılmaya çalışılmıştır (Uluğbay, 1998: 35).

Milli Eğitim Bakanlığı’na bağlı resmi ve özel okul öncesi eğitim kurumlarının kuruluş, yönetim, eğitim, görev ve işleyişi ile ilgili esaslarını günün şartlarına ve mevzuat değişikliklerine göre yeniden düzenleyen “Okul Öncesi Eğitim Kurumları Yönetmeliği” 26 Şubat 2002 tarihinde (MEB, 2002: 154) 1994–95 öğretim yılından itibaren denenip geliştirilmek üzere uygulamaya konulan “Okul Öncesi Eğitim Programları” yapılan araştırmalar ve alınan geri bildirimlerden elde edilen bulgularda öğretmenlerin programları uygularken konu öğretimine önem verip hedeflere ve kazanılması gereken davranışlara yeterince odaklanamadıklarının saptanması üzerine, çağdaş program geliştirme yaklaşımları ve günümüzde kabul gören psikoloji kuramları dikkate alınarak daha önceki deneyimlerin ışığında yeniden güncelleştirilerek 31.5.2002 tarih ve 270 sayılı Talim ve Terbiye Kurulu kararı ile kabul edilmiş, Haziran 2002–2537 sayılı Tebliğler Dergisi ile duyurularak uygulamaya konulmuştur (Çakır, 2003a: 84).

Türkiye’de okul öncesi eğitimde 2001–2002 öğretim yılı itibarıyla %11’lere ulaşılmış, 2001–2002 öğretim yılında yeni açılan 415 anaokulu ve 8524 anasınıfı ile 289.118 çocuğa eğitim olanağı sağlanmış, 1992–2002 yılları arasında resmi anaokulu sayısında %1431, resmi anasınıfı sayısında %489, çocuk sayısında %289, öğretmen sayısında %250’lik bir artış sağlanmıştır. Okul öncesi kurum, öğrenci ve öğretmen sayısındaki artış, dikkati çeker nitelikte olsa da çağ nüfusunun gerçek ihtiyacını karşılamaktan

henüz çok uzaktır. Fırsat eşitliğini sağlamak ve aileler arasındaki eğitim farklarını azaltmak için aile merkezli, kurum merkezli, toplum merkezli örgütlenmelerle çok amaçlı okul öncesi eğitim merkezleri vb. modellerden de yararlanılarak Bakanlık-sivil toplum kuruluşları işbirliğinde Türkiye’de okul öncesi eğitimin yaygınlaştırılması ve kalitesinin iyileştirilmesi çalışmalarına devam edildiği görülmektedir (Oktay, 2002: 90).

Ancak, konunun öneminin benimsenmesi ve okul öncesi eğitimin yaygınlaştırılması, diğer eğitim kademelerindeki hıza paralel bir gelişme göstermemiştir. Okul öncesi eğitimi, bugün ülkemizde %11’lik okullaşma oranı ile çok düşük seviyede bulunmaktadır. Bu oran bazı batılı ülkelerde %100’lere kadar çıkmaktadır.

1987 yılından itibaren İstanbul’da Marmara Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi’ne bağlı Eğitim Yüksek Okulu’na Ana Okul Öğretmenliği Anabilim Dalı açılarak ilköğretime öğretmen yetiştiren bir kurumun bünyesinde okul öncesi kurumlara öğretmen yetiştirilmeye başlanmıştır. Bu kurum halen Marmara Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi İlköğretim Bölümü’ne bağlı Okul Öncesi Öğretmenliği Anabilim Dalı olarak hizmet vermektedir (Çakır, 2003a: 85).

1991–1992 öğretim yılından itibaren 4 yıla çıkarılan ve 1992–1993 öğretim yılında da fakülte bünyesine alınan bu programla Türkiye’de ilk kez anaokulundan üniversiteye kadar her kademede öğretmen yetiştiren bir kurum bütünlüğü ortaya çıkmış bulunmaktadır (Oktay, 1994: 76).

Böylece okul öncesi eğitimi alanında çok önemli bir gelişme sağlanmıştır. Okul öncesi eğitiminde 4. ve 5. Beş Yıllık Kalkınma Planları’nda hedeflenen okullaşma oranlarına hala ulaşılmış değildir. Tüm çalışmalara karşın, çağ nüfusunun ancak % 11’ne eğitim verilebilmiştir. Bugün toplumun tüm kesimlerinde okul öncesi eğitiminin öneminin anlaşılması, çeşitli özel ve resmi kuruluşların bu konuda çalışmalar yapmalarında önemli rol oynamıştır. 2002 yılı sonu itibarıyla Türkiye’de okul öncesi eğitim kurumlarının % 92’si, öğrencilerin % 93’ü ve öğretmenlerin % 87’si resmi niteliktedir.

Milli Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitimi Genel Müdürlüğü verilerine göre 2004–2005 Eğitim Öğretim Yılında Türkiye’de okul öncesi eğitimde okul, sınıf, öğrenci ve öğretmen sayıları şöyledir (oogm.meb.gov.tr, 25.05.2005).

Tablo 1: 2004–2005 Verilerine Göre Okul öncesi eğitimde Okul-Sınıf, Öğrenci ve Öğretmen sayıları

EĞİTİM KURUMU	OKUL, SINIF SAYISI	ÖĞRENCİ SAYISI			ÖĞRETMEN SAYISI		
		Toplam	Erkek	Kız	Toplam	Erkek	Kadın
Okulöncesi Eğitimi Toplamı	16.016	434.771	226.965	207.806	22.030	1.180	20.850
Anaokulu ve Anasınıfı Toplamı (Resmî+Özel)	14.411	392.603	204.836	187.767	16.784	740	16.044
Anaokulları toplamı (resmî+özel)	865	60.481	31.956	28.525	3.409	154	3.255
Bağımsız anaokulları (resmî)	539	49.110	25.946	23.164	2.428	143	2.285
Bağımsız anaokulları (özel)	326	11.371	6.010	5.361	981	11	970
Türk	321	11.353	5.999	5.354	975	11	964
Azınlık	5	18	11	7	6		6
Yabancı	0				0		
Uluslar arası	0	0			0		
Anasınıfları toplamı (resmî+özel)	13.546	332.122	172.880	159.242	13.375	586	12.789
Anasınıfları (resmî)	13.305	325.524	169.358	156.166	12.919	571	12.348
İlköğretim gen. Müd. Bağlı okul. Bünyesinde anasınıfı	12.793	313.335	163.050	150.285	10.165	431	9.734
Orta öğretim genel müd. Bağlı okul. Bün. Anasınıfı	37	751	374	377	40	4	36

Kaynak: MEB Okul Öncesi Eğitimi Genel Müdürlüğü

Tabloda da belirtildiği gibi Türkiye’de toplam 16.016 adet Okul öncesi eğitime hizmet veren kurum vardır. Bu kurumlarda 207.806’i kız, 226.965’i erkek olmak üzere toplam 434.771 öğrenciye 22.030 öğretmen eğitim hizmeti sunmaktadır.

1.1.3. Okul Öncesi Eğitimde Oyun

1.1.3.1. Okul Öncesi Çocuğun Gelişimi

Çocuklar davranışları, duygu ve düşünceleri ile gelişim özellikleri bakımından yetişkinlerden farklı, değişime yenileşmeye açık son derece alıcı kendilerine özgü varlıklardır. Bunun için erken dönemde uyarıcılarla karşı karşıya gelmeleri iyi bir eğitim iyi bir eğitim ortamlarının sağlanması son derece önemlidir (Koçak, 2001).

Yapılan araştırmalara göre 17 yaşına kadar olan zihinsel gelişiminin % 50’sinin 4 yaşına, % 30’unun ise 4 yaşından 8 yaşına kadar olduğu, 18 yaşına kadar gösterilen okul başarılarının % 33’ünün 0-6 yaşına kadar aldıkları eğitime bağlı olduğu görülmüştür (Koçak, 2001).

1.1.3.2. Okul öncesi Çocukta Oyun Gelişimi ve Kuramsal Boyutları

Oyun, sağlıklı bir sosyal, fiziksel ve zihinsel çocuk gelişimi için başlıca bileşendir. Oyun çocuğun yaparken öğrendiği, sosyal ve fiziksel çevreyle uzlaştığı bir işlemdir. Oyun oynarken çocuğun zamanını ve enerjisini hangi kalitede kullandığı önemlidir. Nitelikli oyun fırsatını elde eden çocuğun yaratıcı olduğu, problem çözme konusuna esnek yaklaştığı, daha iyi sosyal ilişkilere sahip olduğu ve fiziksel olarak daha sağlıklı olduğu görülür.

Özdoğan’a (2000) göre oyun faaliyeti içerik açısından genel olarak aşağıdaki özellikleri içerir.

- a. Oyun kendiliğinden ortaya çıkar, mutluluk ve rahatlık oyuna eşlik eder.
- b. Oyun duyu organlarında, sinir ve kaslarda, zihinsel düzeyde oluşur.
- c. Oyunda deneyimler tekrarlanır, çevreyi taklit eder, yeni şeyler denenir.
- d. Oyun zaman ve mekânı kendi sınırlar.
- e. Oyun çocuğun iç dünyasını dıştaki sosyal dünya ile birleştirmesine yardım eder.

f. Oyun düzenli gelişim aşamaları gösterir.

Yapılan bilimsel arařtırmalar, ortaya konan bulgular ışığında eğitimciler çocukta oyun gelişimi üzerine çeşitli yaklaşımlar sergilemişlerdir. Bu yaklaşımlar sonucunda oyunların çocuğun gelişimi açısından önemi řu şekilde sıralanabilir.

1.1.3.2.1. Çocuk Oyunlarının Çocuğun Eğitimi Açısından Önemi

Eğitim bilimine göre çocukların eğitiminde en etkin yol oyundur. Çocuk yaşam için gerekli olan davranış, bilgi, beceri vb. şeyleri oyun içinde kendiliğinden öğrenir. İnsan ilişkileri, yardımlaşma, konuşma, bilgi edinme, alışkanlık ve deneyim kazanma, yaşamın (kadın–erkek, ana–baba, öğretmen–öğrenci gibi) rollerini anlama vb. olguları oyun içinde kavrar, benimser ve pekiştirir. Çocuğun kişiliği oyun içinde daha belirgin çizgilerle ortaya çıkar ve gelişir. Çocuğun yetenekleri oyun içinde daha iyi görülebilir. Görülen yetenekleri doğrultusunda gelişmesi daha iyi yönlendirilebilir (Seyrek ve Sun, 1991: 3).

1.1.3.2.2. Çocuk Oyunlarının Çocuğun Ruh Sağlığı Açısından Önemi

Çocuk, oyunlarında kendine göre yaşadığı zorlukları tekrar yaşar. Nasıl ki yetişkinler, kendilerini rahatsız eden yaşantılarını, tekrar tekrar konuşurlar ve tekrar tekrar düşünürler hatta rüyalarında görürler. Bu geçmiş yaşantıları ile uygun bir çözüm yolu buluncaya kadar ilgilenirler. Çocuklar ise bunu oyun yolu ile yapar. Çocuğun kültürel norm ve standartlara uymayı öğrenmesi bir çok davranışın temelini oluşturur. Gerçekte toplumsallaşma çocuğun toplumun bir üyesi haline gelme süreci olduğuna göre çocuk basamak basamak kendine has düşünce ve muhakeme yapısı oluşturmaktadır (Çakır, 2003c: 196-197). Örneğin, eğer bir çocuk yasak olan bir şeyi yaptığı için annesi tarafından cezalandırılırsa, kızgınlık ve suçluluk duygusunun üstesinden rol oyunlarında gelir. Rol oyununda kendisi anne olur ve bebeklerini azarlar. Burada artık kendisi suçlu değil, cezalandırıcıdır (Özdoğan, 2000: 115).

Oyun, bugün ruh biliminin çeşitli alanlarında da büyük bir önem taşımaktadır. Çoğu kez çocuğun temel ilgilerini ve eğilimlerini tanımada, ruhsal güçlüklerini çözmede yardımcı olur. Psikanaliz biliminin kurucusu Freud ve onu izleyen çocuk ruh hekimleri, çocukları oyun içinde gözleyerek onların ruhsal komplekslerini açıklama yöntemlerini geliştirmişlerdir (Seyrek ve Sun, 1991: 5).

1.1.3.2.3. Çocuk Oyunlarının Çocuğun Sosyal ve Duygusal Gelişimi Açısından Önemi

Çocuk oyunlarında; çocuğun düşüncelerini ifade etmeyi öğrendiği, sorunlarını ortaya koyduğu, kendine güvenle estetik beğenilerinin geliştiği görülür. Duygusal tepkilerini denetim altına almayı öğrenir. Sorunlarından uzaklaşır, oyun yolu ile duygusal sorunlarını ortaya koyar. Kendine güveni gelişir. Yaşlıları ile birlikte olduğu için sevinç ve hoşlanma duyar, sevgi gereksinmesini sağlar (Seyrek ve Sun, 1991: 56).

Seyrek ve Sun, (1991: 56) çocuk oyunlarının, çocuğun sosyal gelişimi açısından önemini ise aşağıdaki maddelerde belirtmiştir:

- a. Çocuk oyunla toplumsallaşmayı (arkadaşlık kurma, saygılı davranma gibi) öğrenir.
- b. Başkalarının hak ve özgürlüklerine saygı göstermeyi öğrenir.
- c. Kendi hak ve özgürlüklerini korur.
- d. Yardımlaşmayı, paylaşmayı, dayanışmayı, birlikte çalışmayı öğrenir.
- e. Görgü kurallarını öğrenir ve uygular.
- f. Çevresindeki nesne ve canlıları korumayı onlara zarar vermemeyi öğrenir.
- g. Önder ya da üye olmayı, kazanıp yitirmeyi öğrenir.

1.1.3.2.4. Çocuk Oyunlarının Çocuğun Zihinsel Gelişimi Açısından Önemi

Çocuk, çevresindeki araç ve gereçleri, çeşitli nesnelere ve bunların ne işe yaradıklarını oyun içinde onları kullanarak öğrenir. Çevreyi ve doğayı oyun yoluyla tanır. Sorular sorarak istediği bilgileri edinir. Merak duygusunu geliştirir ve giderir. Mantık yürütmeyi öğrenir. Yargılamayı öğrenmeye, neden-sonuç ilişkisini sezmeye başlar.

Oyunda ortaya çıkan sorunları görmeyi, bunlara çözüm bulmayı öğrenir. Çocuk oyunları çocuğun, nesnelere arasındaki ayrılıkları ve benzerlikleri, olaylar arasındaki ayrılıkları ve benzerlikleri kavraması; düşünme, algılama, kavrama, imgeleme vb. zihinsel yeteneklerini geliştirmesi yönünden de büyük önem taşır (Seyrek ve Sun, 1991: 57–60).

1.1.3.2.5. Çocuk Oyunlarının Çocuğun Dil Gelişimi Açısından Önemi

Çocuk oyunları ile çocuğun sözcük dağarcığı gelişmekte, çocuk düzgün cümle kurma, rahat konuşma ve düşüncelerini açıklama olanağı kazanmaktadır. Bu nedenle çocuk oyunları çocuğun yaşı ilerledikçe okuma-yazma sürecine girişi içinde çok önemli bir başlangıç sayılır (Poyraz, 1999: 37–38).

Oyun içindeki her nesne ve oynanan her oyun çocukta bir yandan yeni sözcük öğrenme ve bir yandan da onları tasarlama gücünü geliştirir. Sözcük dağarcığı zenginleştikçe ve nesnelere oyun sırasında işlevleriyle birlikte tanidikça, çocukta dil ve zihin gücü gelişmesi birlikte hızlanır (Seyrek ve Sun, 1991: 57).

1.1.3.3 Eğitim Kuramcılarının Okul Öncesi Dönem ve Oyunla İlgili Görüşleri

Okul öncesi dönem çocukları için oyunun çok önemli olduğu kuramcılarının hemfikir oldukları noktadır. Ancak kuramcılar oyunun çocuk gelişimine etkileri konusunda farklı açılımlar ortaya koymuşlardır.

Dr. Maria Montessori (1870–1952), Roma Üniversitesi Tıp Fakültesini bitirmiş, daha sonra psikiyatri ve bu dalda uzman olmuştur. Zihinsel engelli çocukların özel bir eğitimden geçirilerek gelişmelerine yardımcı olunabileceği kanısına varmış, Itard ve Seguin'nin çalışmalarını incelemiş, yaptığı çalışmalardan aldığı olumlu sonuçlar üzerine aynı yöntemlerin normal çocuklar için de kullanılabileceğini düşünerek çalışmalarını okul öncesi eğitim alanına yöneltmiştir. Roma'nın yoksullar mahallesinde, okul öncesi eğitim çağındaki çocuklar için "Çocuklar Evi" kurmuş, burada okul öncesi dönem çocukları için geliştirdiği metodu uygulamaya başlamış ve bu metot hızla uluslararası alana yayılmıştır.

Montessori çocukların kendi kendilerini eğitime iradesine sahip oluşları noktasındaki önemli keşiflerini oyun araçlarının geliştirilmesinde kullanmıştır. Duyarlılık dönemi olarak adlandırdığı okul öncesi eğitim döneminde çocuğun işi olan oyunun eğitimde değerinin çok büyük olduğunu ortaya koymuştur (Oktay, 1987: 63).

Rousseau'ya göre çocuk yaradılıştan dünyaya temiz olarak gelir. Sonraki yıllarda içinde bulunduğu sosyal ortam aileden aldığı eğitim ileri dönemde nasıl biri olacağının yolunu çizer. Rousseau çocuğun bütün özelliklerinin incelenmesi, yeteneklerinin göz önüne

alınması, toplumdaki uzak bir yerde bir eğitimci ya da anne – baba tarafından eğitilmesini savunur (Yalçınkaya, 2004: 18). Genel eğitim içinde beden eğitiminin önemine, her okulda beden eğitimi çalışmaları için bir alan bulunmasını istemiş, çocuğun gelişiminde hareket ve oyunun çok önemli bir yeri olduğunu ileri sürmüştür. (Sevinç, 2004: 42).

Piaget oyunun özü, özellikleri ve işlevleri hakkında ayrıntılı inceleme yapan bilim adamlarından biridir. Çocukta yetenek ve becerilerin gelişmesini iki temel kategoriye dayanarak açıklamakta, bunlardan birinin uyum, diğerinin de özümlemedir. (Yalçınkaya, 2004: 15).

Piaget'e göre oyun gelişimiyle bilişsel gelişim arasında bir ilişkinin olduğunu savunur ve oyun gelişimini farklı evrelerde inceler. Birbirlerini sıra ile takip eden oyun evreleri çocuğun bilişsel gelişimi ile paralellik gösterir. Piaget oyunun gelişimini üç evrede inceler bunlar Alıştırma Oyunu, Sembol Oyunu ve Kurallı oyundur.

Alıştırma oyunu evresinde motor faaliyetler en belirgin özelliklerdir. 0-2 yaşları arasında Bakma, emme, elleri açıp kapama ve diğer bedensel hareket türündeki basit davranışlar motor faaliyetleri oluştururlar. (Sevinç, 2004: 42). Bu aşamada tüm duyuşsal hareket yapıları oyunsal olarak tekrarlanır.

Sembol Oyunu evresinde çocuk gerçek yaşamındaki olayları oyununa konu eder fakat birebir uyum gibi bir zorunluluk gerektirmediğinden çocuk olayı kendi oyununa göre adapte eder, zor olan durumları oyuna göre şekillendirerek oyununu zenginleştirir.

Çocuğun oyunlarında, sembolleştirme iki şekilde görülür.

- Bir faaliyetin bir nesneden diğerine aktarılması.
- Çocuğun başka birisinin rolünü üstlenmesi.

Bu sembolleştirme yeteneğinin bilişsel gelişimle paralel olarak geliştiği görülür (Sevinç, 2004: 42).

Kurallı Oyun evresinde daha önceki oyunların aksine belli bir kurallar düzeninde oynanan, oyunda çocukların birbirleri arasındaki ilişkilerin sosyal yaşamda zorunluluk arz eden durumlarını kapsamaktadır. Oyun kuralları bir şekilde sosyal hayatı

yansıttığından çocuk bu oyunlar sayesinde sosyal hayatın kurallarına da hazırlanmış olur (Aral ve Diğ., 2001).

Friedrich FROEBEL oyun kuramcılarında arasında oyunun çocuğun gelişimine pozitif etkilerini en iyi saptayabilen ve bu konuda farklı açılımlar getirebilen kuramcılardandır. Froebel oyunun çocuğun eğlence aracı olmadığını onun ihtiyacı olduğu üzerinde durmuş, oyun sayesinde çocuğa birçok davranışın kazandırılabilceğini savunmuştur.

Froebel Eğitimin amacı yönünden bireyin toplumsal yaşam içindeki "yaratıcılık" gücüne inanmaktadır. Bunun için "yaratma güdüsü" diye bir güdüden söz etmiştir. Oyun Froebel'in eğitim anlayışının temelini oluşturur. Çocuğun oyun etkinliği esnasında öğrendiklerinin çok büyük bölümü kalıcıdır. Yetişkinlerle ilişkilerini oyun içerisinde öğrendiği metotlarla kurar. Kendi dünyasını, algılamalarını, anlayışlarını oyun sayesinde öğrendikleriyle çevresine yansıtır (Sevinç, 2004: 43). Çocuk oyunlarına verdiği önemden dolayı Froebel yaşadığı coğrafyaya uygun olarak alman köylü çocuklarının eğitimi üzerine bir oyun okulu açmış, burada çocukların oynayarak öğrenmeleri için çalışmalar yürütmüştür. Günümüz modern eğitim sisteminde Froebel'in yaptığı çalışmalardan faydalanılmaktadır.

Sigmund FREUD okul öncesi eğitimde oyunun rolünün çok önemli olduğunu savunan kuramcılardandır. Freud'a göre her davranış bir nedene dayanmaktadır. Çocukların oyunları rasgele, şans eseri oluşmamakta, bireyin farkında olduğu veya olmadığı duyguları belirtmektedir. İnsanın duyguları, arzuları, denetimden uzak olan oyunda, düş ve fantezilerde ortaya çıkar. Çocuk gerçeği oyundan ayırt edebilmektedir. Freud ve onu izleyen çocuk ve ruh hekimleri oyunun kişilik gelişimine katkılarını ortaya koymuşlar, çocuğu tanımada değerli bir araç olduğunu göstermişlerdir. Bu önemli gelişme, çocuğun ruhsal uyumsuzluklarının tedavisinde etkili bir yöntem olan "oyunla tedavinin" doğmasına yol açmıştır (Yalçınkaya, 2004: 16).

Psikoanalitik kurama göre oyun, hoş olmayan deneyimlerin tekrarlandığı ve bu yolla çocuğun olaylara egemen olduğu bir faaliyet olarak açıklanmaktadır. Başka bir deyişle, çocuğun zor durumlar karşısında deneyim kazanmasını sağlayan bir etkinlik olduğu vurgulanmaktadır. Çocuk oyunda yetişkin rolü oynayarak hayal içinde kazandığı duyguları ileride gerçekler karşısında kullanmak üzere saklamaktadır (Dönmez, 2000: 20).

Johann Heinrich Pestalozzi çocuđun dođumdan sonra ortaya koyduđu ilk fiziksel hareketlerinin aslında bir tür oyun olduđunu söyler. Çocuđun içinde onu etkinliğe, devinime yönelten bir itici gücün var olduđunu ve bu iç gücün itişiyile çocuđun durmadan kıpırdadıđını, yerinde oynadıđını, ellerini her şeye uzattıđını izlemiş ve deđerlendirmiştir. Pestalozzi'ye göre oyunun çocuđun eđitimine destek sađlayacak nitelikte olmasına, onun çevresi ile etkileşimini kolaylaştırıp oyun esnasında huzur duyabileceđi, kendini güvende hissedebileceđi bir ortam oluşturmamak gerekir (Yalçınkaya, 2004: 16).

İnsandaki devinim içgüdüstüne uygun bir olanak sađlamak için yaradılıştan insan vücudunun her yanı eklemlemlerle donatılmıştır. Çocuđun bütün devinim ve oyunlarının bu etkinlik isteđine olanak veren eklem alıştırmalarından, oluşacak etkinlikler sistemini "Elemantar jimnastik" olarak deđerlendirir. Bu sistemde kendisinin eđitime kazandırdığı kolaydan zora, bilinenden bilinmeyene, doğaldan yapaya diye özetlenebilecek olan basamaklama ilkesine geniş şekilde yer vermiş, çalışmalar sırasında sürgit bilinen ve güvenle yapılan devinimlerden başlayıp bu devinimleri sistematik olarak genişletmenin yolunu izlemiştir(Yalçınkaya, 2004: 17).

Ebu-Hamid GAZZALİ İslam dünyasının yetiştirdiđi en önemli düşünürlerdendir. Gazzali'nin çocuk gelişimi üzerine geliştirdiđi yöntemler ve ilkeleri yazdıđı "Eyyühe'l - veled" adlı kitapta toplamıştır. Gazzali, çocuđun eđitiminde oyunu önemli bir yeri olduđunu söyler. Ona göre oyun çocuđu dinlendirir, belleđini yeniler ve öğrenme gücünü artırır. Gazzali, öğretimde oyunların ve öğrenime kısa süreli (teneffüs) ara vermenin rolüne deđinerek, derslikteki çabasından sonra öğrencinin gene eski durumuna dönebilmesi için uygun bir takım oyunlar düzenlenmesi gerektiđini ileri sürer. Ona göre öğrencinin eski dinçliğini kazanması çalışmalarından usanmaması için belleđini tazelemek ve enerjisini yenilemek yönünden oyun gereklidir (Dönmez, 2000: 20).

1.2. Bilgisayar, Tarihsel Gelişimi ve Bilgisayar Destekli Eđitim

1.2.1. Bilgisayar nedir?

İnsan hayatında çok önemli yer tutan bilgisayar yıllarca süren gelişim ve deđişim evrelerinden sonra günümüzde halini almıştır. Bilgisayar önceden hazırlanmış birtakım verileri verilen komutlar doğrultusunda alan, kaydeden ve yine verilen komutlar dizisine

uygun olarak bu verileri işleyen, sonuçlarını depolama ünitelerine kaydeden ve yine verilen komutlar dizisine göre çıkış ünitesine veren elektronik bir makinedir (Bal ve Diğ., 1999).

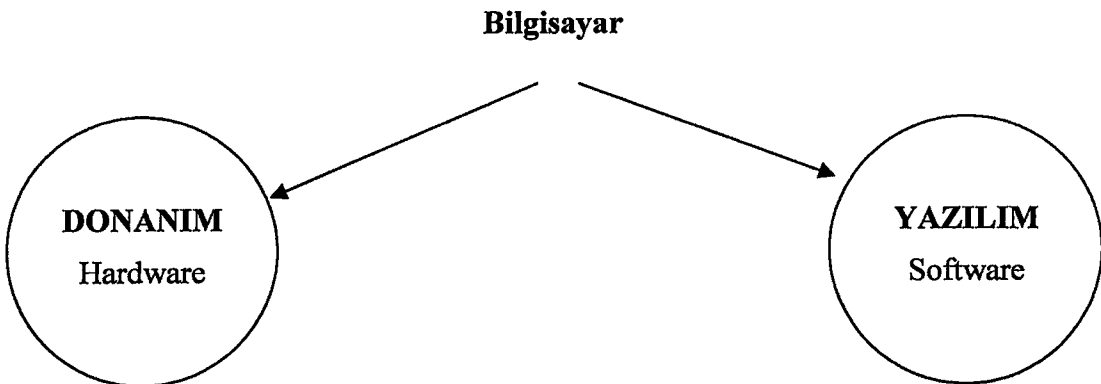
Bilgisayar, daha önce yüklenmeyen hiçbir veriyi kullanıcıya sunmaz. Yani bilgisayarın işlem yaparken sıralamayı doğru yapabilmesi, istenilen bilgileri verebilmesi, ihtiyaç duyulan noktalarda ihtiyaca karşılık verebilmesi tamamen daha önceden bilgisayar programcıları ve operatörleri tarafından bu programların makineye yüklenmesi ile mümkündür. Bilgisayarın önceden kendisine yüklenmeyen bilgileri verebilmesi mümkün değildir.

Bilgisayarların toplumdaki sosyal etkileri üzerine yapılan araştırma sonuçları bulunmaktadır. Bu araştırma sonucunda, 18. yüzyılda İngiltere’de icat edilen bilgisayarlara bu yüz yıl içinde insanlar çabuk adapte olamamışlardır. Bunun sonucunda da buluş ve yayılma arasında büyük bir zaman dilimi bulunmaktadır. Fakat daha sonra insanlarda görülen eğitim seviyesindeki artış ve yeni teknolojilerin toplumlara yavaş yavaş girmesi bu araştırma sonucunu değiştirmiştir.

İçinde bulunduğumuz yüzyıl içinde yapılan araştırmalar sonucunda da, yüksek eğitim seviyesi ve yüksek teknolojilere sahip olan bireylerin yeni sosyal reformlar için gerekli olan yeni buluşlara çabuk uyum sağladıkları görülmüştür. Günümüzde artık, sosyal reformların gerçekleşebilmesi için teknolojilere gereksinim bulunmaktadır. Teknolojisiz etkili reformlar gerçekleştirilemez (İşman, 2000: 16).

1.2.2. Bilgisayar Sistemi ve İşleyişi

Şekil 1: Bilgisayar Şeması



Kaynak: Çakır (2000: 39)

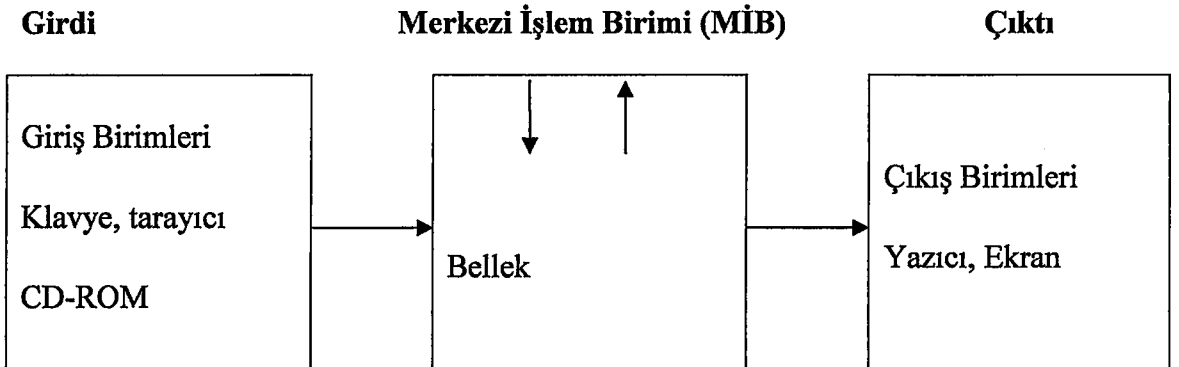
Bilgisayar donanım (hardware), yazılım (software) olarak iki kısımdan oluşur donanım kısmı bilgisayarın çalışan fiziki parçalarını ihtiva eder bunlar klavye, kasa, monitör, anakart gibi değişik parçalardır. Yazılım kısmı ise bilgisayarın işlem yapmasına olanak veren sistemdir. Son yıllarda farklı yazılımlar yüklenebilen çeşitli elektronik cihazlar yapılmaya başlansa da bilgisayarı diğer elektronik cihazlardan ayıran en önemli özelliklerinden birisi yazılım kısmıdır. Yazılımlar istenildiğinde değiştirilebilir ya da ihtiyaç duyulan yeni yazılımlar eklenebilir. Bu da bilgisayarın kullanım alanında sınırsız olmasını sağlamaktadır.

Bilgisayarlar, yüklenen yazılımlarla sanal bir beyin vazifesi görür. Bu beyin daha önceden yüklenmiş olan yazılımlar yardımıyla temel olarak matematiksel işlemler sayesinde istenilen amaca yönelik olarak faaliyet gösterir. Bilgisayarın yazılımlarında istenilen değişiklikler yapıldığı gibi donanım olarak da olası bir arıza durumunda kullanılan parçaları diğer elektronik cihazların aksine kullanıcı tarafından basit şekilde değiştirilebilir, ilave özellikler kazandırılmak istendiğinde ek parçalar monte edilebilir. Bilgisayar parçaları birbirlerine soket ve fişlerle bağlı olduğundan değişim sırasında ekstra bir takıma ihtiyaç yoktur.

Bilgisayara verileri klavye, tarayıcı, disket ya da CD-ROM aracılığıyla gireriz. Bilgisayara girilen verilen merkezi işlem biriminde işlenerek, elde edilen bilgiler ekran, yazıcı vb. çıkış birimleri ile bizim anlayacağımız dile çevrilir (Akkoyunlu, 2003: 101).

Aşağıdaki şekilde bilgisayarın çalışma sistemi gösterilmiştir.

Şekil 2: Bilgisayarın Çalışma Şekli



Kaynak: Akkoyunlu (2003: 101)

Teknolojik gelişmeler ışığında yeniden şekillenen sosyal hayat insanoğlunun yaşamını kolaylaştırmış, onun ihtiyaçlarını giderebilmesini kolaylaştırmıştır. Bilgisayarlar günümüzde hayatın birçok alanında kullanılmaktadır. Peki, bu bilgisayar nasıl bulunmuştur, günümüzdeki şeklini nasıl almıştır ve bilgisayar konusunda gelecekteki öngörüler nelerdir?

1.2.3. Bilgisayarın Tarihsel Gelişimi

Bilgisayar bir kişi tarafından bulunmamıştır. Onun bulunuşu ve işlevsel olarak tanınması evrimsel özellikler taşır. En önemli buluşlardan biri logaritmanın Fransız Bilim adamı Blaise Pascal tarafından Pascal yöntemi olarak uygulamaya konulması ve bunu Gottfried Leibnitz'in başarılı hesap makinesinin kullanımı izlemiştir. Sir Samuel Morland 1660 yılında toplama, çıkarma, çarpma ve bölmeyi daha iyi yapabilen bir makineyi geliştirmiştir (İpek, 2001: 3).

Bunun yanında bilgisayarların gelişimi iki temel dönemde ele alınabilir. İlk dönem gelişmelerin yavaş olduğu yıllardır. İkinci dönem, 20. yüzyılın 3. çeyreğinde yapılan çalışmalar ve hızlı teknolojik gelişmelerdir. Bilgisayarın tarihsel gelişimindeki 1. dönem İkinci Dünya Savaşı'na kadar olduğu dönem olarak ele alınabilir. Bu dönem içinde insanlığın geçirdiği aşamalar, buluşlar, sosyal olaylar, değişimler ve çabalar bu dönem içinde değerlendirilebilir. Çünkü insanoğlunun sosyal yaşamı, inançları ve neden-sonuç ilişkilerini çözme uğraşısı, bireyin üretkenliği, yaratıcılığı, dünyaya yeniden şekil verme yarışı, düzenleme ve tasarımı onun psikolojik ortamının yanı sıra, doğanın karışık yapısı içinde gelişmiştir.

Öncelikle Yunanlıların, Mısırlıların ve Babillerin dünya ve dünya sonrası ilişkileri aramak için geliştirdikleri kuramlar o ulusların bilimsel, teknik ve uzay çalışmalarına neden olmuştur. Matematik ve geometrideki gelişmeler ilk hesap makinesinin geliştirilmesine ve çoklu matematik işlemlerinin yapılmasına olanak sağlayan makinelerin yapılmasına yardımcı olmuştur. Bu gelişmeler incelendiği zaman onların günümüzdeki bilgisayarın temel yapısını oluşturduğu anlaşılacaktır.

İkinci dönem olarak bilgisayarın gelişimde İkinci Dünya Savaşı sonrası dönemdir. Bu dönem insanlığın bütün sıkıntılarına rağmen büyük ilerlemelerin kaydedildiği bir dönem olarak kabul edilir. Bu dönem elektronik bilgisayarlardaki gelişmeleri içerir. Bu

çalışmalar kişisel bilgisayarlar ve ana bilgisayarlarda çok önemli gelişmeler olarak algılanır. Elektronik hesaplayıcılar ile ilgili gelişmeler ele alındığı zaman, onların modern bilgisayarlara benzemediği, mekanik ve veri depolamak için kullanılan bir programın olmadığı görülür.

Bu bilgisayarlar bilimsel problemleri çözmek ve İkinci Dünya Savaşı dönemindeki gereksinimler sonucu, elektronik sayılara dayanan bilgisayar geliştirme gereksinimden ortaya çıkmıştır. Alman mühendis Konrad Zuse bir program geliştirerek elektronik bilgisayarları kontrol etmeye çalışmış, fakat yapılan çalışmalar savaş ortamında yok edilmiştir. Bu arada Alman ve İngiliz bilgisayarları arasında karşılıklı etkisiz kılma savaşı sürmüştür. İngilizler bu amaçla Colossus adlı bir bilgisayar kullanmışlardır. Amerika'da da savaş dönemi ve sonrası çalışmalar devam etmiştir. John V. Atanasoff "ABC" adı ile tanınan ilk elektronik bilgisayarı 1939 ve 1942 yılları arasında düzenlemiş, fakat bitirememiştir (İpek, 2001: 4).

Daha sonra yine ağırlıklı olarak askeri ihtiyaçların karşılanması için Ailken tarafından geliştirilen ilk elektromekanik bilgisayar Mark-I ortaya çıkmıştır. Bunu 1946 yılında Pensilvanya Üniversitesi'nde yapılan Eniac adı verilen ilk elektronik bilgisayar izlemiştir.

Bu makine;

- 30 ton ağırlıktaydı,
- 139 m²lik bir alanı kaplıyordu,
- 1800 vakum tüpe sahipti,
- 1944 yılı öncesi geliştirilen bilgisayarların en hızlısıydı,
- Çok fazla ısı ürettiyordu,
- Çok büyük ve pahalıydı.

Yukarıda bahsedilen özelliklerden dolayı bilgisayar ilk gelişim dönemlerinde ticari amaçla kullanılamamıştır (Bal ve Diğ., 1999).

Bu bakımdan 20. yüzyıl ortalarında icat edilen sürekli geliştirilmeye çalışılan bilgisayar o dönemlerde çok da faydası görülmemiştir. Ticari amaçlı ilk bilgisayar ise 1952 yılında

UNIVAC-I adıyla piyasaya sürülmüş ve bunu hızla diğerleri izlemiştir. 1960'larda bilgisayarlarda vakum tüpleri yerine transistör, 1964 yılında da bütünleşik devreler kullanılmaya başlanmıştır. 1970'li yıllarsa ise bilgisayarın işlem birimi tek bir bütünleşik devre haline getirilerek çok hızlı gelişmeler elde edilmiştir. Bu teknolojik gelişmeler aşağıda sıralanan kuşakların doğmasına sebep olmuştur.

1. Kuşak bilgisayarlar (1946 – 1960)
2. Kuşak bilgisayarlar (1960 – 1964)
3. Kuşak bilgisayarlar (1964 – 1972)
4. Kuşak bilgisayarlar 1973 - ?)

Zaman içinde boyutların küçülmesi ve maliyetin azalması, hız ve kapasitede olağanüstü artışların sağlanması sonucunda bilgisayarın ticari ve bilimsel anlamda genel amaçla kullanılması hızla yaygınlaşmıştır. Teknolojinin bu denli gelişmesi ve bilgisayarların hayatın her alanında kullanılma potansiyelinin ortaya çıkması PC'lerin (Personel Computer) yaratılmasını sağlamıştır (Bal ve Diğ., 1999).

Günümüz bilgisayarları ilk gelişim dönemlerinde hem oldukça hantal bir yapıya sahipti hem de yetenekleri oldukça kısıtlıydı. 20. yüzyılın son dönemlerinde teknolojik gelişmelere paralel olarak bilgisayar programındaki olağanüstü gelişmeler ve çeşitlilik onun her alanda hâkim bir kullanıma sahip olmasını sağlamıştır. Özellikle eğitim alanında geliştirilen bilgisayar programları eğitimde bilgisayarların oldukça etkili kullanılmasını sağlamıştır.

1.2.4. Bilgisayar Destekli Eğitim

Türk Milli Eğitiminin genel amacı; Türk ulusunun tüm bireylerini hür ve bilimsel düşünce gücüne sahip topluma karşı sorumluluk duyan yapıcı, yenilikçi ve verimli kişiler olarak yetiştirmektir (ÇAKIR, 1999: 5). Son yıllarda üzerinde hemfikir olunan en etkili iletişim ve bireysel öğretim aracı olarak nitelendirilen bilgisayarların, donanım bakımından boyutlarının küçülmesine karşılık bellek kapasiteleri ve işlevleri artmakta ve çeşitleri çoğalmaktadır. Yazılım bakımından ise, sistem yazılımı ve uygulama yazılımı alanında büyük gelişmeler kaydedilmekte ve kullanım kolaylığı sağlanmaktadır. Eğitim alanında araştırma, yönetim, rehberlik, ölçme-değerlendirme ve

öğretme-öğrenme süreçlerinde yararlanılan bilgisayar; öğrenciye, öğretmene, eğitim kurumlarına ve eğitim sistemine pek çok yararlar sağlamaktadır. Günümüz eğitim sistemi içinde eğitim teknolojilerinin kullanılması kaçınılmaz bir hal almıştır. Aksi takdirde, eğitim teknolojisi kullanmayan okullarımız akıl almaz hızla gelişen ve teknoloji yoğunu olmaya topluma ayak uyduramaz (İşman, 2005).

Günlük yaşamımızın her alanına giren bilgisayarlar, eğitimde de etkili bir şekilde kullanılmaktadır. Eğitim kurumlarının işlevlerinden birinin de toplumun gereksinim duyduğu niteliklere sahip bireyler olduğu göz önüne alınırsa, bilgisayarların eğitimde kullanılmasının gerekliliği ve önemi anlaşılacaktır (Akkoyunlu, 2003: 101).

Ülkemizde genç nüfusun yoğunluğundan dolayı öğrenci sayısının ve eğitime olan istemin artması, bilgi patlaması ve içeriğin karmaşık hale gelmesi, bireysel farklılık ve yeteneklerin giderek daha fazla önem kazanması, öğretmen yetersizliği, teknolojik gelişmelerin hızla artması gibi nedenlerden dolayı eğitimde bilgisayarların kullanılması zorunlu hale gelmiştir. Bu anlamda bilgisayarların; öğretim işlevi, eğitsel verileri düzenleme ve değerlendirme işlevi ve eğitim sektörünün yönetimi ile ilgili işlevi olmak üzere üç temel işlevi bulunduğu söylenebilir.

1.2.4.1 Bilgisayarın Eğitim Aracı Olarak Kullanımı

Bilgisayarların eğitim kurumlarında kullanılması 1960'lı yıllara rastlamaktadır. Bu yıllarda öncelikle donanım ön plana çıkmış, yazılım arka planda kalmıştır. Zamanla bu görüş değişerek yerini yazılımlara bırakmıştır (Akkoyunlu, 2003: 101).

Bilgisayar ile öğretim tekniği, “araştırma bulgularına dayalı olarak psikologlarca geliştirilen öğrenme-öğretme ilkelerinin eğitimciler tarafından, programlı öğretim yöntemleriyle elektronik araçlara uygulanması esasına dayanan bir öğretim tekniğidir.” (Aydın ve diğ. 1989: 79).

Aşkar (1991), temel becerilerin öğretimi, pekiştirilmesi ve kalıcılığının sağlanmasından başlayarak problem çözme, model geliştirme, kritik düşünme gibi üst düzey hedeflerinin gerçekleştirilmesinde bilgisayarların tartışılmaz bir yeri olduğunu belirtmekte ve bu özellikleri şu şekilde sıralamaktadır:

- a. Bilgisayarlar, işlenmiş konularla ilgili alıştırma ve tekrar yaptırma amacıyla kullanılmakta, puanlamanın otomatik olarak yapılması ve öğrenciye eksiği ile anında dönüt vermesi, bilgi ve becerinin pekiştirilmesi ve kalıcılığının sağlanmasında etkili sonuçlara yol açmaktadırlar
- b. Bilgisayarlar, öğrencinin karşısına oturup kendi düzeyine, ilgisine ve hızına göre öğrenmesini sağlamaktadırlar.
- c. Bilgisayarlar, kavram ve ilkeleri sunar, örnekler verir, sorular sorar, öğrencinin cevaplarına göre dönüt verirler. Yapılan araştırmalar bu tür yazılımların, öğretmenin anlatımının arkasından bir tekrar ve özet yapılması durumundan daha etkili olduğunu göstermektedir.
- d. Bilgisayarlar, diyaloga dayalı modellerin geliştirilmesiyle sorduğu sorulara basamak basamak cevap alır ve her basamakta öğrencinin yaptığı hataları düzeltmesi için ipuçları verir ve onu yönlendirir. Böylece öğrencinin hatalarını görüp onlardan kurtularak doğru cevabı bulması sağlanır. En iyi öğrenmenin insanın kendi hatalarından ders alması, onları fark etmesi olduğu düşünüldüğünde bilgisayarların bu özelliğinin göz ardı edilemeyecek ölçüde önemli olduğu da ortaya çıkar.
- e. Bilgisayarlar, eğlendirici de olabilmektedirler. Yapılan bir araştırma çocukları oyuna iten nedenleri şu şekilde sıralamaktadır: Başarıp başaramayacağı belli olmayan bir amacın olması, merak uyandırması, fantezinin olması. Örneğin; iki arkadaşın lunaparktaki oyunlar yolu ile yüzdeleri öğrenmesi, bir bilgisayar oyununda uzayda gezerken ve savaş yaparken hesaplamalar yapması. Bu durumda matematik hem fantezi bir ortamda daha zevkli bir hale gelecek, hem de öğrencinin ilgisi yoğunlaşacağından daha fazla verim alınabilecektir.
- f. Bilgisayarlar, öğrencilerde problem çözme becerileri geliştirmektedirler. Bu amaç için bilgisayarlar iki türlü kullanılmaktadırlar. Bunlar; kapsam bağımlı problem çözme etkinlikleri ve programlama yoluyla problem çözme. Kapsam bağımlı problem çözmeye öğrenci, bir problem durumu ile karşı karşıya kalmakta, problemi çözmek için ilgili verileri bilgisayar yardımı ile bulmakta ve istediği yardımı elde edebilmektedir. Programlama yolu ile problem çözmeye öğrenci, verilen bir problemi bir bilgisayar dili kullanarak çözmektedir.

Bilgisayarlar, herhangi bir yazılım sayesinde, öğrencinin denencelerini sınamasında, grafiklerini çizmesinde, değişkenler arasındaki bağıntıları deneyerek keşfetmesinde etkili olabilmektedirler.

Bilgisayarlar; eğitim çağındaki insanların niteliğini olumlu yönde artıracak ve etkileyecek, öğrencilerin derslerde dikkatini artıracak, daha verimli öğrenmeye yardımcı olacak, yaratıcılığı ve başarıyı artıran ve dersleri ilginç yapan araçlardır. BDE (Bilgisayar Destekli Eğitim) denildiğinde ise "bilgisayar teknolojisinin eğitimde kullanılması" anlaşılmaktadır.

Hazırlanan yazılımlar ile bilgisayar özellikle 20. yüzyılın son çeyreğinden itibaren eğitim alanında etkin olarak kullanılmaktadır. Teknolojik kaynaklardan eğitimde yoğun biçimde yararlanılması gerektiği geniş bir kabul görmüş ve uygulamalar giderek artmıştır. Bu yüzden artık hayatın her aşamasında kullanılan bilgisayarların eğitim alanında da kullanılması yadırganamaz (Hızal, 1989).

Bilgisayar programlarındaki çeşitlilikten dolayı Hızal (1989) eğitim alanında bilgisayar kullanımını gruplandırmıştır buna göre;

- a. Eğitim araştırmalarında bilgisayar,
- b. Eğitim hizmetlerinin yönetiminde (yürütülmesinde) bilgisayar,
- c. Ölçme-değerlendirme ve rehberlik - danışmanlık hizmetlerinde bilgisayar,
- d. Bilgisayar eğitiminde bilgisayar,

Öğrenme-öğretme süreçlerinde bilgisayar şeklinde gruplandırılabilir.

Bilgisayarların eğitim alanında kullanımında pratik olarak birkaç şekilde yararlanılabilir. Bu noktada eğitim kurumuna laboratuvar kurulabilir. Bu yöntemin asıl amacı hedef kitleye bilgisayar okur-yazarlığı kazandırmak ve dersleri laboratuvar ortamında mümkün olduğunca interaktif olarak sunmaktır. Laboratuvarın kurulduğu eğitim kurumunda öğrenci sayısı laboratuvarda bulunan bilgisayar sayısından fazla olduğundan, öğrenciler dönüşümlü olarak bilgisayarlardan yararlanabilmektedir. Dolayısıyla; bu yöntemde öğrenci bilgisayar ile fazla çalışma imkânı bulamamaktadır. Bilgisayarlar sadece ders esnasında ve sınırlı olarak öğrencinin kullanımına

sunulabilmektedir. Öğrenci kendisine ayrılan zaman diliminde bilgisayar kullanabilmektedir. Bunun yanında her dersliğe birer bilgisayarda kurulabilir. Bu yöntemde; her eğitim sınıfına birer adet bilgisayar, sunum cihazı ve gerekli çevre birimleri kurulur. Ayrıca okul bir network ortamı ile bütünleştirilir. Böylece her ders teknolojiyle bütünleştirilmiş olur. Bu yöntemde amaç; öğrencilere bilgisayar okur-yazarlığı vermek değil, her dersi bilgisayar teknolojisiyle bütünleştirerek öğrenmenin kalitesini artırmaktır.

Eğitici dersine girmeden önce derse ilgili konuda gerekli materyalleri bilgisayar ortamında hazırlar ve bilgisayar sistemini kullanarak öğrencilerine aktarır. Böylece öğrenci her dersi görerek öğrenmiş olur. Böyle bir eğitim verebilmek için profesyonelce hazırlanmış onlarca eğitim programları vardır. Bu programlar klasik eğitim sistemi ile kazandırılacak davranışların verilebilmesinin yanında öğrencinin azami zevk alarak interaktif olarak ders işlemesine olanak verir.

Bilgisayarın aktif olarak derslerde kullanılması öğretmenin yükünü de oldukça azaltır. Ama burada unutulmaması gereken nokta ders etkinliğinden önce öğretmenin kullanacağı materyalleri iyi belirleyip ona göre hazırlığını yapmasıdır. Bu ilk etapta külfet doğuracağı düşünülse de gerek internet ortamından yararlanarak istenilen birçok materyalin elde edilebilmesi gerekse hazırlanan materyallerin uzun müddet kullanılabilmesi külfet addedilen noktaları büyük ölçüde ortadan kaldırdığı söylenebilir. Her sınıfa bir bilgisayar yönteminin yanında internet yoluyla eğitim yöntemi de düşünülebilir. Bu yöntem senkron ve asenkron olarak iki biçimde gerçekleştirilebilir.

Senkron yöntemde; eğitici ve öğrenciler, gerçek zamanlı olarak video konferans, chat gibi uygulamalarla günün belirli saatlerinde mekândan bağımsız olarak bir sınıf ortamındaymış gibi eğitimi gerçekleştirirler. Asenkron yöntemde; dersin içeriği Internet ortamına aktarılır. Öğrenciler zamandan ve mekândan bağımsız olarak Internet sitesine bağlanarak eğitimlerini gerçekleştirirler. Bu yöntem açık öğretim programları için kullanılabilir. Bilgisayar destekli eğitimin uygulanacağı hedef kitlenin bilgisayar okur-yazar düzeyi, öğrencinin öğrenmesine olan etkisi iyi derecede incelenmelidir. Eğiticinin eğitimi de bu araştırmaya paralel yapılmalı ve eğiticinin eğitimine gerekli önem verilmelidir.

Burada dikkat edilmesi gereken en önemli noktalardan biri Bilgisayar destekli eğitimin uygulanacağı eğitim kurumlarının ders müfredatları incelenmesi ve BDE kapsamında geliştirilmesidir. Ayrıca BDE sistemlerinin öğretim amaçlarına uygun öğretim dilinde yazılmış yazılım ve yeterli donanımlarla desteklenmesi, bilgisayar sayılarının eğitici ve öğrencilerin ihtiyaçlarını karşılayacak düzeyde tutulması, yatırımların devamlı çalışır vaziyette tutulması için gerekli bakım-onarım yatırımlarının hesaplanıp yaptırılması ve her ders için gerekli kullanıcı el kitaplarının hazırlanması gerekir.

Unutulmamalıdır ki: eğitimde bilgisayar kullanmak, eğitici ve öğrencilerin bilgisayar okur-yazarlığını artırmak değil, eğitim ve bilgisayar teknolojisini yoğrularak bütünleştirilmesi işlemidir. Yine unutulmamalıdır ki: BDE yatırımları yapıldıktan sonra teknolojinin hızla gelişiminden dolayı hızla teknolojinin gerisinde kalacağından, bu yatırımların mümkün olduğunca aktif bir şekilde kullanılması çok önemlidir (Türkoğlu, 2004).

Eğitimde bilgisayardan yararlanma etkinlikleri eğitim araştırmalarında, eğitim hizmetlerinin yönetiminde, ölçme-değerlendirme ve rehberlik-danışmanlık hizmetlerinde, bilgisayar eğitiminde öğrenme-öğretme süreçlerinde olmak üzere beş ana grupta toplanmaktadır (Hızal, 1992: 27).

1.2.4.2. Bilgisayarla Yapılan Eğitimde Öğretmenin Rolü

Bilgisayarların öğrenci düzeyine uygun öğrenme ortamlarının hazırlanmasını mümkün kılması ile öğretmenin yeni bilgi teknolojilerini öğrenmesi zorunlu hale gelmiştir. Öğretmenler bilgi teknolojileri olanaklarından temelde iki amaç için yararlanabilirler; Birincisi, araç olarak bilgi teknolojileri: Öğretmenlik mesleğinin uygulanmasında sınıf dışında yapılan eğitsel ve idari işler için teknoloji kullanımı; ikincisi ise, öğretim etkinliği yapılırken bilgi teknolojilerinin işe koşulması (Akpınar, 2004).

Bilgisayar bir öğretim aracı olmasının yanında kendisinin de etkin olarak eğitim öğretim faaliyetlerinde kullanılabilmesi için nasıl kullanıldığının öğrenilmesi gerekir. Eğitimci ancak bilgisayarı yeterli şekilde kullanmayı gerçekleştirdiğinde istenilen hedefleri gerçekleştirebilir. Bilgisayar destekli öğretimde geleneksel öğretime nazaran öğretmenlerin rolü azalmamakta Bütün ülkeler değişen modern üretim tarzları ve metotlarına cevap verecek tarzda okul ve öğretim işlerini yenilemek zorundadırlar.

Çağımızda ekonomik, sosyal ve teknoloji alanlardaki hızlı değişim toplumsal kurumları etkilemekte ve eğitim sistemleri de yeniden oluşum ihtiyacı ile karşılanmaktadır (ÇAKIR, 1999: 3). Buna örnek olarak; Bilgisayar sisteminin temel parçalarını adı ve ilişki yönünden tanıma, Ders yazılımlarından bulunması gereken özellikleri tanıma ve açıklayabilme, Basit kullanım arızalarını ve çözüm yollarını bilme, Amaca uygun yazılım temin etme ve seçme, Bilgisayarlı eğitim ortamı için sınıfı organize etme ve Eğitsel yazılımları derste kullanabilme gösterilebilir.

Bilgisayar destekli öğretimde görev alacak öğretmenlerin eğitimi ve kazanacakları yeterlikler konusunda ulusal ve uluslar arası düzeyde gerçekleştirilmiş olan çeşitli araştırma ve uygulamalar incelendiğinde, bu konuda farklı görüş ve uygulamaların bulunduğu dikkati çekmektedir. Bilgisayar destekli öğretime yönelik öğretmenlerin hizmet içi eğitiminde ülkelerin koşullarına göre değişen stratejiler uygulanmıştır (Köksal, 1988: 57-65).

Bilgisayar destekli öğretimde "öğretim" işlemi genellikle ihmal edilir. Çünkü hala birçok insan öğretme-öğrenme sürecinin yazılım tarafından gerçekleştirildiğine inanmaktadır. Oysa öğretmenin bilgisayar destekli öğretim içerisinde rolü azalmaz, aksine geleneksel öğretim yöntemlerine oranla daha fazla artar. Bilgisayar destekli öğretimde iki temel noktadan biri olarak bilgisayar ders yazılımının yanısıra öğretmenin de rolü vardır. Bilgisayar destekli öğretimde öğretmenin rolü altı ana başlıkta toplanmaktadır. Bunlar planlayıcılık, yöneticilik, kolaylaştırıcılık, danışmanlık, katılımcılık ve model olmadır.

1.2.4.3. Bilgisayar Destekli Eğitimin Avantajları

Nitelikli ve ne yapacağını bilen eğitimciler tarafından bilgisayar destekli eğitim uygulandığında elde edilen avantajlar oldukça fazladır. Genel anlamda ele alındığında bilgisayar destekli öğretimin yararları şöyle özetlenebilir:

a. Bilgisayar destekli öğretim, öğrencilerin sürekli etkin olmasını sağlar. Geleneksel yöntemlerle, normal sınıf ortamında yürütülen öğretme-öğrenme etkinliklerinde, öğrencileri sürekli etkin kılmak oldukça zor olmasına karşın, bilgisayar destekli öğretimde her öğrenci, öğrenim süreci içindeki her adım için, bilgisayarın üreteceği

sorulara cevap vermesi gerektiği ve ancak konu üzerinde düşünerek bir sonraki adıma geçebileceği için, sürekli etkin olmak durumundadır.

b. Her öğrenci, öğrendiği konu ile ilgili sorularına cevap almak ister. Oysa normal sınıflarda öğrenci sayılarının fazla olması, öğrenciler arasında ilgi, yetenek ve bilgi düzeylerindeki farklılıklar, zamanın sınırlı olması gibi nedenlerle işlenecek konu ile ilgili öğrencilerce sorulabilecek sorular sorulamayabilir. Oysa ki bilgisayar destekli öğretimde öğrenci, bilgisayarla etkileşim kurarak, istediği anda konu ile ilgili sorularına yanıt alabilmekte ve istediği kadar tekrar yapabilmektedir.

c. Laboratuvar ortamı gerektiren bazı deney çalışmaları tehlikeli ya da pahalı olduğundan veya başka nedenlerle yapılamamaktadır. Bilgisayar destekli öğretimde ise, bilgisayara kolayca uygulanabilen benzeşim yöntemleri ile bu tür deneyler kolaylıkla yapılabilmekte ve gerekli bilgiler sağlanabilmektedir.

d. Bilgisayar destekli öğretimde, öğretmenden öğretmene değişen öğretimin niteliği, yüksek bir düzeye çıkartabilmektedir. Başka bir deyişle, öğretmenlerin derslerinde uyguladıkları öğretim yöntemleri arasındaki olumlu ya da olumsuz farklılıklar bilgisayar destekli öğretim ile en az düzeye indirilebilmektedir.

e. Bilgisayar destekli öğretimde çizimler, resimler, şekiller, sorular ve öteki gereçler, öğrencilere sırası geldikçe sunulmaktadır. Ekrandaki bu görüntülemelerde renk ve ses faktöründen de yararlanılmakta, böylece öğrencilerin dersi izlerken hayal kurup başka şeyler düşünmeleri önlenerek dikkat düzeyleri oldukça yüksek tutulabilmektedir.

f. Bilgisayar destekli öğretimde öğrenme küçük birimlerle sağlandığından, başarı da bu birimler üzerinde sıralanarak adım adım gerçekleştirilmektedir.

g. Öğrenciyle ilgili kişisel bilgiler ve istatistiksel bilgiler aynı ortamda saklanabilmektedir.

h. Öğretimi güçlendirmek için destekleyici öğretim birimlerinden ve bilgisayar destekli öğretim dışında kalan öteki öğretim olanaklarından (işbirliğine dayalı öğrenme yöntemi gibi) da yararlanılabilmektedir.

i. Bilgisayar destekli öğretim, öğretmeni dersi tekrar etme, ödev düzeltme vb. rutin görevlerden kurtararak ona öğrencilerle daha yalandan ilgilenme ve verimli çalışma zamanı kazandırmaktadır.

Bunun yanında bilgisayar destekli eğitimin avantajlarını irdelerken bu avantajları öğretmen, öğrenci ve okul açısından ele almak mümkündür.

Buna göre bilgisayar destekli eğitimin öğrenci yönünden avantajları;

a. Yaratıcılığın ortaya çıkmasını sağlar. Öğrencinin hayal gücü ile ortaya bir şeyler koymasını sağlar

b. BDE sayesinde öğrenci yoğunlukla tek başına olacağından kendine güveni artar.

c. Kendi adımları ile kendi seviyelerinde çalışabilmeleri olanağı sağlar.

d. Problem çözme ve dikkatini bir problem üzerine yoğunlaştırma yeteneğini geliştirir.

e. BDE sayesinde öğrenci bir program dâhilinde çalışacağından Belgeleme, dosyalama ve belgelere başvurma alışkanlığını kazanır.

f. Bilgisayar öğrenciler tarafından çekici ve eğlenceli bulunduğundan dolayı derse olan ilginin artmasını sağlar.

g. Önceki çözümleri araştırıp bunları yeni bir çözüm için kullanabilme yeteneğini geliştirme, yeni çözüm bulmasını sağlar.

Şeklinde sıralanabilir.

BDE'nin öğretmenler açısından avantajlarına gelince;

BDE konusu gündeme geldiğinden beri öğretmene artık ihtiyaç kalmadığı düşüncesi özellikle eğitim çevrelerinde birtakım huzursuzluklar meydana getirmiştir. Bu düşüncenin yersiz ve önyargılı olduğu bir gerçektir. Geleneksel eğitim sistemimize kıyasla BDE'de öğretmen açısından çok fazla bir şey değişmemiştir. Sadece öğretmenin üstlendiği rol değişmiştir. Öğretmen sadece etkinlikleri kontrol eden kişi konumundadır. (Çakır, 2000: 10).

a. Bilginin daha çok öğrenciye daha kısa zamanda daha etkin şekilde ulaşmasını sağladığından öğretmenin istenilen hedeflere ulaşmasını kolaylaştırır.

- b. Öğrenci tarafından sıkıcı olarak adlandırılacak dersleri kolay ve zevkli hale getirerek öğretmene yardımcı olur
- c. Sınıf ortamında sunulması imkânsız olan ya da pahalı olan resim ya da görüntülerin öğrencilere sunulması olanağını sağlar.
- d. Öğrencinin derse aktif katılımının sağladığı için öğretmenin işini kolaylaştırır.
- e. Öğrenci eğer mevcut konuyu müfredat dâhilinde kaçırsa bile BDE daha sonra ona tekrar olanağı sağladığı için öğretmenin işi kolaylaşır.

Biçiminde değerlendirilebilir. Son olarak BDE'nin okul açısından sağladığı avantajları ele aldığımızda;

- a. BDE uygulandığı okulun başarı seviyesini artırır.
- b. Okul içinde yapılan ağ sistemi sayesinde bilgiye her yerden ulaşma imkânı artar. Bunun yanında okulların birbirleri ile iletişimlerini artırır.
- c. Eğitimdeki yenilikler daha hızlı ve kolay biçimde takip edilebilir. Dolayısıyla eş zamanlı olarak dünya ile aynı anda paralel olarak ders işleyebilme olanağı sağlar.
- d. Öğretmenler için yasal zorunluluk olan planların daha kolay ve amacı karşılayabilecek bir şekilde hazırlanmasını sağlar bu öğretmene bir kolaylık sağlayabileceğinin yanında okullara da büyük kolaylık sağlar.
- e. BDE Zamanın daha etkin olarak kullanılabilmesi sağladığından okul için bu avantaj sağlayacaktır.

Şeklinde sıralanabilir.

1.2.4.4. Bilgisayar Destekli Eğitimin Dezavantajları

Daha önce ele aldığımız gibi BDE'nin sağlayacağı avantajların yanında birtakım dezavantaj sayılabilecek noktaların da olduğu söylenebilir. Öncelikle teknolojinin pahalı bir materyal olduğundan yola çıkarsak amaca uygun bir şekilde bilgisayar destekli eğitim yapılabilmesi için gerekli olan cihazlar oldukça maliyetli olmaktadır. Bu da eğitim kurumlarına artı bir külfet getirmektedir. Ülkemizin mevcut ekonomik şartlarını ve bütçeden eğitime ayrılan ödeneğin miktarı düşünüldüğünde durumun sıkıntı

yaratabilecek boyutlarda olduđu görülebilmektedir. Son yıllarda özellikle sivil toplum örgütleri Kamu kuruluşları ile kampanyalar başlatıp okullara bilgisayar kazandırma çalışmalarını sürdürseler de hala okulların bilgisayar sayıları istenilen oranlarda değildir.

Bunun yanında Eğer bilgisayarların kullanımı uygun planlanmamış ise öğrenciler arası sosyal ilişkiler gelişmeyebilir. Öğrenci-öğretmen, öğrenci-öğrenci ilişkisinin zayıf olması sosyal gelişmeyi olumsuz yönde etkileyebilir. Özellikle ilköğretimde faydalanılabilecek bir öğretim yöntemi olarak kullanılmasının sakıncaları, faydalarının önüne geçmektedir. İlköğretimde öğrenciler, öğretmenleriyle karşılıklı iletişim içerisinde olmalı, öğrenci değerlendirme sadece sınava dayalı olamamalı, öğrenci ile öğretmen arasında bireysel ilişkiler daha ön planda olmalıdır (Yürütücü, 2005).

Bilgisayar destekli eğitimin dezavantajları şu şekilde sıralanabilir.

- a. Öğrenci zamanını bilgisayarla geçireceği için sosyalleşmesinde birtakım eksiklikler görülebilmektedir.
- b. BDE çıkışı yeni olduğu için istenilen amaca hizmet edebilecek şekilde hazırlanmış yazılımları bulmak kolay değildir. Bu zaman alacaktır.
- c. Eğitimciler bilgisayar konusunda teknik elemanlar kadar başarılı değildir. Bu da teknik eleman ihtiyacı dolayısı ile koordinasyonsuzluğa neden olmaktadır.
- d. Ders işlenişi esnasında meydana gelebilecek çeşitli yazılımsal yada donanımsal problemler ders akışında sıkıntı yaratabilir.
- e. Eğer BDE yapan öğretmen gerekli bilgisayar kullanma bilgisine sahip değilse bunu kazanabilmesi ek maliyet ve zaman gerektirecektir.
- f. Bilgisayarlarda kullanılan programların çok büyük bir çoğunluğu yabancı dil temellidir. Eğer BDE kullanan öğretmenin yabancı dil problemi varsa bu ona sıkıntı doğuracaktır.

1.2.4.5. Türkiye’de Bilgisayar Destekli Eğitim ve Süreci

Bilgisayarların eğitim alanında etkin olarak kullanılmaya başlanmasının ardından bu alanda pek çok araştırmalar yapılmış, mevcut durumun tespiti noktasında eğitim

teknoloji uzmanları tarafından bu alandaki gelişmeler dönemlere ayrılarak incelenmiştir. Alkan'a (1997) göre eğitim teknolojisindeki gelişmeler beş dönemde incelenebilir:

1. Sözlü-Yazılı Dönem

- a. Yazı Öncesi
- b. Yazı
- c. Matbaa

2. Görüntülü-Sesli Araçlar Dönemi

- a. Görsel İşitsel Araçlar
- b. T.V.
- c. Bilgisayar
- d. Programlı Öğretim

3. İkilem Dönemi

- a. Ferdî Öğretim
- b. Toplu Öğretim

4. Otomasyon Dönemi

- a. Ferdî ve Toplu Öğretimin Bütünleşmesi

5. Siberasyon Dönemi

- a. Geleneksel Okul ve Öğretmenlik Yapısının Tamamen Değişmesi.

Çağımızda çok önemli yeri olan ve her türlü teknolojik gelişimin temelini oluşturan bilgisayar diğer ülkelerde olduğu gibi, ülkemize de 1960'lı yıllarda girmiştir. Günümüzde ise sanayiden eğitime, tıptan çok değişik hizmet sektörlerine kadar girerek yaygın bir kullanım alanı bulmuş ve gerek günlük yaşamımızda, gerekse iş yaşamımızda çok önemli işlevler üstlenen bir araç haline gelmeye başlamıştır.

Milli Eğitim Bakanlığı'nda eğitimde bilgisayarın kullanılması amacıyla ilk resmi girişim, 1984 yılında "Ortaöğretimde Bilgisayar Eğitimi İhtisas Komisyonu"nun oluşturulması ile başlamıştır. Bu komisyonda, üniversitelerin ilgili bölümlerinin öğretim üyelerinden bir grup ile Bakanlık yetkilileri görev almıştır. Ortaöğretimde bilgisayar eğitiminin esaslarını ve bununla ilgili donanımı saptamak üzere görevlendirilen komisyon, Ağustos 1984'de çalışmalarına başlamış ve kısa bir sürede çalışmalarını tamamlayarak Kasım 1984'de önerilerini içeren bir rapor hazırlamıştır.

Raporda, ortaöğretimde bilgisayar eğitiminin başlatılması konusu, uygulamaya geçiş programı, uygulama okullarının seçimi, öğretmenlerin seçilmesindeki ölçütler, öğretmenlerin yetiştirilmesi, öğretmenlerin yetiştirilmesinde uygulanacak programlar, öğretim araç-gereçlerinin hazırlanması, bilgisayar donanımlarının seçimi, olurluk incelemesi, diğer kurumlarla işbirliği, değerlendirme, yaygınlaştırma, sonuç ve öneriler başlıkları altında incelenmiştir (MEB, 1984).

Milli Eğitim Bakanlığı, komisyonun aldığı önerilerini kısmen dikkate alarak 1985 yılında 550 adet bilgisayarın alımını gerçekleştirerek öncelikle Anadolu Liseleri ve Fen Liseleri olmak üzere 100 okula dağıtımını yapmıştır. 1991 verilerine göre, çeşitli derecelerde bulunan toplam 395 okulda Bilgisayar Destekli Öğretime geçilmesi için altyapı kurulmuştur. Bu okullardaki 3862 öğretmen ve yönetici için 23 özel firma tarafından bir iki günlük kısa süreli kurslar düzenlenmiştir. Milli Eğitim Bakanlığı tarafından 1986'da başlatılan hizmet içi eğitim etkinliklerinde, 1697 öğretmen bilgisayar eğitiminden geçmiş, bunların 750 tanesi "bilgisayar destekli eğitim" kursuna tabi tutulmuştur. Hedef olarak, okul sayısının 456'ya, yazılımı gerçekleştirilecek ders sayısının 100'e, eğitilecek öğretmen sayısının da 4700'e çıkarılması öngörülmüştür (MEB, 1990).

Bilgisayar destekli öğretime yönelik çalışmalar, 1992 yılında çeşitli faktörlere bağlı olarak hız kaybetmiştir. Bu dönemde donanım ve yazılım edinme konusunda belirli ve organize etkinlikler görülmemiştir. Daha sonra 1995 yılında Milli Eğitim Bakanlığının Tebliğler dergisindeki tebliğine göre Bilgisayar destekli eğitime geçmeden ve onunla birlikte öğrencilerin bilgisayarla tanışmasını sağlayıp, günlük hayatta ve öğretim süreçlerinde bilgisayarı kullanabilir hale getirmek amacıyla eğitimin her kademesinde

bilgisayar okur-yazarlığının yaygınlaştırılması (Tebliğler Dergisi, 1995/2431) için çeşitli çalışmalarda bulunmaktadır.

Yapılan bütün çalışmaların amacı, öğrencilerin çok kısa bir zamanda teknolojik gelişmenin ürünü olan bilgisayarlarla tanışmalarını sağlamaktır (Tebliğler Dergisi, 1996/2458). İlerleyen yıllardan günümüze gerek MEB gerek sivil toplum örgütleri tarafından çeşitli çalışmalar yapılarak ülkemizin dünya standartlarını yakalaması için uğraş verilmektedir.

1.2.4.6. Dünyada Bilgisayar Destekli Eğitim

Dünyada bilgisayar 20. Yüzyılın ortalarında Amerikanın gelişmiş birkaç üniversitesinde eğitim amacıyla kullanılmaya başlanmıştı. O yıllarda bilgisayarlar hacim olarak çok yer kaplıyordu ve maliyeti de oldukça yüksekti. 1970 yıllara gelindiğinde bilgisayar teknolojisi önceki dönemlere nazaran oldukça gelişmişti. Bu yıllarda küçülen boyutlar ve nispeten düşen maliyetler neticesinde yeni sistemler ortaya çıkmaya başladı. PLATO (merkezi ders kütüphanesine bağlı eğitim ağı) ve TICCIT (bir öğrenci bilgisayarına ders desteği veren sistem) adı verilen bilgisayar sistemleri kullanılmaya başlandı. Başlangıçta oldukça iddialı hedeflerle yola çıkan bu sistemler tam anlamıyla istenilen seviyede fayda sağlayamamışlardı. 1980 yıllardan itibaren bilgisayarlar eğitim alanında oldukça etkin kullanılmaya başlanmıştı. Geleneksel eğitim metodunu destekler nitelikte kullanılan ve günümüze göre etkinlik alanı oldukça düşük olan bilgisayarlar birçok araştırmalar yapıldı. Daha sonra ortaya çıkan internet teknolojisi bilgisayarın etkililik düzeyini oldukça üst seviyelere çıkardı.

20. yüzyılın sonlarına doğru yaygınlaşmaya başlayan pocket PC ve Notebook bilgisayarlar ile wireless denilen kablosuz iletişim sistemleri ile bilgisayar destekli eğitim oldukça gelişmiştir. Özellikle bilgisayarın ilk dönemleri ile kıyaslanmayacak kadar küçülmesi ve buna karşın işlem hızı ve hafıza kapasitesi olarak oldukça kullanılabilir seviyelere gelmesi eğitimde kullanılabilme yelpazesini oldukça genişletmiştir.

21. yüzyılın başlarında oluşturulan Smart Class olarak adlandırılan akıllı sınıflarda oluşturulan kablosuz yerel ağ ile her öğrenciye tahsis edilen el bilgisayarları birbirlerine ve eşzamanlı olarak internete de bağlı olarak kullanılmaya başlanmıştır. Teknolojinin

geldiği son nokta olan kablosuz ağ ile birbirlerine bağlanan küçük ama işlevsel olarak oldukça gelişmiş bilgisayarlar ile öğretmen ders sunumu yapabilir, öğrencilere ders notlarını dijital ortamda verip hacimsel olarak çok küçük alanlarda çok fazla bilgi depolayıp gerektiğinde kullanabilmelerine olanak sağlar.

Bilgisayar destekli eğitimin şimdiye kadar uygulanan biçimleri;

- Eğitim-öğretim
- Tekrar ve alıştırma
- Öğrenciyi çeşitli yönlerden destekleme
- Benzetim programları ile çalıştırma
- Etkileşimli açıklama
- Veri bankası olarak kullanma
- Verileri çekici bir şekilde gösterme
- Etkileşimli canlı (hypertext) kitap
- Uzman sistemler ve yapay zekâ
- Bilgisayar uygulamalı ve değerlendirmeli testler
- Bilgisayar yönlendirmeli öğrenme

Olarak günümüze kadar kullanıldığı söylenebilir (Ergün, 2005).

1.2.4.7. Bilgisayar Destekli Eğitimle İlgili Türkiye’de Yapılmış Çalışmalar

Ülkemizde Mayıs 2005 tarihine kadar yapılan akademik çalışmalara bakıldığında okul öncesi dönemde bilgisayar destekli oyun öğretimine ilişkin algı ve beklentileri ölçmeye yönelik bir çalışmanın olmadığı görülmektedir (www.yok.gov.tr). Yine YÖK verilerine göre Mayıs 2005 tarihine kadar Bilgisayar Destekli Eğitim ile ilgili yapılan akademik çalışmaların bir bölümü incelenmiş, şu sonuçların ortaya koyulduğu görülmüştür.

İbiş (1999) da tamamladığı “Bilgisayar Destekli Fen Bilgisi Öğretiminin Öğrenci Başarısına Etkisi” konulu Ankara ilini evren, Mamak İlçesi 60. Yıl İlköğretim Okulu 8.

sınıflarını örneklem olarak alan araştırmasında: bilgisayar destekli fen bilgisi öğretimi yönteminin öğrencilerin başarıları üzerinde gerçekten bir etkiye sahip olup olmadığını saptamak için ön test puanları değişken alınarak son test puanları üzerinde kovaryans analizi yapılmış ve deney ve kontrol gruplarının son test ortalama puanları arasında manidar bir farkın olduğu, uygulanan bilgisayar destekli fen bilgisi öğretim yönteminin öğrencilerin fen bilgisi dersine yönelik tutumları üzerinde gerçekten bir etkiye sahip olup olmadığını saptamak için, ön test puanları ortak değişken olarak alınarak son test puanları üzerinde kovaryans analizi yapılmış ve deneklerin ön test puanlarının son test puanları üzerindeki etkisi sabitlendiğinde deney ve kontrol gruplarının son test ortalama puanları arasında manidar bir farkın olmadığı bulgularına ulaşılmıştır (İbiş, 1999: 34-36).

Araştırmacı tarafından bu bulgulara dayalı olarak da; BDE sürecinde bütünleşik ve planlı kullanımın gerçekleştirilmesi, hızlı değişim ve gelişime uygun konfigürasyonların oluşturulmasını ve okullarda internetin yaygınlaştırılması önerileri getirilmiştir (İbiş, 1999: 39-40).

Olgun (2001) de tamamladığı “Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Çalışan Eğitimcilerin Bilgisayar Destekli Eğitim Hakkındaki Görüş ve Tutumlarının İncelenmesi” konulu Adana İli okul öncesi eğitim kurumları ve çalışan eğitimcileri evren, Adana İli merkezindeki özel okul öncesi eğitim kurumları içinden rastlantısal olarak belirlenen 20 anaokulunda, 75 eğitimciyi örneklem olarak alan araştırmasında: kurumların % 85’inde hem idari işlerde hem de eğitim amacıyla kullanılırken, % 10’unda sadece idari işlerde kullanıldığı, bilgisayarı eğitim için kullanan kurumların tamamı kullandıkları programları satın aldıklarını, eğitim kurumlarının % 55’inde BDE kurumdan kişiler uygularken, %30’unda ise bunu kurum dışından kişilerin uyguladığı, anaokulunda BDE programlarının içeriklerini % 55 oranında matematik kavramları oluştururken, % 30 oranında da şekil, renk, zıt ve eş anlamlı kavramlar, mevsimler gibi konuların oluşturduğu, okul öncesi eğitimcilerinin % 78,7’si her BDE uygulanmasından sonra mutlaka değerlendirme yapılması gerektiğini düşündüğü bulgularına ulaşılmıştır (Olgun, 2001: 91-92).

Araştırmacı tarafından bu bulgulara dayalı olarak da; Bilgisayarların eğitim sürecinde etkin şekilde yer alması gerektiği, Bilgisayarın eğitimde amaç değil araç olması

gerektiđi, öğretmen yetiřtiren okullarda bilgisayar ve bilgisayar kullanımına yönelik derslerin yer alması gerektiđi, öğretmen adayları kendi mesleki eğitim süreçlerinde bilgisayarı aktif olarak kullanmalarına yönelik projelere yönlencmeleri, eğitimcilerin teknolojik yetersizliklerinin belirlenip, bu yetersizlikleri ortadan kaldırmaya yönelik seminer, konferans ya da hizmet içi eğitimlerin verilmesi, BDE veren kurumların yaygınlaştırılması, BDE’de kullanılabilircek Türkçe programlar, yazılımlar geliştirilmesi önerileri getirilmiştir (Olgun, 2001: 96-97).

Tırnakçı (2002) de tamamladığı “Eđitim Çalışanlarının Bilgisayar Destekli Eğitimi tanıma Düzeylerinin ve Tutumlarının Tespiti (Sivas İlinde Bir Araştırma)” konulu Sivas il merkezinde bulunan MEB bünyesinde bulunan öğretmenler evreninden random metodu ile seçilen 127 öğretmenden oluşan örneklem grubunu kapsayan araştırmasında: eğitim alan deneklerin % 47,1’i BDE’nin öncelikle genele öğretimi etkili hale getirmek için uygulanması gerektiđini düşündüđü, BDE’nin başlatacağı ders türü tercihleri bilgisayar dersi alan denekler için % 43,5 gibi yabancı dil, bilgisayar eğitimi almayanların % 30 oranında matematik dersini tercih ettiđi, BDE’ye geçilirken eğitim alan deneklerin % 32,7’si ilk önce öğretmenlerin eğitilmesini isterken, eğitim almayan deneklerin % 33,3’ünün tercihi de yine aynı yönde olduđu, bilgisayara karşı olumlu tutum geliřtirmek için yapılması gerekenler, bilgisayar okur-yazarlık oranında bilinmesi gerektiđini ve öğretmen yetiřtirme programları düzenlenmesi gerektiđi, bulgularına ulařılmıştır (Tırnakçı, 2002: 123-124).

Arařtırmacı tarafından bu bulgulara dayalı olarak da; öğretmen yetiřtirmek ile ilgili mevcut yapının daha verimli hale getirilmesi, BDE için gerekli olan donanımların sađlanması ve MEB’in yazılım konusunda çalışma yapan birikim sahibi kurum ve kuruluşlarla ortak çalışmalar yaparak BDE’nin yazılım ihtiyacını karřılaması önerileri getirilmiştir (Tırnakçı, 2002: 125-126).

Sulak (2002) de tamamladığı “Matematik Dersinde Bilgisayar Destekli Öğretimin Öğrenci Başarı ve Tutumlarına Etkisi” konulu Konya İli ilköđretim okulları evren, örneklem grubu olarak Konya Karatay 23 Nisan İlköđretim Okulu deney grubu, Konya Karatay Akçeşme İlköđretim Okulu ise kontrol grubu olarak yaptıđı araştırmasında; ilköđretim 6. sınıf matematik dersinin “Açılar ve Üçgenler” konusunu, hazırlanmış bilgisayar destekli öğretim uygulaması ile öğrenen öğrencilerin başarı düzeyi, aynı

konuyu geleneksel öğretim yöntemiyle öğrenen öğrencilerin başarı düzeyine göre daha yüksek olduğu, ilköğretim 6. sınıfta “Açılar ve Üçgenler” ünitesini bilgisayar destekli eğitim ile öğrenen öğrencilerin matematik dersine karşı olan tutumları, geleneksel öğretim yöntemiyle aynı konuyu öğrenen öğrencilere göre daha yüksek olduğu bulgularına ulaşılmıştır (Sulak, 2002).

Araştırmacı tarafından bu bulgulara dayalı olarak da; ilköğretim okullarının 6., 7. ve 8. sınıflarında matematik derslerinin tüm konuları verilirken bilgisayar yazılımlarından faydalanılması, BDE konusunda ilköğretim okullarında gören yapan öğretmenlerin hizmet içi eğitim kursları ile eksiklerinin telafi edilmesi, okullarda BDE ile desteklenmiş matematik laboratuvarların kurulması, ilköğretim müfredatının yeniden gözden geçirilerek öğretim teknolojilerinin kullanımına imkan sağlayıcı tarzda düzenlenmesi, bilgisayar destekli matematik eğitimi için gerekli yazılımların sağlanması ve bu yazılımların hazırlanması için gerekli ortamların hazırlanması önerileri getirilmiştir (Sulak, 2002).

Güney (2002) de tamamladığı “Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Eden 5-6 Yaş Grubu Çocukların Bilişsel Üslupları İle Oyun Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” konulu Ankara İli okul öncesi eğitim kurumlarını evren, random olarak seçilen 3 anaokuluna kayıtlı 5-6 yaş arasındaki 30 çocuğun örneklem olarak alan araştırmasında örneklem oyun saatleri arasında 5 gün boyunca gözlemleyerek; bilişsel oyun sınıflamasına göre ele alınan fiziksel oyun, küp oyunu, manipülatif oyun ve dramatik oyun türleri, oyun davranışları ile bilişsel üslup puanları arasında bir ilişki olmadığı, çocukların oyun seçimini etkileyen etmenlerden biri olan bilişsel üslup, örneklemde sözü edilen etkiyi göstermediği ve iletişim becerisi ve liderlik gibi oyun içindeki davranışlarında da çocuğun bilişsel üslubuna göre bir farklılık görülmediği, çocukların sahip oldukları bilişsel üslupların oyunlarında belirleyici bir faktör olmayabileceği bulgularına ulaşılmıştır (Güney, 2002: 57-60).

Araştırmacı tarafından bu bulgulara dayalı olarak da; çocukların bilişsel üsluplarını belirleyen etmenler arasında anne-baba davranışları ve inanışları geldiği ve bundan dolayı ebeveynlerin tutumlarını kapsayan bir araştırmanın yapılması gerektiği, oyunun özellikle dramatik oyunun niteliğine göre sınıflandırılmasının daha gerçekçi sonuçlar verebileceği ve okul öncesi öğretmenin oyun etkinliği esnasında çocuklara daha

dikkatli bir yaklaşım sergilemeleri gerektiği ve bunun sağlanabilmesi amacıyla öğretmen adaylarına daha nitelikli bir eğitimin sağlanması önerileri getirilmiştir (Güney, 2002: 60-62).

Salı (2002) de tamamladığı “Bilgisayar Destekli Öğretimde GÜdülenme Kaynağı ve Yetkinlik Düzeyinin Öğrenci Başarı ve Tutumları Üzerine Etkisi” konulu Eskişehir İli ilköğretim okullarını evren, Eskişehir Özel Atayurt İlköğretim Okulu ve Özel Çağdaş İlköğretim Okulunu örneklem olarak alan araştırmasında; elde edilen sonuçlara göre her ne kadar içten güdülenen öğrencilerin başarı puanlarının aritmetik ortalaması dıştan güdülenen öğrencilere göre daha yüksek olsa da, bunun istatistiksel yönden anlamlı bir farklılaşma olmadığı, tüm gruplarda öngörülen yetkinlik düzeyi öğrencilerin beklentilerini etkilemiş olabileceği, içten güdülenen öğrencilerin dıştan güdülenen öğrencilere göre güven puanı ortalamasının anlamlı olarak daha yüksek olduğu ve başarı testi ile güven puanları arasındaki korelasyonun ise olumlu ve anlamlı olduğu, öğrencilerin öğretim materyalini tamamlamak üzere harcadıkları sürenin hem güdülenme hem de yetkinlik düzeyi değişkenlerinde istatistiksel yönden anlamlı olmadığı, güdülenme kaynağı değişkeni göz önüne alındığında, hem genel tutum puanlarında hem de ortam ve çalışılan konunun içeriği alt boyutuna ilişkin tutum puanlarında anlamlı bir fark bulunamadığı bulgularına ulaşılmıştır (Salı, 2002: 104-114).

Araştırmacı tarafından bu bulgulara dayalı olarak da; içeriden yada dışarıdan güdülenen öğrencilerin yetkinlik düzeylerine göre sunulan bilgileri etkili bir biçimde kullanabilmeleri ile yaş, cinsiyet, yetenek, akademik başarı, bilişsel beceri, denetim odağı, öğrenme biçimi ve öteki bireysel farklılıklar gibi değişkenler arasında anlamlı bir ilişkinin olup olmadığı incelenmesi, öğrencilerin, bilgisayar destekli öğrenme sırasında sunulan içerik alanına ilişkin ön bilgi düzeylerinin yetkinlik düzeyine ulaşma konusunda etkili olup olmadığı araştırılması, öğrenme-öğretme sürecinde kullanılan güdüleyici bilgisayar destekli öğretimin öğrenme başarısı ve kalıcılık üzerindeki etkileri, farklı içerik yada yeterlik alanlarına dayanan araştırmalarla incelenmesi, içeriğin öğrenilmesinde öğrencilerin alışılmış öğrenme biçimlerinden mi, yoksa ortamdaki etkilendikleri sürekli ve kapsamlı uygulamalarla araştırılması, önerileri getirilmiştir (Salı, 2002: 115-116).

Aktümen (2002) de tamamladığı “İlköğretim 8. Sınıflarda Harfli İfadelerle İşlemlerin Öğretiminde Bilgisayar Destekli Öğretimin Rolü” konulu Kastamonu ili ilköğretim okulları evren, Kastamonu merkezde bulunan Merkez İlköğretim Okulu ve 23 Ağustos İlköğretim Okulunda 8. sınıfa devam eden 50 öğrenciyi örneklem olarak alan araştırmasında: harfli ifadelerle işlemler konusunun öğretiminde, BDÖ yöntemi ile ders işleyen öğrencilerle geleneksel öğretim yöntemiyle ders işleyen öğrencilerin matematik öğrenmeleri arasında anlamlı bir fark olduğu, harfli ifadelerle işlemler konusunun öğretiminde, deney grubunda bulunan ve verilen ankette babanın eğitim düzeyini üniversite mezunu olarak işaretleyen öğrencilerle ortaokul mezunu olarak işaretleyen öğrencilerin matematik öğrenmeleri arasında anlamlı bir farkın olduğu, babası üniversite mezunu olup BDÖ alan öğrencilerin babası lise mezunu olan ve BDÖ alan öğrencilere göre matematik öğrenmelerinde birinci grubun lehine anlamlı bir farkın olduğu bulgularına ulaşılmıştır (Aktümen, 2002).

Araştırmacı tarafından bu bulgulara dayalı olarak da; BDÖ uygulaması, her bilgisayarda biri başarılı diğeri başarısız olmak üzere iki öğrenci çalışacak şekilde düzenlenmesi ve öğrencilerin başarı istatistiklerinin karşılaştırılması, BDÖ uygulamasında farklı ekran renkleri kullanılarak renklerin öğrencilerin başarısına etkilerinin araştırılması, BDÖ uygulaması, internet ortamına aktarılarak uzaktan öğretim yönteminin kullanılması ve öğrencilerin başarı istatistiklerinin karşılaştırılması önerileri getirilmiştir (Aktümen, 2002).

Aydın (2003) de tamamladığı “Bilgisayar Destekli Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Akademik Başarı ve Hatırlama Düzeyi Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi” konulu Tekirdağ İlinin Çorlu İlçesinde bulunan MEB bünyesinde ki ilköğretim okullarında görev yapan öğretmenleri ve 7. sınıfta okuyan öğrencileri evren, Tekirdağ İlinin Çorlu İlçesindeki Mimar Sinan İlköğretim Okulu 7-A ve 7-B sınıfına devam eden toplam 80 öğrenciyi de örneklem olarak alan araştırmasında; araştırma öncesi uygulanan deney ve kontrol grupları arasında bilgi düzeyi bakımından bir farklılık bulunmadığı, “Doğu Karadeniz Bölgesi” ve İstanbul’un Fethi” konularında deney gruplarının ön test puanları arasında anlamlı bir fark bulunmadığı, kontrol grubunun “Doğu Karadeniz Bölgesi” ve İstanbul’un Fethi” konularında son test puanları arasında anlamlı bir farkın olduğu, Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin hangi öğretim yöntem ve tekniklerine ne sıklıkla yer

verdiklerini tespit etmeye yönelik soruya üçte biri ders kitaplarını diğerlerine göre “genellikle” kullandığını belirtirken; yaklaşık yarısı “sık” kullandığı, dörtte biri ise çok sık kullandığı bulgularına ulaşılmıştır (Aydın, 2003: 74-84).

Araştırmacı tarafından bu bulgulara dayalı olarak da; araştırmanın sonuçlarına göre tarih ve coğrafya derslerinde BDE daha etkili olduğundan bu derslerde BDE’ye ağırlık verilmesi, Sosyal bilgiler dersi etkinliğinde de BDE’nin yaygınlaştırılması, kullanılan eğitim yazılımlarından beklenen faydanın sağlanabilmesi amacıyla öğretmenlerin nitelikli yazılımları tercih etmesi, sınıf öğretmenleri ve sosyal bilgiler öğretmenlerinin eğitim yazılımı hazırlanması, uygulanması ve değerlendirilmesi noktasında daha çok çalışmalar yapması, öğretmenlerin BDÖ’yü sınıfta etkin olarak kullanabilmeleri için bilgisayar kullanabilme bilgi ve becerilerinin artırılması, bilgisayarı işlevsel kılacak olan öğretmenlerin, eğitimde bilgisayardan yararlanma çalışmalarının gerçekleştirmeleri için öğretmen yetiştiren kurumların gerekli önlemleri almaları, sosyal bilgiler ve sınıf öğretmenliği için uygun yazılımların geliştirilmesi önerileri getirilmiştir (Aydın, 2003: 84-86).

1.2.5. Okul Öncesi Oyun Etkinliklerinde Bilgisayarın kullanımı

1.2.5.1. Bilgisayarlı öğrenme

Teknoloji ve enformasyondaki büyük gelişmeler üzerinde yaşadığımız gezegeni adeta avuçlarımızın içine, parmaklarımızın ucuna getirdi. İnsan yaşamının pek çok alanında olduğu gibi bilgisayarların eğitim amaçlı kullanımı da giderek yaygınlaşırken aynı zamanda da tüm eğitim kategorilerinde yoğunlaştığı gözlemlenmektedir. Geleceğimiz olan çocukların bugünden daha fazla bilgisayarla ve bilgisayara dayalı etkinliklerle yaşamın her alanında karşı karşıya daha fazla kalacağı açıkça söylenebilir. (Çakır ve Kol, 2004: 794)

Dünya hızlı bir değişim içindedir ve bu değişimin sonucunda tarım ürünlerinden sanayi ürünlerine, sağlık hizmetlerinden eğlence hizmetlerine, haberleşmeden turizme kadar her alanda olduğu gibi eğitimde de arz-talep dengesizliği söz konusudur. Dünyadaki bu değişimi ve bütün alanlardaki üretimleri etkileyen temel unsurlardan biri teknolojidir. İki türlü etkisi görülen teknoloji bir yandan talebin zorlanmasına yol açarken diğer yandan da üretimin artmasını sağlamaktadır. Eğitim talebinin nicel ve nitel artışı

sağlayan teknolojinin, üretimde etkili bir unsur olarak kullanılmadığı ileri sürülebilir. Bunun sonucunda eğitim talebini karşılama ihtiyacı önemli boyutlarda büyümüştür.

Bilgisayarlar eğitimde bireylerle hızla etkileşime girmeyi çeşitli biçimlerdeki pek çok bilgiyi görsel, işitsel girdiyi diğer medya araçlarıyla birlikte kullanmayı sağlayabilmektedir. Bu özellikleriyle bilgisayar eğitim öğretim ortamlarındaki potansiyelini de ortaya koymaktadır. Çeşitli öğretim etkinliklerinde bilgisayarların yoğun kullanımı giderek artmaktadır. Günümüz çocuklarının gelecekte bilgisayarlarla adeta yaşamın her alanında karşı karşıya kalacağı kaçınılmaz olarak ortadadır.

Dolayısıyla çocuklara bilgisayar eğitimi verilir verilmemesinin tartışılması anlamsız kalmaktadır. Önemli olan bu aracın eğitimin her kademesinde ve okul öncesi eğitimde nasıl kullanılacağı ve nasıl verimli hale getirileceğidir. Okul öncesi eğitimde bilgisayar destekli oyun programları çocukların kendi düşünme yeteneklerini geliştirmeleri için onlara yardım etmeyi amaçlamalıdır. Çocukların düşünme yeteneklerini geliştirici temellere dayanan oyun içerikli programlar hazırlanarak çocukların geniş bir somut deneyim geçmişine sahip olmaları sağlanabilir.

Bugün eğitim sisteminin içinde bulunduğu yetersizlik “eğitim teknolojisi” konusundaki çabaların yoğunlaşmasına sebep olmuştur. Geleneksel eğitim teknolojisi dışındaki uygulamalar, yani çağdaş teknolojinin kullanımı konusundaki çabalar bu sorunların çözümünde çare olarak görülüp uygulanmaya başlamıştır. Radyo, televizyon ve video gibi cihazların ve yeni eğitim anlayışlarının denenmesini de içeren eğitim teknolojisi çalışmaları, bilgisayarların hızlı gelişimiyle yeni bir imkân ve boyut kazanmıştır.

Eğitimde bilgisayarlardan yararlanmanın yollarından birisi de “bilgisayarların öğretme-öğrenme amaçlı” kullanılmasıdır. 1980'lerden itibaren bilgisayarın toplumda çeşitli alanlarda yaygın bir şekilde kullanılması ile birçok eğitim kurumunun da teknolojinin bu yeni ürününü çeşitli alanlarda kullanmaya başladığı görülmüştür. Bilgisayarların eğitimde kullanılması iki grupta ele alınabilir. Bu kullanım şekillerinden birincisi, bilgisayarları öğretme (Teaching About Computers); ikinci kullanım alanı ise bilgisayarlarla öğretme (teaching with computers)dir. Bilgisayarları öğretme alanı donanımların (hardware) ve yazılımların (software) öğretimini kapsamaktadır. Bilgisayarlarla öğretme alanında ise, bilgisayar destekli öğretim (computer assisted

instruction) ve bilgisayar yardımıyla (destekli) öğrenme (öğrencinin kendi kendine çalışması gibi) olmak üzere iki kullanım alanı yer almaktadır (Hong, 1989: 213).

Eğitim teknolojisi, öğrenme sürecini geliştirecek sistem, teknik ve ortamların tasarımı, uygulanması, kullanılması ve değerlendirilmesidir. İngiltere Eğitim Teknolojisi Konseyi'nin (CET) tanımına göre; "Eğitim teknolojisi, öğrenme ve öğretme koşullarına ilişkin bilimsel bilgi ve ilkeleri uygulayarak öğretim ve bir bütün olarak eğitim etkinliği ve verimliliğini ya da deneysel sınıma tekniklerini kullanarak öğrenme durumlarını geliştirmedir." şeklinde tanımlanabilir.

İngiltere Programlı Öğretim Ulusal Merkezi'ne (NCPL) göre ise; "Eğitim teknolojisi öğrenme ve iletişim üzerine temellendirilen belirli hedefler çerçevesinde öğrenme-öğretme süreçlerinin tasarımı, uygulanması, değerlendirilmesi ile eğitimin niteliğini yükseltici insan ve insan dışı kaynakların sistematik şekilde kullanımı." olarak tanımlarken; ABD Öğretim Teknolojisi Komisyonu (CIT) ; "Eğitim teknolojisi öğretmen, ders kitabı ve yazı tahtası yanında öğretim amacıyla kullanılan ortamlara dayalı iletişim devrimi" olarak tanımlamıştır (Şimşek, 1998).

Alkan'a (1997) göre "öğretim teknolojisi", öğretimin eğitimin bir alt kavramı olduğu anlayışına dayalı olarak ve belirli disiplinlerin (fen, yabancı dil, biyoloji vb.) kendine özgü yönlerini dikkate alarak düzenlenmiş teknolojiyle ilgili bir terimdir. Bu tanıma göre öğretim teknolojisi eğitim teknolojisinin bir alt dalını oluşturmaktadır. Bu yüzden Bilgisayar Destekli Eğitim'in bir alt dalının da Bilgisayar Destekli Öğretim teknolojisi olduğu söylenebilir.

Bilgisayarların eğitimde kullanılması değişik şekillerde ifade edilmektedir. Türkiye'deki alanyazın incelendiğinde; "Bilgisayar Destekli Eğitim/BDE", "Bilgisayar Destekli Öğretim / BDÖ" (Alkan, 1986; Aşkar ve Köksal, 1987; Demirel ve Ün 1987); "Bilgisayarlı Öğretim" (Ün, 1986); Bilgisayarlı Eğitim" (Keser, 1988); "Bilgisayar Denetimli Öğretim", "Bilgisayara Dayalı Öğretim" (Baykal, 1986); Bilgisayarla Düzenlenmiş Öğretim" (Aşkar ve Erden, 1986) gibi kavramların kullanıldığı görülmektedir. İngilizce literatürde "Computer-Assisted Instruction / CAI" olarak geçen terimin, Türkçe kaynaklarda genellikle Bilgisayar Destekli Öğretim ya da Bilgisayarlı Öğretim" olarak geçtiği görülmektedir (Demirel ve Ün, 1987:213).

“Bilgisayar Destekli Eğitim” (BDE) kavramı, bilgisayarın kullanım alanına göre bazı değişiklikler arz etmektedir. Genel olarak bilgisayar destekli eğitim bilgisayar teknolojisinin getirdiği olanakların eğitim sürecinde işe koşulmasıdır. Bu, yerine göre bu bir tasarım olabilir, bir sunu olabilir veya bir oyun olabilir. Bilgisayarın, konu ne olursa olsun, öğrenciye yardımcı bir ders aracı olarak kullanıldığı her türlü uygulama BDE olarak kabul edilmiştir.

Hangi amaçla kullanılırsa kullanılsın burada asıl amaç, belirli bir konuyu öğretmektir. Öğrenmenin daha etkili ve kalıcı olmasını sağlamak amacı ile bilgisayarların öğrenme-öğretme faaliyetlerinde kullanılması, bilgisayarı bir araç niteliğine dönüştürmektedir. Bilgisayardan dersin öznesi olarak değil de, konunun anlaşılmasında yardımcı bir araç olarak yararlanılması söz konusudur. Buna göre BDE'nin tanımı şu şekilde de yapılabilir: Bir bilgisayar donanımı aracılığıyla bir ders yazılımının tek veya çok öğrencili ortamda öğretmen yardımcı olsun ya da olmasın- izlenmesiyle yapılan eğitim yöntemidir.

Bilgisayar Destekli Eğitim'de (BDE) önemli olan üç unsurun dikkatlice ve önemli göz önünde bulundurulması gerekir. Birincisi, eğitim-öğretim faaliyetlerinde denetim ve kontrol rolünü üstlenen öğretmendir. İkincisi, öğrenci ile bilgisayar arasındaki etkileşimi sağlayan eğitim yazılımlarıdır. Üçüncüsü ise, öğrenme yaşantılarını gerçekleştirme amacı ile tasarlanmış yazılımların çalıştırılabileceği bilgisayar donanımdır.

BDE, eğitim sisteminin her kademesinde kullanılabilmesi gibi, özellikle 1980'li yıllardan sonra Okul Öncesi Eğitim'de Bilgisayar Destekli Eğitim konusunda yapılmış çalışmalar ve araştırmalar (Arı ve Bayhan, 1999: 10) bilgisayarların ve bilgisayar programlarının okul öncesi dönem çocuklarının eğitim-öğretiminde büyük rolü olduğunu göstermektedir.

Okul Öncesi Eğitim'de, bilgisayar destekli eğitim programları çocukların düşünme yeteneklerini geliştirici için onlara yardım etmeyi amaçlamalıdır. Çocukların düşünme yeteneklerini geliştirici temellere dayanan oyun içerikli programlar hazırlanarak, Bu tür programlarla, çocukların geniş bir somut deneyim geçmişine sahip olmaları sağlanabilir.

Bilgisayar Destekli Eğitim programları konusunda oldukça fazla çalışması olan eğitimcilerden Papert, “LOGO” gibi çok kullanılan bir programlama dili oluşturmuştur. İlk önce Piaget’le çalışmalar yapan Papert; “çocukların neyi bilip, neyi bilmedikleri konusunda karmaşanın çözülmesi halinde en değerli öğrenmenin gerçekleşeceğini ve böylece çocukların dünyalarının anlaşılabilirliğini” öne sürmektedir. Bunun bilgisayarla sağlanabileceği görüşünde olan Papert, “mikro dünya” olarak isimlendirdiği dünyada çocuğun kendi kendini yönlendirerek, keşfederek öğrenmesi gerektiğini savunmaktadır (Arı ve Bayhan, 1999: 17).

Walker (1983), Bilgisayar Destekli Eğitim konusunda olumlu olabilecek yedi ölçüt olduğunu ileri sürmektedir. Bunlar arasında Bilgisayar Destekli Eğitim’in daha fazla aktif öğrenmeye olanak sağlaması; daha az zihnen sıkıcı iş yapılması; duygusal ve algısal modellerin çeşitlenmesine fırsat sağlanması; öğrenmenin daha fazla bireyselleştirilmesi sayılmaktadır (Arı ve Bayhan, 1999: 30).

Hitchcock ve Noonan’ın yaptığı araştırmada beş öğrenme güçlüğü olan okul öncesi çocuğuna üç temel beceri öğretilmeye çalışılıyor. Bu çalışma iki koşulda gerçekleştiriliyor. Biri Bilgisayar Destekli Öğretim (CAI) ile etkileşimli yazılımlar ve Öğretmen Destekli Öğretim (TAI) . Her iki öğretim stratejisinin de ortaya koyduğu önemli yararları vardır. Bilgisayar Destekli Öğretim’in, Öğretmen Destekli Öğretim’e karşı beceri ve katılım açısından belirgin üstünlükleri vardır. Araştırma sonucuna göre BDÖ öğrenme güçlüğü olan küçük çocukların temel becerilerinin iyi duruma getirilmesi ve ilerletilmesinde orta düzeyde etkili olduğu bir gerçektir (Hitchcock ve Noonan, 2000: 145-149).

Günümüz hızla gelişen teknolojileri bilgisayara dayanmaktadır. Bu bilgisayar teknolojileri, özellikle eğitim sistemini yoğun olarak etkilemiş ve eğitim-öğretim sisteminde yeni modellerin ortaya çıkmasına yol açmıştır. Bunların en önemlilerinden birisi Bilgisayar Destekli Eğitim’dir. Bilgisayar ve bilgisayara dayalı eğitim modelleri, özellikle okul öncesi eğitimi de etkilemiş ve bilgisayardaki çok boyutlu yazılımların geliştirilmesi ile bilgisayarda çeşitli oyun programları geliştirilmiştir. Bu bilgisayar oyunları çocukların erken deneyim kazanmalarına yol açmıştır. Çocuğun yaşına uygun yaratıcılığını geliştirici, problem çözme yeteneğini güçlendirici, kendini ifade etmesine olanak sağlayıcı içeriklerle çocuğun gelişimine önemli katkı sağlayacağı ifade edilebilir.

Bilimsel araştırma ve deneyimler göstermektedir ki, çocukların eğitiminde en etkin yol oyundur. Çocuk oyun içinde, yaşam için gerekli bilgi, beceri ve tutumları kendiliğinden kazanır (Çakır ve Kol, 2004).

1.2.5.2. Çocuk Oyunları Ve Bilgisayar

Montaigne, çocuk oyunlarının çocuk için anlam ve işlevini belirtmek için, “Çocukların oyunu oyun değil, onların en ciddi uğraşısıdır.” demiştir. Bu ciddi uğraşı çocuğun tüm gelişim özelliklerini etkilemektedir. Sevinç’e göre (2004: 19) Günümüzdeki eğitimciler özellikle etkin öğrenmenin insan potansiyelinin bütünüyle gelişebilmesi için temel teşkil etmektedir. Gelişimsel açıdan uygun öğrenme durumları sağlayan ortamlarda etkin öğrenme en verimli şekilde gerçekleşebilir. Bu doğrultuda bütün gelişim alanlarını (bedensel, psiko-motor, sosyal, duygusal ve bilişsel) destekleyen çocuk merkezli genel bir çerçeve programında oyun, en doğaçlama ve etkili öğrenme ortamını oluşturduğu belirtilebilir. Bu öğrenme ortamlarında çocuk oyunları özellikle çocuğun eğitimi, ruhsal sağlığı, sosyal ve duygusal gelişimi açısından çok önemli olduğu söylenebilir.

Bilgisayarlı öğrenme ortamları okul öncesi dönem çocukları için bir uygunsuzluk oluşturmadığı gibi bilgisayar destekli okul öncesi eğitim ortamları okul öncesi eğitimde diğer aktiviteleri destekleyen, güçlendiren bir ortam olarak diğer ortamların daha iyi anlaşılmasını sağlayarak çocuklara kavram gelişimi ve diğer gelişim alanlarında yardımcı olduğu çeşitli bilimsel çalışmalarla ortaya konulmakta ve savunulmaktadır. Okul öncesi eğitimin amacı çocuğun bütün gelişim amaçlarını desteklemektir. Bilgisayarlar modern teknolojinin sembolleridir. Bilgisayar kullanma yeteneği gelecekte okuma ve yazmaktan da ileride ve önemli olacaktır. Çocukların gittikçe gelişen bu araçla erken deneyim kazanmaları gerekmektedir.

Çocuğun yaşına uygun, yaratıcılığını geliştirici, problem çözme yeteneğini güçlendirici, kendini ifade etmesine olanak sağlayıcı içeriklerle düzeyine uygun bir sürede bilgisayarla birlikte olacağı eğitim ortam ve etkinlikleri çocuk gelişimine çok şey katacağı şüphesizdir. Tüm bilimsel çalışma ve deneyimler göstermektedir ki çocukların eğitiminde en etkin yol oyundur. Çocuk yaşamı için gerekli olan davranış, bilgi, beceri ve benzeri şeyleri oyun içinde kendiliğinden öğrenir. Çocuğun kişiliği oyun içinde daha belirgin çizgilerle ortaya çıkar ve gelişir. Tüm bu özelliklerinden dolayı okul öncesi eğitim ortamlarında en belirgin araç oyun olmaktadır.

Oyun içerikli bilgisayar destekli programlar çocukta dikkat gelişiminin gelişmesini sağlar. Onlara dalgınlık, sıkıntı ve dikkatin dağılması gibi istenmeyen durumları yaşama şansı vermez. Kavrama güzünü geliştirirken öğrendikleri kavramları birbirleriyle ilişkilendirmelerine yardımcı olur. Bu da çocuğun kolay unutulmasını engeller, zihinde kalıcılık sağlar. Bu anlamda bilgisayar destekli oyun etkinlikleri okul öncesi eğitimin amacına etkili bir şekilde ulaşmasına yardımcı bir yöntem olmaktadır.

Günümüzde özellikle bilgisayarın gelişimi ile bu oyunlar bilgisayar ortamında oynamaya başlamıştır. Bilgisayar, okul öncesinde oyun amaçlı öğrenmeden daha geniş bir anlam ifade eder. Sadece bilgisayara dayalı bir okul öncesi eğitim çocuğa zarar verebilir. Bilgisayarın gerek okul öncesinde gerek ilkokullarda eğitime yardımcı bir araç, eğitimsel programları destekleyen bir materyal olarak kullanılması en uygun olanıdır. Eğitiminin eğitimdeki rolü hiçbir zaman inkar edilemez. Bilgisayar sadece bir makinedir. Bilgisayar, eğitiminin çocuklara verdiği birçok insani değerden uzaktır ve bunun içinde eğitiminin yerini alması hiçbir zaman mümkün olamaz (Arı ve Bayhan, 1999: 8).

Günümüzde tartışılan temel konulardan biri çocukların bilgisayara hangi yaşta başlamaları gerektiğidir. Öğrenmeyi kolaylaştıran etkenlerden biri olan ilgi ve merakın yoğun olduğu bir dönem olması sebebiyle okul öncesi eğitimde bilgisayar destekli eğitime başlanabilir (Arı ve Bayhan, 1999: 8). Bu dönem çocuğu henüz okuma yazma bilmediğinden, bilgisayarı kullanabilmesi için anlayabileceği özel yazılımlara ihtiyaç vardır. Ayrıca bilgisayar kullanımının çocuğa sağlayacağı kazançlar kadar, ne tür mahsurları olabileceği de önceden düşünölmelidir (Oktay, 1999: 244).

Okul Öncesi Eğitim’de uygulanacak eğitim programlarının nitelikleri çok önemlidir. BDE programların hangi amaçlara yönelik kullanılacağıının saptanması ve amaca uygun eğitim programının seçilmesi gerekmektedir. Eğitim programları çocuğun gelişim özelliklerine uygun, geleneksel eğitim programlarına kaynaştırılacak şekilde olmalıdır. Uygun düzenlenmiş BDE programları ile çocuklar bireysel öğrenme yapabilecekler, kendi hız ve bilgi düzeylerine göre ilerleme kaydedebileceklerdir. Çocuklar, BDE programları ile keşfederek öğrenmeye fırsat bulabilecekler, kendi bilgi ve deneyimlerini ortaya koyarak oyun içinde öğrenebileceklerdir.

BDE de amaç oyun içinde öğrenmek olduğu için, çocuklar fark etmeden öğrenmektedirler. Ayrıca BDE programları okul öncesinde ve ilkokullarda birçok alanda kullanılmaktadır: Alıştırma becerilerinde, bilişsel gelişimde, sayma ve matematikte, okuma-yazma becerilerinin öğretilmesinde, BDE’de çocuklara anında dönüt verilmesi öğrenmeyi kolaylaştırmakta, problem çözme becerilerini artırmaktadır (Arı ve Bayhan, 1999: 9).

Schneider, bilgisayarların sosyal ilişki kurmada güçlük çeken çocuklar için de çekici bir araç olduğunu belirtmektedir. Bu çocuklar bilgisayarla olan ilişkilerinde, insanlar arası ilişki olmamasından son derece memnun oldukları belirtilebilir. Çünkü insanlar arası ilişkilerde mevcut olmayan şeyler bilgisayarda mevcuttur (Spencer, 1989).

Bilgisayarlı öğrenme ve en önemli araçlarından olan bilgisayar oyunları, çocuklara küçük yaşta farklı kültürler ve kahramanlarını tanıma, farklı kültürlerin insanları ile iletişim kurma gibi olanaklar da sağlar. Böylece çocuklar sosyo-kültürel gelişimleri de olumlu yönde etkilenebilir.

Bilgisayarla eğitim, çocuğun oyun içinde öğrenmesini sağlamaktadır. Çocuk bilgisayarda belli tuşları kullanarak, ekranda görüntüler elde edebilir ve farklı şekiller ortaya çıkarabilir. Bu şekillerin aynı olanlarını bulma, farklı olan şekilleri ayırma çocuk için bir oyundur. Aynı anda çocuk, geometrik şekilleri tanıma, eşleştirme ve ayırt etmeyi öğrenmektedir. Buna benzer uygulamalarda şekil, sayı, renk gibi daha birçok kavramı çocuk, oyun içinde daha kolay ve çabuk öğrenecektir. Programın farklı zorluk düzeylerinde olması, her gelişme düzeyindeki çocuğun uyum göstermesini sağlamaktadır (Anselmo, 1997).

Bilgisayarda oyun ile öğrenme temelde içerden motive edilen bir eğitimidir. Bu şekilde eğitime harcanan zaman daha fazla olacaktır. Ancak daha iyi öğrenilecek ve gelecekte daha fazla kullanılacaktır (Tharally, 1991).

Bir oyunu ya da içten yönlendirilen eğitim ortamını çekici kılan üç özellik vardır: “Mücadele, fantezi ve merak.” Günümüzde kullanılan oyunlarda bu üç temel özellik uyum içinde bir araya getirilmiştir. Bu oyunlarla çocuklar anlama, problem çözme, değerlendirme yapabilme, yaratıcılık gibi yetenekleri, ayrıca motor becerileri ve el-göz koordinasyonları gibi gelişim alanları desteklenmektedir. Kleiman (1981) Bilgisayarın

motivasyon gücünün, kısa dikkat süresi olan çocuklara kalem ve kağıt kullanmadan bilgisayarda akademik çalışmalar yapmak için daha fazla zaman harcayacaklarından daha yararlı olabileceğine inanmaktadırlar.

Çocuklar genellikle bilgisayara bir kişilik vermektedir. “Şimdi neden böyle yaptı?, Beni kandırıyor!” gibi insanca ifadeler bilgisayarla iletişimlerinde sıklıkla kullanılmaktadır. Ancak, uygun olarak programlanmış bilgisayar sonsuz sabra sahiptir. Oynamaya her zaman hazır ve isteklidir. Eğlence ve eğlendirme için sonsuz kapasiteye sahiptir ve genellikle kullanıcısının arzularına saygı göstermektedir. Gerçekte iyi bir arkadaşın pek çok özelliğine sahiptir (Dence, 1985).

Çocuklar bilgisayarı iki temel şekilde kullanmaktadır; Birincisi, kendi kendine kullanmadır. Öğrenmenin temel yararları, güçlü motivasyon ve özgür hareket edebilmedir. Çocuğun duracak, düşünecek ve tekrar deneyecek vakti vardır. Eğer başarılı olmazsa bunu yalnızca öğretmeni ve kendisi bilebilir. İkincisi ise sosyal içeriğe sahiptir. İki ya da daha fazla çocuk birlikte çalışırlar, fikir alışverişi yaparlar, sorular sorarlar. Bu çocuğu problemleri tartışma ve olası çözümler konusunda birbirine yardım etmeye iter. Günümüzde çocukları ve bilgisayarla etkileşimini inceleyen çalışmaların çoğu okullar çerçevesinde devam etmektedir. Bu çalışmalar yararlı olmasına rağmen bilgisayarların çocuklar üzerinde olumlu ya da olumsuz bir etkisi olduğunu göstermekten uzaktırlar (Çakır ve Kol, 2004).

Bilgisayarın çocuk ve oyun yolu ile eğitim konusunda bu tür olumlu etkilerinin yanı sıra olumsuz noktalarında olduğu belirtilebilir. Nitekim eleştirel bir yaklaşımla bilgisayarların çocuklar için diğer herhangi bir etkinlikten fazla bir şey ifade etmediği söylenebilir ve bunun yanında bilgisayarların sosyal ilişkileri sınırlandırdığı, çocukların ilerde sosyal davranışlarında problemlerin ortaya çıkmasının muhtemel olduğu düşünülebilir (Çakır ve Kol, 2004).

Bu eleştiriler çocukların bilgisayara alışmalarından ve diğer etkinliklere katılmamalarından kaygılanırken, son zamanlarda okul öncesi eğitimle ilgili bilgisayar çalışmaları bunun güçlü bir okul öncesi çevresi için önemli bir problem olmadığına işaret etmektedir (Killian, ve diğ, 1986).

1.2.6. Bilgisayar Destekli Oyun Programı Örnekleri

Günümüzde bilgisayar programlarıyla hazırlanmış okul öncesi çocuğu için hazırlanmış eğlenceli olmasının yanında eğitici birçok oyun programı mevcuttur. Bu oyunlar bilimsel açıdan çocuğun gelişim evrelerini destekleyen onların oyun aracılığı ile öğrenmelerini sağlayan türde oyunlardır. Çocuk oynarken aktif olarak da öğrenir. Burada örneklerini sunacağımız oyunlar bu tür oyunların bir kısmını ele almaktadır. Oyunlarımız Türkçe olmakla beraber bir kısmı İngilizce içerikli oyunlardır. İngilizce içerikli oyunlar oynanırken aile ya da okul öncesi öğretmeni çocuğa rehberlik etmesi gerekeceği söylenebilir. Mevcut oyunlarda istenilen oranda Türkçe içerikli oyunların bulunabilmesi noktasında bu alanda çalışmalarını sürdüren bilgisayar oyunu yazılımcılarımıza görevler düşmektedir. Günümüzde etkisini göstermekte olan bu tür problemlerin kısa bir süre içerisinde aşılabacağı düşünülmektedir. Eğitici içerikli okul öncesi dönem çocukları için hazırlanmış Bilgisayar destekli oyunların bir kısmına göz atalım.

Resim Boyama

Bu oyunlar klasik boyama kitaplarının işlevselliğini karşılamak için bilgisayar programları ile hazırlanmış oyunlardır. Çocuk sadece fareyi kullanarak boyama etkinliklerinde bulunabilir. Gerçek boyama kitaplarındakinden aksine bilgisayarın sağladığı bir zenginlik ve şans olarak daha önce boyadığı yerlerin renklerini sonsuz sayıda değiştirebilir, renkler arası uyum sağlamak istemesi açısından türlü aynı şekil üzerinde alternatifler üretilebilir.

Bu tür etkinlikte çocuk sadece fareyi kullanır ve bu sayede oyunla kazandırılacak davranışların, öğrenmelerin yanı sıra temel bilgisayar becerilerini de öğrenmiş olur. Oyun esnasında gerekli komutlar çocuğa bilgisayar tarafından verilir. Arka planda oluşturulan animasyonlar ve çocuğun ilgisini çekecek şekilde hazırlanmıştır ve müzikler onun yaptığı işe olan motivasyonunu artırır. Çocuk oyun etkinliği esnasında eğlenirken farkında olmadan birçok şey öğrenmiş olur.

Renkleri Karıştırma

Bu oyunda çocuk ekranda bulunan ana renkleri birbirine karıştırarak ara renkleri elde eder. Bilgisayar sesli komutlarla önce seçtiği renklerin ne olduğunu daha sonra

karışımından elde edilen rengin hangisi olduğunu söyler. Çocuk gerek kendisini yönlendiren ses gerekse ekrandaki animasyonlar sayesinde oyuna ilgisi en üst seviyeye kadar çıkar. Çocuk eğlenirken ana renklerin neler olduğunu, karıştırıldıklarında hangi renklerin ortaya çıktığını öğrenir. Oyun etkinliklerinin kazandırdıklarının yanında faaliyet bilgisayarla yapıldığı için bilgisayar da dolaylı olarak öğrenilmeye başlanmış olur.

Küp Oyunu

Bu oyunda birer birer azalarak basamak şeklinde dizilen ve her sıranın farklı renkte olduğu küplerden oluşan bir düzenek ekranda bulunur. Bu merdiven şeklindeki grafikte en üst basamakta bir çizgi film karakteri bulunur ve merdiven basamaklarından biri eksiktir. Çocuktan rengine göre olarak hangi küpün eksik olan yere getirileceğini bulmaya çalışır.

Doğru seçimlerde çocuğu teşvik edecek alkış sesleri duyulur. Yanlış seçimlerde ise çizgi film karakterinde üzüntü sesleri duyulmasıyla beraber mimikleri görülür ve çocuğun tekrarlama istenir. Bu oyunla çocuğun şekli algılamasının yanında renkleri eşleştirme becerisini kazanması da sağlanmış olur. Her başarılı sıralamanın ardından çocuk tebrik edilerek ekranda tekrar oynayabilmesi için bir buton belirir. Oyun renkli animasyonlarla ve çocuğun seviyesine uygun müziklerle desteklenerek çocuğun gerçekleştirilen faaliyetle eğlenerek öğrenmesi sağlanır.

Şekilleri Tespit Etme

Bu oyunda ekranda atış hedefi şeklindeki bölümde üçgen, kare, dikdörtgen, daire şekillerinden üçü bulunur ve başlama butonuna basınca sağ tarafta bu geometrik şekillerin biri belirerek eşleştirme yapması istenir. Çocuk eşleştirme yaptıktan sonra ekrandaki animasyon seçilen şekle doğru bir cisim fırlatır. Eğer seçim doğruysa alkış sesleri yükselir ve çocuk tebrik edilir. Seçim yanlış ise hatalı seçim yaptığı belirtilerek tekrar seçim yapması istenir. Yine renkli animasyonlar, hoş müziklerle çocuğun motivasyonu arttırılmaya çalışılır.

Dikkat Oyunu

Bu oyunda ekranda içi oyuncaklarla dolu bir sandık, çevreye yayılmış oyuncaklar ve bir abajur bulunur başlangıçta bilgisayar çocuğa sandıktakilere dikkatle bakıp abajurun ışığını açıp kapatmasını söyler. Çocuk bu işlemi tamamlayınca çevredeki oyuncakların biri sandığın içine girer ve çocuktan bunu bulması istenir.

Yanlış seçimlerde hayal kırıklığını hissettiren bir ses tonuyla yanlış nesne olduğu, tekrar seçmesi gerektiği söylenir. Doğru seçimlerde ise çocuk sesli olarak tebrik edilerek oyun tekrarlanır. Bu şekilde çocuğun dikkat seviyesi artırılır, değişik figürlerdeki oyuncak nesnelere ile bilgi hazinesi geliştirilir. Çocuk heyecanla hangi nesnenin sonradan sandığa girdiğini bulmaya çalışırken bilgisayarı kullandığı için temel becerileri de kavramış olur.

Eksiği Bulma

Ekranda hazırlanmış bir yemek masası vardır. Masanın üstünde bulunan dört kişilik mutfak gereçlerinden birisi eksiktir ve çocuktan bunu bulması istenir. Çocuk eksik olan nesnenin olması gerektiği yeri fareyle tıkladığı zaman nesne belirir ve çocuk bilgisayar tarafından tebrik edilir. Yanlış eşya seçiminde çocuk doğrusunu bulana kadar teşvik edilir.

Çocuk eksik olan eşyayı keşfetme faaliyetini sürdürürken doğruyu bulmanın yanında yemek masasında olması gereken eşyaların neler olduğunu da öğrenir. Bu sayede çocuk oyun esnasında sadece eğlenmekle kalmayıp yaşamı için önemli olan bilgileri yaş seviyesine göre öğrenir.

Geometrik Şekillerle Resmi Tamamlama

Bu oyunla çocuk ekrandaki karışık biçimde bulunan resim parçalarının bilgisayarın yönlendirmesi ile tamamlamaya çalışır. Bilgisayar resim parçacıklarının birer geometrik şekil gibi sunarak çocuğun hem matematiksel terimleri öğrenmesini sağlar hem de parçaları birleştirerek resmi tamamlamasına rehberlik eder. Bulmaca tamamlanınca çocuğun ilgisini çeken ve aynı zamanda hayvanları tanıyabilmesine olanak veren değişik hayvan resimleri ortaya çıkar. Oyun bitince çocuk alttaki butonu tıklayarak oyuna devam eder.

BÖLÜM 2: YÖNTEM

2.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada okul öncesi eğitimcilerinin, okul öncesi eğitim kurumlarındaki oyun etkinliklerinde bilgisayar destekli oyun programlarının kullanımına yönelik algı ve beklentilerinin ölçülmesi amacıyla betimsel tarama modeli kullanılmıştır.

2.2. Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini Sakarya ili Merkezinde bulunan okul öncesi öğretmenleri ve yöneticileri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise Sakarya Merkez ilçesinde görev yapmakta olan 131 öğretmen ve yönetici oluşturmaktadır.

2.3. Veri Toplama Aracının Geliştirilmesi

Bu araştırmada Okul öncesi dönem çocuklarının bilgisayar destekli oyunla ilgili kazanımlarını belirleyebilmek amacıyla araştırmacı tarafından anket geliştirilmiştir. Araştırmacı anketi geliştirirken konuyla ilgili literatür taraması yapmıştır. Konuyla ilgili okul öncesi öğretmenleri ve yöneticileriyle görüşülmüş, onlardan anketin hazırlanmasında gerekli destek alınmıştır. Yapılan literatür taraması ve öğretmen görüşlerinin ardından hazırlanan anket, alan uzmanları olan Prof. Dr. Aytekin İŞMAN, Yard. Doç. Dr. Çetin BAYTEKİN ve Yard. Doç. Dr. Turan ÇAKIR'ın görüşüne sunulmuştur.

Hazırlanan anketin kapsam geçerliliği uzman görüşleri ile sağlanmıştır. Uzman görüşleri ve önerileri çerçevesinde 2 soru anketten çıkarılmış, 3 soru amacına uygun olması bakımından düzeltilmiştir. Hazırladığımız anketin güvenilirliği güvenirlik testi ile SPSS 11 (Statistical Program for Social Sciences) programı ile test edilmiş ve güvenirlik katsayısı $\alpha = 0,7301$ bulunmuştur. Bu 0,70'ten büyük olduğu için yüksek düzeyde güvenilirliğe sahip olduğu kabul edilebilir.

Araştırmada kullanılmak üzere hazırlanan anket iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde kişisel bilgilere yönelik sorular bulunmaktadır. İkinci bölümde ise anketin genel amacı doğrultusunda okul öncesi öğretmenlerinin ve yöneticilerinin konuyla ilgili görüşlerini yansıtacak sorular bulunmaktadır.

Araştırmada kullanılmak üzere hazırlanan anket sorularına “*çok önemli, önemli, kararsızım, önemli değil, hiç önemli değil*” şeklinde beşli likert tipi derecelendirme yapılmıştır.

2.4. Verilerin Toplanması

Bu anketin okul öncesi öğretmenleri ve yöneticilerine uygulanabilmesi için Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü tarafından Sakarya Milli Eğitim Müdürlüğü’ne 29.04.2005 tarihli, 1297 sayılı bilgilendirme yazısı yazılmış, ardından Sakarya Milli Eğitim Müdürlüğü tarafından Sakarya Valiliği’ne 02.05.2005 tarihli 11667 sayılı oluru yazısı yazılmıştır.

Yetkili makamlardan alınan izin çerçevesinde anket, okul öncesi eğitim kurumlarında öğretmen ve yöneticilere uygulanmış, 2 anket hatalı ya da eksik doldurulduklarından geçersiz sayılmıştır. Sakarya ili Merkez ilçesinde toplam 171 okul öncesi öğretmeni ve yöneticisi bulunmaktadır (SMEM, 2005a). Anketin uygulandığı örneklem grubu ile evrene ulaşılmaya çalışılmıştır.

2.5. Verilerin Çözümlemesi

Yapılan araştırma sonucunda elde edilen verilerin çözümünde yararlanılacak aralık genişliğinin bulunması için seri genişliği ölçeğin düzey sayısına bölünmüş ve aralık genişliği bulunmuştur. Beş dereceli bir ölçeğin aralık genişliği $4/5=0.80$ hesaplanır. Buna göre beş dereceli ölçekteki birim aralıklarının alt ve üst sınırları aşağıdaki gibi çıkmaktadır.

Anket, “*Hiç Önemli Değil (1,00–1,80)*”, “*Önemli Değil (1,81–2,60)*”, “*Kararsızım (2,61–3,40)*”, “*Önemli (3,41–4,20)*”, “*Çok Önemli (4,21–5,00)*” şeklinde kategorilenmiştir. Bu istatistiksel araştırmada 3,41 ve yukarı değerler olumlu kabul edilmiştir. Daha sonra elde edilen anketler SPSS 11 (Statistical Program for Social Sciences) paket programına girilmiş ve analiz edilmiştir. Birinci alt problemin analizinde frekans ve yüzde analizleri yapılmıştır. İkinci ve üçüncü alt problemin analizinde t-testi uygulanmıştır. Elde edilen analizler frekans ve t-testi tablolarında ayrıntılı olarak gösterilmiştir.

BÖLÜM 3: BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde kişisel bilgiler, birinci alt problem, ikinci alt problem ve üçüncü alt probleme ilişkin analiz sonuçları tablolar halinde sunulmuştur.

3.1. Kişisel Bilgilere İlişkin Bulgular

Kişisel bilgilere ilişkin bulgular tablo 2-7’da verilmiştir

Tablo 2: Ankete Katılanların Görevlerine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Göreviniz	f	%
Yönetici	60	46,5
Öğretmen	69	53,5
Toplam	129	100,0

Ankete katılan eğitimcilerin görevlerine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 2’de sunulmuştur.

Buna göre ankete katılan 129 eğitimcinin % 53,5’i öğretmen, % 46,5’i ise yönetici olarak okul öncesi eğitim kurumlarında görev yapmaktadır. Bu frekans verilerine göre ankete katılan öğretmen ve yöneticilerin sayıları birbirlerine oldukça yakındır.

Tablo 3: Ankete Katılanların Cinsiyetlerine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Cinsiyetiniz	f	%
Bayan	73	56,5
Bay	56	43,4
Toplam	129	100,0

Ankete katılan eğitimcilerin cinsiyetlerine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 3’de sunulmuştur.

Buna göre araştırmadan elde edilen veriler ankete katılan eğitimcilerin %56,5’i bayan, %43,4’ü erkektir. Bu frekans verilerine göre eğitimcilerin çoğunluğu bayandır.

Tablo 4: Ankete Katılanların Yaşlarına İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Yaşınız	f	%
31 ve üstü	71	55,0
20-30	58	45,0
Toplam	129	100,0

Ankete katılan eğitimcilerin yaşlarına ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 4’te sunulmuştur.

Buna göre ankete katılan eğitimcilerin 58 tanesi 20–30 yaşları arası, 71 tanesi ise 31 ve üstü yaşlardadır.

Tablo 5: Ankete Katılanların Kişisel Bilgisayarları Olup Olmadığına İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Kişisel bilgisayarınız var mı?	f	%
Hayır	46	35,7
Evet	83	64,3
Toplam	129	100,0

Ankete katılan eğitimcilerin kişisel bilgisayarları olup olmadığına ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 5’te sunulmuştur.

Buna göre % 64,3’lük kesimin kişisel bilgisayarının olduğu bunun yanında % 35,7’lik kesimin kişisel bilgisayarını olmadığı tespit edilmiştir. Bu frekans verilerine göre ankete katılanların yaklaşık olarak 2/3’nün kişisel bilgisayarları vardır.

Tablo 6: Ankete Katılan Eğitimcilerin Okullarında Bilgisayar Laboratuvarı Olup Olmadığına İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Okulunuzda Bilgisayar Laboratuvarı Var mı?	f	%
Hayır	56	43,4
Evet	73	56,6
Toplam	129	100,0

Ankete katılan eğitimcilerin okullarında bilgisayar laboratuvarı olup olmadığına ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 6’da sunulmuştur.

Buna göre araştırmaya katılan eğitimcilerin % 43,4’ünün görev yaptığı okul öncesi eğitim kurumunda bilgisayar laboratuvarı olmadığını, % 56,6’sı ise bilgisayar laboratuvarının bulunduğunu ifade etmiştir. Bu frekans verilerine göre eğitim kurumlarında istenilen seviyede bilgisayar laboratuvarı olmadığını göstermektedir.

Tablo 7: Bilgisayarı Yoğun Kullanma Düzeylerine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Bilgisayarı Yoğun Kullanabiliyor musunuz?	f	%
Hayır	55	42,6
Evet	74	57,4
Toplam	129	100,0

Ankete katılan eğitimcilerin bilgisayarını yoğun kullanma düzeylerine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 7’de sunulmuştur.

Buna göre ankete katılan 74 kişi bilgisayarı yoğun olarak kullandığını belirtirken 55 kişi ise bilgisayarı yoğun olarak kullanmadığını ifade etmiştir.

3.2. Okul Öncesi Öğretmenleri ve Yöneticilerinin Bilgisayar Destekli Oyun Programlarına İlişkin Algı Düzeyleri Arasında Anlamlı Farka İlişkin Bulgular

Birinci alt probleme ilişkin bulgular tablo 8-31 'de verilmiştir.

Tablo 8: Oyun Olgusu Çocuğun Yaşantısındaki Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Oyun olgusu çocuğun yaşantısında sizce		Hiç Önemli Değil (1)	Önemli Değil (2)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		12	13	11	48
%		9,3	10,1	8,5	37,2	34,9

Ankete katılan eğitimcilere göre oyun olgusunun çocuğun yaşantısındaki öneme ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 8'de sunulmuştur.

Buna göre oyun olgusunun çocuğun yaşantısında “çok önemli” olduğu ankete katılan eğitimcilerin % 34,9’u tarafından kabul edilmektedir. Bunun yanında % 37,2’lik kesim yani 48 kişi oyunun çocuğun yaşantısında “önemli” olduğu görüşündedir. Eğitimcilerin % 8,5’lik kesimi bu konuda “kararsız” olduklarını ifade etmektedir.

Tablo 9: Oyunla Eğitimin Bir Yöntem Olmasının Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Oyunda Eğitimin Bir Yöntem Olması sizce		Hiç Önemli Değil (1)	Önemli Değil (2)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		11	24	58
%		8,5	18,6	45,0	27,9

Ankete katılan eğitimcilerin oyunla eğitimin bir yöntem olmasının öneme ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 9’da sunulmuştur.

Buna göre oyunla eğitimin bir yöntem olması % 18,6’lık kesim tarafından “önemli değil” şeklinde düşünmesine karşın 58 kişi yani % 45’lik kesim Oyunla eğitimin bir yöntem olmasının “önemli” olduğunu, % 27’luk kesimde bunun “çok önemli” olduğunu belirtmektedir.

Tablo 10: Etkinlikler Süresince Oyun Seçiminin Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Etkinlikler süresince oyun seçimi sizce		Hiç Önemli Değil (1)	Önemli Değil (2)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		7	12	25	65
%		5,4	9,3	19,4	50,4	15,5

Ankete katılan eğitimcilerin etkinlikler süresince oyun seçiminin öneme ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 10’da sunulmuştur.

Buna göre etkinlikler süresince oyun seçiminin öneme ilişkin araştırmaya katılan eğitimcilerin % 19,4’ü “kararsız”, % 50,4’ü “önemli”, % 15,5’lik kesim de Çok Önemli olduğunu ifade etmektedir.

Tablo 11: Etkinlikler Süresince Oyun Tasarımının Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Etkinlikler süresince oyun tasarımı sizce		Hiç Önemli Değil (1)	Önemli Değil (2)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		5	17	25	49
%		3,9	13,2	19,4	38,0	25,6

Ankete katılan eğitimcilere göre etkinlikler süresince oyun tasarımının öneme ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 11’de sunulmuştur.

Buna göre etkinlikler süresince oyun tasarımının “çok önemli” olduğunu düşünen 33 kişinin yanında % 3,9’luk kesim etkinlikler süresince oyun tasarımına “hiç önemli değil” şeklinde görüş belirtmişlerdir. Ankete katılan 49 kişi de oyun tasarımının “önemli” olduğunu belirtmektedir.

Tablo 12: Etkinlikler Süresince Oyuna Ayrılan Sürenin Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Etkinlikler süresince oyuna ayrılan süre sizce		Hiç Önemli Değil (1)	Önemli Değil (2)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		7	20	90
%		5,4	15,5	69,8	9,3

Ankete katılan eğitimcilere göre etkinlikler süresince oyuna ayrılan sürenin öneme ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 12’de sunulmuştur.

Buna göre arařtırmaya katılan eđitimcilerin % 9,3'ü Oyuna ayrılan sürenin “çok önemli” olduğunu düşünmekle beraber % 69,8'i “önemli”, % 15,5'i ise “önemli deđil” şeklinde görüşlerini ifade etmektedirler.

Tablo 13: Etkinlikler Süresince Oyunda Kullanılacak Materyallerin Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Etkinlikler süresince oyunda kullanılacak materyaller sizce		Hiç Önemli Deđil (1)	Önemli Deđil (2)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		11	5	46	23
%		8,5	3,9	35,7	17,8	34,1

Ankete katılan eđitimcilere göre etkinlikler süresince oyunda kullanılacak materyallerin önemine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 13'de sunulmuştur.

Buna göre arařtırmaya katılan eđitimcilerin % 34,1'lik kısmı etkinlikler süresince oyunda kullanılacak materyallerin “çok önemli” olduğunu ifade etmiştir. % 35,7'lik kesimin “kararsız” olduğu soruya % 8,5'lik kesim “hiç önemli deđil” şeklinde görüş belirtmiştir.

Tablo 14: Etkinlikler Süresince Kullanılacak Araçların Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Etkinlikler süresince kullanılacak araç sizce		Önemli Deđil (2)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		13	48	45
%		10,1	37,2	34,9	17,8

Ankete katılan eđitimcilere göre etkinlikler süresince kullanılacak araçların önemine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 14'de sunulmuştur.

Buna göre 13 kişi etkinliklerde kullanılacak araçların “önemli olmadığını” belirtmiş, % 34,9'luk kesimde bunun “önemli” olduğunu, % 37,2'si “kararsız” olduklarını ifade etmiştir.

Tablo 15: Oyun Etkinliđi Çocukların İstenilen Hedeflere Ulaşmalarına İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Oyun etkinliđi çocukların istenilen hedeflere ulaşmalarında Sizce		Hiç Önemli Deđil (1)	Önemli Deđil (2)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		11	10	15	76
%		8,5	7,8	11,6	58,9	13,2

Ankete katılan eğitimcilere göre oyun etkinliği çocukların istenilen hedeflere ulaşmalarına ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 15’de sunulmuştur.

Buna göre araştırmaya katılan eğitimcilerden % 58,9’u oyun etkinliği çocukların istenilen hedeflere ulaşmalarında “önemli” olduğunu düşünmektedir. % 11,6’sı “kararsız”, % 8,5’lik kesim ise “hiç önemli değil” şeklinde görüş belirtmiştir.

Tablo 16: Okul Öncesi Öğretmeninin Çocuğun Oyun Ortamını Çeşitli Etkinliklerle Zenginleştirmemesinin Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamını çeşitli etkinliklerle zenginleştirmemesi sizce		Hiç Önemli Değil (1)	Önemli Değil (2)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		47	22	25	24
%		36,4	17,1	19,4	18,6	8,5

Ankete katılan eğitimcilere göre okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamını çeşitli etkinliklerle zenginleştirmemesinin önemine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 16’da sunulmuştur.

Buna göre araştırmaya katılan eğitimcilerin % 36,4’ü Okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamını çeşitli etkinliklerle zenginleştirmemesinin “hiç önemli olmadığını” düşünmektedir, % 19,4’lük kesim ise bu konuda “kararsız” olduklarını ifade etmişlerdir.

Tablo 17: Okul Öncesi Öğretmeninin Çocuğun Oyun Ortamını İlgi Çekici Etkinliklerle Zenginleştirmesinin Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamını ilgi çekici etkinliklerle zenginleştirmesi sizce		Hiç Önemli Değil (1)	Önemli Değil (2)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		11	12	13	80
%		8,5	9,3	10,1	62,0	10,1

Ankete katılan eğitimcilere göre okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamını ilgi çekici etkinliklerle zenginleştirmesinin önemine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 17’de sunulmuştur.

Buna göre araştırmaya katılan eğitimcilerin % 62’lik kesimi okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamını ilgi çekici etkinliklerle zenginleştirmesini “önemli” bulurken % 10,1’lik kesim “kararsız”, % 9,3’lük kesim ise “önemli olmadığını” belirtmiştir.

Tablo 18: Okul Öncesi Öğretmeninin Çocuğun Oyun Ortamını Çözüm Gerektiren Etkinliklerle Zenginleştirmesinin Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamını çözüm gerektiren etkinliklerle zenginleştirmesi sizce		Hiç Önemli Değil (1)	Önemli Değil (2)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		13	11	50	44
%		10,1	8,5	38,8	34,1	8,5

Ankete katılan eğitimcilere göre okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamını çözüm gerektiren etkinliklerle zenginleştirmesinin öneme ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 18’de sunulmuştur.

Buna göre araştırmaya katılan eğitimcilerin 13’ü yani %10,1’i okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamını çözüm gerektiren etkinliklerle zenginleştirmesini “hiç önemli değil” şeklinde ifade ederken, 11 eğitimci tarafından “çok önemli” olduğu belirtilmiştir. Bunun yanında 50 kişi “kararsız”, 44 kişi de bunun “önemli” olduğunu ifade etmiştir.

Tablo 19: Okul Öncesi Öğretmeninin Çocuğun Oyun Ortamını Çeşitli Materyallerle Zenginleştirmesinin Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamını çeşitli materyallerle zenginleştirmesi sizce		Hiç Önemli Değil (1)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		22	12	45
%		17,1	9,3	34,9	38,8

Ankete katılan eğitimciler göre okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamını çeşitli materyallerle zenginleştirmesinin öneme ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 19’da sunulmuştur.

Buna göre okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamının çeşitli materyallerle zenginleştirilmesi % 34,9’luk kesim tarafından “önemli”, % 17,1’lik kesim “hiç önemli değil”, %38,8’lik kesim ise “çok önemli” olduğu görülmüştür.

Tablo 20: Okul Öncesi Öğretmeninin Kişisel Bilgisayar Kullanabilmesinin Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Okul öncesi öğretmenin kişisel bilgisayar kullanabilmesi sizce		Hiç Önemli Değil (1)	Önemli Değil (2)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		22	1	23	44
%		17,1	0,8	17,8	34,1	30,2

Ankete katılan eğitimcilere göre okul öncesi öğretmenin kişisel bilgisayar kullanabilmesinin önemine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 20’de sunulmuştur

Buna göre okul öncesi öğretmenin kişisel bilgisayar kullanabilmesi % 30,2’lik kesim tarafından “çok önemli” olduğu ifade edilmekle birlikte; % 17,1’lik kesim tarafından “hiç önemli olmadığı” belirtilmiştir. % 34,1’lik kesim ise bunun “önemli” olduğu görüşündedir.

Tablo 21: Okul Öncesi Öğretmenin Çocuğun Oyun Etkinliklerinde Bilgisayar Destekli Eğitimden Yararlanmasının Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun etkinliklerinde bilgisayar destekli eğitimden yararlanması sizce		Hiç Önemli Değil (1)	Önemli Değil (2)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		13	26	25	43
%		10,1	20,2	19,4	33,3	17,1

Ankete katılan eğitimciler göre okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun etkinliklerinde bilgisayar destekli eğitimden yararlanmasının önemine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 21’de sunulmuştur.

Buna göre ankete katılan eğitimcilerin 43 tanesi çocuğun oyun etkinliklerinde bilgisayar destekli eğitimden yararlanmasını “önemli”, 22 tanesi “çok önemli”, 13 tanesi ise bunun “hiç önemli olmadığını” ifade etmiştir.

Tablo 22: Okul Öncesi Öğretmenin Çocuğun Oyun Etkinliklerinde Bilgisayarlı Oyun Programlarından Yararlanmasının Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun etkinliklerinde bilgisayarlı oyun programlarından yararlanması sizce		Hiç Önemli Değil (1)	Önemli Değil (2)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		25	4	3	36
%		19,4	3,1	2,3	27,9	47,3

Ankete katılan eğitimcilere göre okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun etkinliklerinde bilgisayarlı oyun programlarından yararlanmasının önemine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 22’de sunulmuştur.

Buna göre ankete katılan eğitimcilerin 61 tanesi çocuğun oyun etkinliklerinde bilgisayarlı oyun programlarından yararlanmasının “çok önemli”, 36 tanesi “önemli”, 25 kişi ise “hiç önemli değil” şeklinde görüş belirtmiştir.

Tablo 23: Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Çocuğun Öğrenmesi Açısından Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun öğrenmesi açısından sizce		Hiç Önemli Değil (1)	Önemli Değil (2)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		18	13	58
%		14,0	10,1	45,0	31,0

Ankete katılan eğitimcilere göre bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun öğrenmesi açısından önemine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 23’de sunulmuştur.

Buna göre 58 kişi bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun öğrenmesi açısından “önemli”, 40 kişi “çok önemli” olduğunu belirtmiş, 18 kişi ise bunun “hiç önemli olmadığını” ifade etmiştir.

Tablo 24: Bilgisayar Destekli Oyun Programları Çocuğun Bilgilenmemesi Yönünden Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Bilgisayar destekli oyun programları çocuğun bilgilenmemesi yönünde sizce		Hiç Önemli Değil (1)	Önemli Değil (2)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		46	34	19	23
%		37,5	26,4	14,7	17,8	5,4

Ankete katılan eğitimcilere göre bilgisayar destekli oyun programları çocuğun bilgilenmemesi yönünden önemine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 24’de sunulmuştur.

Buna göre araştırmaya katılan 46 eğitimci bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun bilgilenmemesinin “hiç önemli olmadığını” ifade etmiş, 19 kişi ise “kararsız” olduğunu belirtmiştir.

Tablo 25: Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Çocuğun Duygusal Gelişimindeki Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun duygusal gelişimindeki önemi sizce		Hiç Önemli Değil (1)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		24	61	22
%		18,6	47,3	17,1	17,1

Ankete katılan eğitimciler göre bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun duygusal gelişimindeki önemine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 25’te sunulmuştur.

Buna göre 61 kişi bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun duygusal gelişimindeki önemi konusunda “kararsız” olduğunu ifade ederken 24 kişi “hiç önemli değil”. 22 kişi ise “çok önemli” olduğu şeklinde görüş belirtmiştir.

Tablo 26: Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Çocuğun Sosyal Gelişimindeki Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun sosyal gelişimindeki önemi sizce	Hiç Önemli Değil (1)	Önemli Değil (2)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f	16	8	21	62
%	12,4	6,2	16,3	48,1	17,1

Ankete katılan eğitimcilere göre bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun sosyal gelişimindeki önemine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 26’da sunulmuştur.

Buna göre % 17,1’lik kesim bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun sosyal gelişiminde “çok önemli” olduğunu belirtirken % 12,4’lük kesim “hiç önemli değil”, % 6,2’lik kesim ise “önemli değil” şeklinde görüş belirtmiştir.

Tablo 27: Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Çocuğun Bilişsel Gelişimindeki Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun bilişsel gelişimindeki önemi sizce	Hiç Önemli Değil (1)	Önemli Değil (2)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f	11	13	24	57
%	8,5	10,1	18,6	44,2	18,6

Ankete katılan eğitimcilere göre bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun bilişsel gelişimindeki önemine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 27’de sunulmuştur.

Buna göre % 8,5’lik kesim bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun bilişsel gelişiminde “hiç önemli olmadığını” belirtmiş, % 18,6’lık kesim “çok önemli” olduğunu, % 18,6’lık kesim ise “kararsız” olduğunu ifade etmiştir.

Tablo 28: Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Çocuğun Bedensel Gelişimindeki Önemine İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun bedensel gelişimindeki önemi sizce	Hiç Önemli Değil (1)	Önemli Değil (2)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f	11	30	40	10
%	8,5	23,3	31,0	7,8	29,5

Ankete katılan eğitimcilere göre bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun bedensel gelişimindeki önemine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 28’de sunulmuştur.

Buna göre 40 kişi bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun bedensel gelişimi konusunda “kararsız” olduğunu, 30 kişi “önemli olmadığını”, 10 kişi de “önemli” olduğunu ifade etmiştir.

Tablo 29: Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Çocuğun Yaratıcılık Gelişimindeki Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun yaratıcılık gelişimindeki önemi sizce		Hiç Önemli Değil (1)	Önemli Değil (2)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		11	22	19	15
%		8,5	17,1	14,7	11,6	48,1

Ankete katılan eğitimcilere göre bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun yaratıcılık gelişimindeki önemine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 29’da sunulmuştur.

Buna göre % 48,1’lik kesim bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun yaratıcılık gelişiminde “çok önemli” olduğunu belirtirken % 14,7’lik kesim “kararsız” olduğunu ifade etmiştir.

Tablo 30: Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Çocuğun Problem Çözme Gelişimindeki Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun problem çözme gelişimindeki önemi sizce		Hiç Önemli Değil (1)	Önemli Değil (2)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		13	12	13	48
%		10,1	9,3	10,1	37,2	33,3

Ankete katılan eğitimcilere göre bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun problem çözme gelişimindeki önemine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 30’da sunulmuştur.

Buna göre ankete katılan eğitimcilerin % 10,1’lik kesim bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun problem çözme gelişiminde “hiç önemli olmadığını” belirtirken, % 33,3’lük kesim ise “çok önemli” olduğunu belirtmektedir.

Tablo 31: Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Çocuğun Toplumsal ve Kültürel Gelişimindeki Öneme İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun toplumsal ve kültürel gelişimindeki önemi sizce		Hiç Önemli Değil (1)	Önemli Değil (2)	Kararsızım (3)	Önemli (4)	Çok Önemli (5)
	f		35	4	23	28
%		27,1	3,1	17,8	21,7	30,2

Ankete katılan eğitimcilere göre bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun toplumsal ve kültürel gelişimindeki önemine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 31’de sunulmuştur.

Buna göre ankete katılan eğitimcilerin % 37,6’sı bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun toplumsal ve kültürel gelişiminde “çok önemli” olduğunu, % 2,2’lik kesim “önemli olmadığını”, % 21,5’lik kesim ise “hiç önemli olmadığını” görüşündedir.

3.3. Okul Öncesi Öğretmenleri ve Yöneticilerinin Bilgisayar Destekli Oyun Programlarına İlişkin Algı Düzeyleri Arasında Anlamli Farka İlişkin Bulgular

İkinci alt Problem olan “Okul öncesi öğretmenleri ve yöneticilerinin bilgisayar destekli oyun programlarına ilişkin algı düzeyleri arasında anlamlı fark” olup olmadığına ilişkin bulgular Tablo 32’de verilmiştir.

Tablo 32: Okul Öncesi Öğretmenleri ve Yöneticilerinin Bilgisayar Destekli Oyun Programlarına İlişkin Algı Düzeyleri Arasında Anlamlı Farka İlişkin t-testi Analiz Sonuçları

Soru		N	\bar{x}	SS	sd	t	p
7	Yönetici	60	3,85	1,233	127	,556	,579
	Öğretmen	69	3,72	1,327	126,431		
8	Yönetici	60	3,72	1,250	127	,536	,593
	Öğretmen	69	3,59	1,343	126,395		
9	Yönetici	60	3,58	1,078	127	-,295	,768
	Öğretmen	69	3,64	1,000	121,341		
10	Yönetici	60	3,53	1,214	127	-1,406	,162
	Öğretmen	69	3,81	1,004	114,823		
11	Yönetici	60	3,73	,989	127	1,169	,245
	Öğretmen	69	3,52	1,066	126,441		
12	Yönetici	60	3,53	1,186	127	-1,020	,310
	Öğretmen	69	3,75	1,265	126,268		
13	Yönetici	60	3,57	,871	127	-,449	,654
	Öğretmen	69	3,64	,923	126,140		
14	Yönetici	60	3,73	,972	127	1,275	,205
	Öğretmen	69	3,49	1,171	126,741		
15	Yönetici	60	3,47	1,396	127	-,585	,560
	Öğretmen	69	3,61	1,353	123,346		
16	Yönetici	60	3,35	1,219	127	-2,035	,044 *
	Öğretmen	69	3,74	,902	107,422		
17	Yönetici	60	3,30	1,030	127	,751	,454
	Öğretmen	69	3,16	1,093	126,160		
18	Yönetici	60	3,77	1,382	127	-,122	,903
	Öğretmen	69	3,80	1,441	125,754		
19	Yönetici	60	3,73	1,376	127	1,049	,296
	Öğretmen	69	3,48	1,378	124,583		
20	Yönetici	60	3,45	1,254	127	1,522	,131
	Öğretmen	69	3,12	1,231	123,842		
21	Yönetici	60	3,93	1,506	127	,881	,380
	Öğretmen	69	3,70	1,556	125,532		
22	Yönetici	60	3,80	1,299	127	,854	,395
	Öğretmen	69	3,59	1,438	126,804		
23	Yönetici	60	3,60	1,291	127	-,745	,457
	Öğretmen	69	3,77	1,262	123,674		
24	Yönetici	60	3,28	1,303	127	1,204	,231
	Öğretmen	69	3,01	1,219	121,762		
25	Yönetici	60	3,72	1,250	127	1,797	,075
	Öğretmen	69	3,33	1,159	121,344		
26	Yönetici	60	3,42	1,319	127	-1,131	,261
	Öğretmen	69	3,65	,997	108,922		
27	Yönetici	60	3,35	1,388	127	,682	,496
	Öğretmen	69	3,19	1,287	121,333		
28	Yönetici	60	4,00	1,179	127	2,025	,045 *
	Öğretmen	69	3,51	1,578	124,299		
29	Yönetici	60	3,52	1,479	127	-1,847	,067
	Öğretmen	69	3,94	1,069	105,877		
30	Yönetici	60	3,45	1,692	127	1,344	,182
	Öğretmen	69	3,07	1,468	117,775		

* P < 0,05

Okul öncesi öğretmenleri ve yöneticilerinin bilgisayar destekli oyun programlarına ilişkin algı düzeyleri arasında anlamlı farka ilişkin t-testi analiz sonuçları tablo 32’de sunulmuştur.

Buna göre tablo 32 incelendiğinde okul öncesi öğretmen ve yöneticilerinin anket maddelerine verdiği yanıtlar arasında $P < 0,05$ düzeyinde md. 16 ve md. 28’de anlamlı fark bulunmuştur.

Madde 16’da Okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamını ilgi çekici etkinliklerle zenginleştirmesine yönelik öğretmen görüşleri (3,74), yönetici görüşleri (3,35) olduğu görülmektedir. Bu ortalamalara göre öğretmen görüşleri yönetici görüşlerinden daha yüksektir. Bu değerlere göre öğretmenlere göre çocuğun oyun ortamının ilgi çekici etkinliklerle zenginleştirilmesini daha önemli buldukları görülmektedir.

Yine Tablo 32 incelendiğinde madde 28’de Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun yaratıcılık gelişimindeki önemine yönelik öğretmen görüşleri (3,51), yönetici görüşleri (4,00) değerleri olduğu görülmektedir. Bu ortalamalara göre yöneticilerin görüşleri öğretmen görüşlerinden daha yüksektir. Yani yöneticiler bilgisayar destekli oyun programlarını çocuğun yaratıcılık gelişiminde daha önemli buldukları söylenebilir.

Diğer maddelerde ise öğretmen ve yönetici arasında $P < 0,05$ düzeyinde anlamlı bir fark bulunamamıştır.

3.4. Okul Öncesi Öğretmenleri ve yöneticilerin Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Kullanımına İlişkin Toplam Puan ile; Cinsiyet, Yaş, Kişisel Bilgisayarın Olup Olmadığı, Okullarında Bilgisayar Laboratuvarı Olup Olmadığı ve Bilgisayarın Yoğun Olarak Kullanılıp Kullanılmadığına İlişkin Bulgular

Üçüncü alt problem olan “Okul öncesi öğretmenleri ve yöneticilerin bilgisayar destekli oyun programlarının kullanımına ilişkin toplam puan ile; cinsiyet, yaş, kişisel bilgisayar olup olmama, görev yaptıkları okulda bilgisayar laboratuvarı olup olmama, bilgisayarı yoğun kullanma değişkenlerine göre anlamlı fark” olup olmadığına ilişkin bulgular tablo 33-37’de verilmiştir.

Tablo 33: Ankete Katılan Eğitimcilerin Cinsiyetlerine İlişkin Frekans (F) Analizi Sonuçları

Cinsiyetiniz		N	\bar{x}	SS	F	Sig	t	sd	p
Toplam veri	Bayan	73	85,6905	11,21033	,102	,750	,865	127	,389
	Bay	56	80,0000	14,00000			,699	2,062	,555

Ankete katılan eğitimcilerin cinsiyetlerine ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 33'te sunulmuştur.

Buna göre Tablo 33 incelendiğinde verilen yanıtlarda bayanların görüşlerinin ortalaması 85,6; erkeklerinin görüşlerinin ortalamasının 80 olduğu görülmektedir. Bu ortalama değerlere göre araştırmaya katılanların görüşlerinde ($P < 0,05$ düzeyinde) cinsiyete göre anlamlı olarak farklılaşmadığı belirtilebilir.

Tablo 34: Ankete Katılan Eğitimcilerin Yaş Durumlarına İlişkin Frekans (f) Analizi Sonuçları

Yaşınız		N	\bar{x}	SS	F	Sig	t	sd	p
Toplam veri	31 ve üstü	71	85,7465	11,28427	,039	,843	,210	127	,834
	20-30	58	85,3276	11,29879			,210	121,855	,834

Ankete katılan eğitimcilerin yaş durumlarına ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 34'te sunulmuştur.

Buna göre tablo 34 incelendiğinde verilen yanıtlarda 31 ve üstü yaş ortalamasının 85,7; 20 ile 30 yaş arası ortalamasının ise 85,3 olduğu görülmektedir. Bu durumda ankette yer alan yaş kategorilerine göre ($P < 0,05$ düzeyinde) anlamlı bir farklılığın olmadığı ifade edilebilir.

Tablo 35: Ankete Katılan Eğitimcilerin Kişisel Bilgisayarları olup olmadığına İlişkin Frekans (F) Analizi Sonuçları

Kişisel Bilgisayarınız Var mı?		N	\bar{x}	SS	F	Sig	t	sd	p
Toplam veri	Hayır	46	86,7826	10,54074	,913	,341	,920	127	,359
	Evet	83	84,8795	11,62881			,946	100,971	,346

Ankete katılan eğitimcilerin kişisel bilgisayarları olup olmadığına ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 35'te sunulmuştur.

Buna göre tablo 35 incelendiğinde kişisel bilgisayar sahibi olmayan eğitimcilerin ortalamasının 86,7, olanların 84,8 olduğu görülmektedir. Bu değerler bilgisayar destekli oyun programlarının kullanımına ilişkin eğitimcilerin görüşlerinin ($P < 0,05$ düzeyinde) farklılaşmadığını ortaya koymaktadır.

Tablo 36: Ankete Katılan Eğitimcilerin Okullarında Bilgisayar Laboratuvarı olup olmadığına İlişkin Frekans (F) Analizi Sonuçları

Okulunuzda Bilgisayar Laboratuvarı Var mı?	N	\bar{x}	SS	F	Sig	t	sd	p	
Toplam veri	Hayır	56	87,0357	11,02388	,083	,773	1,310	127	,192
	Evet	73	84,4247	11,36261			1,316	120,195	,191

Ankete katılan eğitimcilerin okullarında bilgisayar laboratuvarı olup olmadığına ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 36’da sunulmuştur.

Buna göre tablo 36 incelendiğinde eğitimcilerin görev yaptıkları okullarda bilgisayar laboratuvarı olup olmayanların ortalaması 87; olanların ise ortalamasının 84,4 olduğu görülmektedir. Bu ortalama değerler eğitimcilerinin görüşlerinin ($P < 0,05$ düzeyinde) anlamlı olarak farklılaşmadığını ortaya koymaktadır.

Tablo 37: Ankete Katılan Eğitimcilerin Bilgisayarı Yoğun Kullanıp Kullanamama Durumlarına İlişkin Frekans (F) Analizi Sonuçları

Bilgisayarı yoğun kullanabiliyor musunuz?	N	\bar{x}	SS	F	Sig	t	sd	p	
Toplam veri	Hayır	55	87,0727	11,23463	,082	,775	1,322	127	,188
	Evet	74	84,4324	11,20186			1,322	116,310	,189

Ankete katılan eğitimcilerin bilgisayarını yoğun kullanıp kullanamama durumlarına ilişkin frekans (f) analizi sonuçları tablo 37’de sunulmuştur.

Buna göre tablo 37 incelendiğinde eğitimcilerin bilgisayarını yoğun kullanamama durumuna ortalamasının 87; kullanabilme ortalamasının ise 84,4 olduğu görülmektedir. Bu ortalama değerler araştırmaya katılan eğitimcilerin görüşlerinin ($P < 0,05$ düzeyinde) anlamlı olarak farklılaşmadığını göstermektedir.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Günümüzde teknolojik gelişmeler her alanda olduğu gibi eğitim alanında da etkin olarak kullanılmaktadır. Özellikler eğitimde kullanılan bilgisayar yazılımları son yıllarda hızla yaygınlaşarak eğitim kurumlarında sıklıkla kullanılmaya başlandığı söylenebilir. Eğitimin temelini teşkil eden Okul Öncesi eğitimde özellikle oyun etkinliklerinde teknolojik yeniliklerden faydalanılmaktadır. Hazırlanan bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun oyun etkinliği süresince basit bilgisayar bilgilerini de öğrenmelerini sağladığı ifade edilebilir.

Yapılan araştırmadan elde edilen bulgular analiz edildikten sonra ortaya çıkan sonuçlar şunlardır.

1. Araştırmaya katılan eğitimcilerin büyük bir kısmı oyunun çocuğun yaşantısında önemli olduğunun düşünmektedir. Bunun yanında eğitimcilerin bunun önemli olmadığını düşünen kesimi oldukça azdır. Oyunda eğitimin bir yöntem olduğu eğitimcilerin % 79'u önemli bulmaktadır. Sadece %8,5'i bunun hiç önemli olmadığını düşünmektedirler. Oyun etkinliği süresince oyun seçiminin önemli olduğunu araştırmaya katılan eğitimcilerin % 66'sı düşünmektedir. Eğitimcilerin % 19,4'ü ise oyun seçimi konusunda kararsız olduklarını, % 5,4'ü de bunun hiç önemli olmadığını belirtmişlerdir.
2. Araştırmaya katılan eğitimcilerin % 63,6'luk kesim Etkinlikler süresince oyun tasarımının bilgisayar destekli oyun etkinliklerinde önemli olduğunu düşünmektedir. Sadece % 3,9'luk kesim bu durumu "hiç önemli değil" şeklinde düşünmektedir. Etkinlikler süresince oyuna ayrılan sürenin önemine ilişkin soruya araştırmaya katılan eğitimcilerin % 79,2'si önemli, %5,4'ü de hiç önemli olmadığı görüşünü belirtmişlerdir. Okul öncesi dönem oyunlarında kullanılan materyallerin önemli olduğunu % 52'lik kesim düşünmektedir. Kullanılan materyallerin önemli olmadığını ise sadece % 3,9'luk beyan etmiştir.
3. Etkinlikler süresince kullanılacak araçların önemine ilişkin analiz sonuçlarına göre % 52,7'lik kesim bunun önemli olduğunu belirtmişlerdir. Kullanılan araçların önemine yönelik kararsız olduklarını ise % 37,2'lik kesim ifade etmişlerdir.

4. Araştırmaya katılan eğitimcilerin % 58,9'u oyun etkinliğinin çocukların istenilen hedeflere ulaşmalarında "önemli" olduğunu düşünmektedir. % 8,5'lik kesim de oyun etkinliği çocukların istenilen hedeflere ulaşmalarında "hiç önemli değil" olmadığını düşünmektedir. Çocuğun oyun ortamının okul öncesi öğretmeni tarafından ilgi çekici etkinliklerle zenginleştirilmesinin önemli olduğunu araştırmaya katılanların % 72,1'i tarafından ifade edilmiştir. Araştırmaya katılanların % 8,3'ü ise bunun hiç önemli olmadığını düşünmektedir.
5. Okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamını çözüm gerektiren etkinliklerle zenginleştirilmesi araştırmaya katılan eğitimcilerin % 10,1'i tarafından "hiç önemli değil" diye düşünülürken, % 8,5'i tarafından "çok önemli" olduğu şeklinde görüş belirtilmiştir. Bunun yanında % 38,8'lik kesim "kararsız", % 34,1'i de bunun "önemli" olduğunu belirtmiştir. Araştırmaya katılan eğitimcilerin % 34,9'u Okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamının çeşitli materyallerle zenginleştirilmesini "önemli" olarak görmektedirler. Bunun yanında % 17,1'lik kesim tarafından da bunun "hiç önemli olmadığı" belirtilmiştir. %38,8'lik kesim ise okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamını çeşitli materyallerle zenginleştirmesinin "çok önemli" olduğu görüşündedir.
6. Okul öncesi öğretmenin kişisel bilgisayar kullanabilmesi eğitimcilerin %64,1'i tarafından önemli bulunmuştur. %0,8 önemli değil, % 17,1'i ise bunun hiç önemli olmadığını düşünmektedir.
7. Okul öncesi öğretmenin bilgisayar destekli eğitimden yararlanmasının çok önemli olduğunu % 17,1'i, önemli olduğunu ise %33,3'ü düşünmektedir. Araştırmaya katılan eğitimcilerin % 10,1'i ise bunun hiç önemli olmadığını düşünmektedir. Okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun etkinliklerinde bilgisayarlı oyun programlarından yararlanmasının önemini eğitimcilerin % 72,1'i beyan etmiştir. Eğitimcilerin % 2,3'ü bu konuda kararsız olduklarını, % 19,4'ü ise bunun hiç önemli olmadığını ifade etmiştir.
8. Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun öğrenmesi açısından önemli görüldüğü araştırmaya katılan 129 eğitimcinin 98 tarafından ifade edilmiştir. Bunun yanında 13 eğitimci bunun önemli olmadığını, 18 eğitimci de bunun hiç önemli olmadığını belirtmiştir. Araştırmaya katılan 46 eğitimci tarafından bilgisayar

destekli oyun programlarının çocuğun bilgilenmemesinin “hiç önemli olmadığı” belirtilmiş, 19 kişi ise “kararsız” olduğunu beyan etmiştir.

9. Bilgisayar destekli eğitimin çocuğun duygusal gelişimine etkisini konusunda eğitimcilerin %47,3'lük kesiminin kararsız oldukları görülmektedir. % 34,2'si önemli olduğunu, %18,6'sı da hiç önemli olmadığını belirtmiştir. Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun sosyal gelişimine etkisinin çok önemli olduğunu ankete katılanların % 17,1'i tarafından ifade edilmiştir. % 16,3 kararsız, % 18,6'sı ise bunun önemli olmadığını beyan etmiştir. Çocuğun bilişsel gelişimindeki önemine ilişkin belirtilen görüşlerde ise eğitimcilerin % 62,8'i “önemli” olduğu görüşünü belirtmişlerdir. Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun bilişsel gelişiminde önemli olmadığını eğitimcilerin %18,6'sı ifade etmiştir. % 18,6'luk kesim kararsız oldukları yönünde görüş belirtmişlerdir.
10. Bilgisayar destekli eğitimin çocuğun bedensel gelişimindeki etkisini konusunda eğitimcilerin % 31 kararsızdır. % 31,8'lik kesim ise bu soruyu “önemli değil” şeklinde cevaplandırmışlardır. Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun yaratıcılık gelişimine etkisini araştırmaya katılan eğitimcilerin % 59,7'si önemli olarak görmektedir. Eğitimcilerin % 8,5'i bunun hiç önemli olmadığını düşünmektedir.
11. Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun problem çözme gelişimindeki etkisini 92 eğitimci önemli görmektedir. Bunun yanında 25 kişi bunun önemli olmadığını belirtmişlerdir. Çocuğun toplumsal ve kültürel gelişimini 67 eğitimci önemli, 39 eğitimci önemsiz görmektedir. 23 eğitici ise kararsız olduğunu belirtmiştir.
12. Ankette bulunan “Okul öncesi çocuğunun oyun ortamının ilgi çekici etkinliklerle zenginleştirilmesi” ve “Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun yaratıcılık gelişimindeki önemi” sorusuna verilen yanıtlarda öğretmenler ve yöneticiler arasında anlamlı fark bulunmuştur. Diğer sorularda anlamlı bir fark bulunamamıştır. Araştırmaya katılan eğitimcilerin cinsiyet, yaş, kişisel bilgisayarları olup olmama, okullarında bilgisayar laboratuvarı olup olmama ve bilgisayarı yoğun kullanabilmelerine ilişkin veriler ele alındığında anlamlı bir fark olmadığı görülmektedir.

Öneriler

Günümüzde teknolojik gelişmeler her alanda olduğu gibi eğitim alanında da özellikle son yıllarda etkin olarak yer almaya başlamıştır. Eğitimde kullanılan bilgisayar yazılımlarının son yıllarda hızla yaygınlaşarak eğitim kurumlarında sıklıkla kullanılmaktadır. Eğitimin temelini teşkil eden okul öncesi eğitimde özellikle oyun etkinliklerinde teknolojik yeniliklerden faydalanılmaktadır. Hazırlanan bilgisayar destekli oyun programları çocuğun oyun etkinliği süresince basit bilgisayar bilgilerini de öğrenmelerini sağladığı ifade edilebilir. Bu çerçevede çocuk bilgisayar destekli oyun programı ile oyun etkinlikleri ile istenilen davranışları kazanırken bilgisayar kullanımında temeli teşkil eden basit bilgileri de öğrenebileceği söylenebilir.

Eğitimin ilk aşaması olan okul öncesi eğitimde teknolojik yeniliklerin nasıl kullanılacağı, kullanan kişilerin konularında ne kadar uzman oldukları ve istenilen hedef ve davranışları ne kadar karşılayacağını bilmesi bilgisayarların okul öncesi dönemdeki kullanımlarının ne kadar başarılı olacağını ortaya koyar. Okul öncesi dönemde bilgisayarın amaç değil araç olduğunu ve bilgisayarların eğitimde ne kadar etkin ve başarılı kullanılırsa kullanılsın burada asıl görevin eğitimciye düşeceği gerçeği unutulmamalıdır. Yapılan araştırmada eğitimcilerin bilgisayar destekli oyun programlarına ilişkin algı ve beklentilerinin neler olduğu ortaya konulmaya çalışılmıştır. Bu aşamada araştırmadan elde edilen bulgulara dayanılarak şu öneriler getirilebilir:

1. Okul öncesi kurumlarında görev yapan öğretmen ve yöneticilere mesleki yaşamları boyunca bilgisayardan eğitim ihtiyaçlarını karşılayabilecek düzeyde faydalanabilmeleri için eğitim fakülteleri ve ilgili okullarda yeterli bilgisayar dersleri verilmelidir.
2. Eğitimde bilgisayarın kullanımı istenilen hedef ve davranışlara ulaşmada etkili olacağı yapılan birçok akademik çalışmalarla ortaya konulmuştur. Bu durumda eğitimin kalitesinin artırılması günümüzde geldiği noktanın yakalanabilmesi açısından okul öncesi eğitimde bilgisayar kullanımını teşvik edilmelidir.
3. Okul öncesi eğitim kurumlarında bilgisayar destekli oyun etkinliklerinin gerçekleştirilebilmesi için mevcut olan donanım eksiklikleri tamamlanmalıdır.

4. Bilgisayar destekli oyun etkinliklerinin daha nitelikli ve amacına uygun bir durum kazandırılması için eğitim kurumlarındaki bilgisayar kullanımı ve teknik eksikliklerin aşılabilmesi için yetkili kurum ve kuruluşların üzerine düşen görevleri yerine getirmeleri ve hizmet içi eğitim yâda seminer vb. etkinliklerle eğitimcilerin bilgisayar kullanımı noktasındaki becerilerinin arttırılması sağlanmalıdır.
5. Eğitim kurumlarında kullanılan bilgisayar destekli oyun programlarının içerik ve kullanım bakımından düzeye uygun olup olmadığı uzman kişiler tarafından kontrol edilmeli, gerekli noktalarda eğitimciler yönlendirilmelidir.
6. Günümüzde kullanılan oyunların büyük çoğunluğu İngilizce içeriklidir. Bu durumda yetkili kurumların gözetimi doğrultusunda Türk yazılımcıları tarafından hazırlanacak Türkçe içerikli oyunların daha faydalı olacağı için yetkili makamlar tarafından Türkçe yazılımların arttırılması sağlanmalıdır.
7. Çocuğun bilgisayar başında geçireceği süre eğitimciler tarafından iyi ayarlanması gerekebilir. Çocuk, gereğinden fazla bilgisayar başında zaman geçirmemesi ve klasik oyun ortamı içersinde diğer arkadaşları ile de zaman geçirmesi gelişimi açısından önemli olduğu düşüncesi ile eğitimciler çocuğun gereğinden fazla bilgisayar başında zaman geçirmesini önlemelidir.

KAYNAKLAR

- AKKOYUNLU, Buket (2003), *Bilgisayar Ortamında Öğretim*, Editör: ODABAŞI, Ferhan, Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme, Anadolu Üniversitesi Yayınları, s. 101. Eskişehir
- AKPINAR, Yavuz (2004), “Öğretmenlerin Yeni Bilgi Teknolojileri Kullanımında Yükseköğretimin Etkisi: İstanbul Okulları Örneği”, <http://www.tojet.sakarya.edu.tr//archive/v212/akpinar.htm> 05.01.2004.
- AKTÜMEN, Muharrem (2002), *İlköğretim 8. Sınıflarda Harfli İfadelerle İşlemlerin Öğretiminde Bilgisayar Destekli Öğretimin Rolü*, Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- AKYOL, Avni (1990), *Türkiye Büyük Millet Meclisinde Eğitim*, Ders Aletleri Yapım Merkezi Matbaası. Ankara.
- AKYÜZ, Yahya (1997), “Türkiye’de Anaokullarının Kuruluş ve Gelişim Tarihiçesi”, 1. *Ulusal Çocuk Kültürü Kongresi*, A.Ü. Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları, Ankara.
- ALKAN, Cevat (1997), *Eğitim Teknolojisi*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- ANSELMO, Sandra (1997). *Computers For Young Children*, Perhaps Young Children.
- ARAL,N., A Köksal ve F. Güryos (2001), *Okulöncesi Eğitimde Oyun*, Yapa Yayıncılık, İstanbul.
- ARI, Meziyet ve Pınar Bayhan (1999), *Okul Öncesi Dönemde Bilgisayar Destekli Eğitim*, EPSİLON Yayınları, İstanbul.
- AŞKAR, Petek (1991), “Bilgisayar Destekli Öğretim Ortamı”, *Eğitimde Nitelik Geliştirme Eğitimde Arayışlar I. Sempozyumu Bildiri Metinleri*, İstanbul.
- AYDIN, Fatma Sevgi (2003), *Bilgisayar Destekli Öğretimin Sosyal Bilgiler Dersinde Akademik Başarı ve Hatırlama Düzeyi Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi*,

Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

AYDIN, Semiha, F.Hacıoğlu ve M. Güngör Özkul (1989), *Genel Öğretim Yöntemleri*, Gazi Üniversitesi Mesleki Eğitim Fakültesi Anaokulu Öğretim-Eğitim Ön lisans Programı, Gazi Üniversitesi Yayınları, Ankara.

BAL, Hatice, Metehan Keleş ve Oğuz Erbil, (1999), *Eğitim Teknolojisi Kılavuzu*, Eğitimi Araştırma ve Geliştirme Yayınları, Ankara.

ÇAKIR, Turan (1999), *Cumhuriyetin 75. Yıl'ında Türk Milli Eğitiminde İlköğretim*, Basılmamış Yüksek Lisans Tezi Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.

ÇAKIR, Turan (2000), *Çocuklarda Bilgisayar Deneyimleri*, Doktora Ders Notları, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

ÇAKIR, Turan (2003a), *Okul Öncesi Eğitim Kurumları Denetim Etkinliklerinde Çok Boyutlu Denetsel Etkinlik Modeline İlişkin Denetleyici Yönetici ve Öğretmenlerin Algı ve Beklentileri*, Basılmamış Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

ÇAKIR, Turan (2003b), "Çocukluk ve Ergenlik Döneminde Sosyal Gelişim", *Sakarya Üniversitesi. Fen-Edebiyat Fakültesi Dergisi*, Sayı 1, s. 85-107.

ÇAKIR, Turan (2003c), "Çocukta Ahlak Gelişimi ve Kuramsal Yaklaşımlar", *Sakarya Üniversitesi. Fen-Edebiyat Fakültesi Dergisi*, Cilt:5, Sayı 2, s. 194-207.

ÇAKIR, Turan ve Ayla Oktay (2004a), "Okul Öncesi Eğitim Kurumları Denetim Etkinliklerinde Çok Boyutlu Denetsel Etkinlik Modeline İlişkin Denetleyici Yönetici ve Öğretmenlerin Algı ve Beklentileri", *I.Uluslararası Okul Öncesi Eğitim Kongresi*, İstanbul.

ÇAKIR Turan (2004b), "Çocukta Dil Gelişimi ve Kuramsal Yaklaşımlar", *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı 7, Ekim, s. 139-162.

ÇAKIR, Turan (2004c), "Okul Öncesi Eğitim Kurumları Çok Boyutlu Denetsel Etkinlik Modeli Ölçeğinin Geliştirilmesi", *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı 8, Ekim, s. 285-302.

- ÇAKIR, Turan ve Suat Kol (2004), “Okul Öncesi Eğitimde Bilgisayarlı Öğrenme ve Oyun Deneyimleri”, *IV. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Sempozyumu*, Sakarya.
- ÇAKIR, Turan ve Suat Kol (2005), “Sakarya İli Okul Öncesi Öğretmenlerinin Okul Öncesi Eğitim Etkinliklerinde Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Kullanımına İlişkin Algı ve Beklentileri”, *V. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Sempozyumu*, Sakarya.
- DEMİREL, Özcan ve Kamile Ün, (1987). *Eğitim Terimleri*, Şafak Matbaası, Ankara.
- DENCE, Marie (1985), *Toward Defining The Role, CAI: A Review*.
- DÖNMEZ, Baykoç, (2000), *Oyun Kitabı*, Esin Yayınevi, İstanbul.
- ERGÜN Mustafa (2005), “İnternet Destekli Eğitim”, <http://www.egitim.aku.edu.tr/ergun5.htm> 14.05.2005
- GÖZLER, Kemal (2004), *Türkiye Cumhuriyeti 1982 Anayasası*, Ekin Kitabevi Bursa.
- GÜNEY, Neslihan (2002), *Okul Öncesi Eğitim Kurumuna Devam Eden 5-6 Yaş Grubu Çocukların Bilişsel Üslupları İle Oyun Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- HIZAL, Alişan (1989), *Türkiye’de Eğitim Teknolojisi, Eğitim Bilimlerinde Çağdaş Gelişmeler*. Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.
- HIZAL, Alişan (1992), *Türk Eğitim Sisteminde Bilgisayarlı Uygulamalara Etki Edebilecek Etmenler ve Çözüm Önerileri*, Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, sayı: 1, Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir.
- HITCHCOCK, Caryl H. Noonan and J. Mary (2000), “Computer-Assisted Instruction of Early Academic Skills”, *Topics in Early Childhood Special Education*, Vol. 20, No. 3, s.145-149.
- HONG, Qin (1989), “Computer Animation and Simulation”, *International Journal of Computer*, s. 213.

- İBİŞ, Murat (1999), *Bilgisayar Destekli Fen Bilgisi Öğretiminin Öğrenci Başarısına Etkisi*, Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- İPEK, İsmail (2001), *Bilgisayarla Öğretim Tasarım, Geliştirme ve Yöntemler*, Tıp Teknik Kitapçılık, Ankara.
- İŞMAN, Aytekin (2001), “Teknolojinin Felsefi Temelleri”, *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı 1, Sakarya.
- İŞMAN, Aytekin, (2005), “Sakarya İli Öğretmenlerinin Eğitim Teknolojileri Yönündeki Yeterlilikleri”, www.tojet.sakarya.edu.tr/archive/v1i1/p1.htm 14.02.2005.
- KANTARCIOĞLU, Selçuk, (1994), *Anaokulu Programı (37–60 Ay)*, Okul Öncesi Eğitimi Genel Müdürlüğü, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul.
- KİLLIAN, I; Nelson, J. ve Byrd, D. (1986), “Child’s Play Computers in Early Children Programs”, *The Computing Teacher*, Vol. August/September.
- KLEİMAN, Humphrey (1981), *“The Psychoanalysis of Children”*, Hogarth Pres, London.
- KOÇAK Nurcan (2001), “Erken Çocukluk Döneminde Eğitim ve Türkiye’de Erken Çocukluk Eğitiminin Durumu”, <http://yayim.meb.gov.tr/yayimlar/151/kocak.htm> 15.01.2005.
- KOÇER, Hasan Ali (1981), *Türk Milli Eğitim Teşkilatı I*, Aankara Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yayınları, s. 21 Ankara.
- KOÇER, Hasan Ali (1995), *Türkiye’de Modern Eğitimin Doğuşu ve Gelişimi*, Araştırma-İnceleme Dizisi, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul.
- KÖKSAL, Aydın (1988) “Eğitimde Bilgisayar ve Bilgisayar Destekli Öğretim Alanında Avrupa Deneyimleri”, V. *Türkiye Bilgisayar Kongresi*, 6–8 Haziran 1988, İstanbul.
- MEB (Milli Eğitim Bakanlığı), (1959), *Türkiye Eğitim Milli Komisyonu Raporu*, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul.

- MEB (Milli Eğitim Bakanlığı), (1984), *Ortaöğretim Bilgisayar Eğitimi İhtisas Komisyonu Raporu*, Milli Eğitim Basımevi, Ankara.
- MEB (Milli Eğitim Bakanlığı), (1992), *Milli Eğitim Bakanlığı'nun Teşkilat ve Görevleri Hakkında Kanun*, Mesleki ve Teknik Açıköğretim Okulu Matbaası, Ankara.
- MEB (Milli Eğitim Bakanlığı), (1996), *MEB Tebliğler Dergisi*, 2458, Milli Eğitim Basımevi, Ankara
- MEB (Milli Eğitim Bakanlığı), (2000). *Milli Eğitimle İlgili Mevzuat*, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul.
- MEB (Milli Eğitim Bakanlığı), (2002), *MEB Tebliğler Dergisi*, 2534, Mart 2002, Milli Eğitim Basımevi, Ankara.
- MEB (Milli Eğitim Bakanlığı), (2005), <http://ooegm.meb.gov.tr/tanitim.html> 29.03.2005.
- MEGSB (Milli Eğitim Gençlik ve Spor Bakanlığı), (1986). *Resmi Anaokulları ve Anasınıfları Araştırması. MEGSB Etüt ve Programlama Yayınları*, Yayın No. 152, Milli Eğitim Basımevi, Ankara.
- MEYDAN, Selahattin (1984), "Okul Öncesi Eğitim Faaliyetler", *1. Okul Öncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri*, 1984, Ya-Pa Yayınları. İstanbul.
- OKTAY, Ayla (1987) "Okul Öncesi Eğitimde Çağdaş Bir Yaklaşım; Montessori Yöntemi", *5. Ya-Pa Okul Öncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri*, Antalya.
- OKTAY, Ayla (1990), *Türkiye'de Okul öncesi Eğitim*, M.Ü.E.B. Dergisi, Sayı: 2, s. 151, İstanbul.
- OKTAY, Ayla (1994), "İstanbul'daki Okul Öncesi Eğitim Kurumları ile ilgili Bir Durum Tespit Çalışması", *M.Ü. Eğitim Fak. Dergisi*, Sayı: 6, İstanbul.
- OKTAY, Ayla (1999), *Okul Öncesi Eğitim ve Temel İlkeler*, M.Ü. Anaokulu ve Anasınıfı Öğretmen El Kitabı, Ya-pa Yayınları, İstanbul.
- OKTAY, Ayla (2002), *Yaşamın Sihirli Yılları*, Epsilon Yayınları, İstanbul.

- OKTAY, Ayla (2003), *21. Yüzyıla Girerken Dünyada Yaşanan Değişimler ve Erken Çocukluk Eğitimi*, Editör: SEVİNÇ Müzeyyen, Gelişim ve Eğitimde Yeni Yaklaşımlar, Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.
- OLGUN, Müzeyyen Pınar (2001), *Okul Öncesi Eğitim Kurumlarında Çalışan Eğitimcilerin Bilgisayar Destekli Eğitim Hakkındaki Görüş ve Tutumlarının İncelenmesi*, Basılmamış Bilim Uzmanlığı Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- ÖZ, M. Feyzi (1983), *Okul Öncesi Eğitim, Cumhuriyet Döneminde Eğitim*, Bilim ve Kültür Eserleri Dizisi, Milli Eğitim Basımevi, İstanbul.
- ÖZALP, Reşat ve A. Ataünal, (1977), “**Türk Milli Eğitim Sisteminde Düzenleme Teşkilatı**”, İstanbul.
- ÖZDOĞAN, Berka (2000), *Çocuk ve Oyun; Çocuğa Oyunla Yardım*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- POYRAZ, Hatice (1999), *Okul Öncesi Eğitimde Oyun ve Oyuncak*, Anı Yayıncılık, Ankara.
- POYRAZ, Hatice, (2004), *Okul Öncesi Eğitimin İlke ve Yöntemleri*, Anı Yayıncılık Ankara.
- SALI, Jale Balaban (2002), *Bilgisayar Destekli Öğretimde Güdülenme Kaynağı ve Yetkinlik Düzeyinin Öğrenci Başarı ve Tutumları Üzerine Etkisi*, Basılmamış Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- SEVİNÇ, Müzeyyen, (2004), *Erken Çocukluk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*, Morpa Yayınları. İstanbul.
- SPENCER, Mima Linda (1989), *Classroom Computers: Do They Make A Difference*, Graduate School of Library Information Science.
- SMEM (Sakarya Milli Eğitim Müdürlüğü), (2005a) http://sakarya.meb.gov.tr/okul_onesi/icmal.htm 11.05.2005.
- SMEM (Sakarya Milli Eğitim Müdürlüğü), (2005b) http://sakarya.meb.gov.tr/okul_onesi/ogretmen_durumu.htm 25.05.2005.

- SEYREK, H. Ve M. Sun (1991), *Okul Öncesi Eğitimde Müzik*, MEY Yayınları, İzmir.
- SULAK, Süleyman Alpaslan (2002), *Matematik Dersinde Bilgisayar Destekli Öğretimin Öğrenci Başarı ve Tutumlarına Etkisi*, Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü.
- ŞİMŞEK, Nurettin (1998), *Öğretim Amaçlı Bilgisayar Yazılımlarının Değerlendirilmesi: Kavramlar, Teknikler, Araçlar ve Uygulama*, Siyasal Kitabevi, Ankara.
- T.C. Resmi Gazete, (1961), 10859, Temmuz, Başbakanlık Basımevi, Ankara.
- T.C. Resmi Gazete, (1983), 18081, Ekim 1983, s. 8; 1739 sayılı Milli Eğitim Temel Kanununda Değişiklik Yapan Kanun (2842 S.K.), 16 Haziran 1983, *Başbakanlık Basımevi*, Ankara.
- THARALLY, L.C. (1991), *Fantasy Play, Language And Cognitive Ability of Four Year-Old Children In Guyana*, <http://www.rabury.net/socialscarpitti.html> 11.06.2004.
- TIRNAKÇI, Bilal (2002), *Eğitim Çalışanlarının Bilgisayar Destekli Eğitimi tanıma Düzeylerinin ve Tutumlarının Tespiti (Sivas İlinde Bir Araştırma)*, Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- TÜRKOĞLU, Recep (2004), “Bilgisayar Destekli Eğitim” http://www.tbd.org.tr/sayi81_html/egitim2.html 22.03.2004
- ULUĞBAY, Hikmet (1998), *TBMM Plan ve Bütçe Komisyonu 1998 Yılı Bütçe Konuşması*, Mesleki ve Teknik Açıköğretim Okulu Matbaası, Ankara.
- YALÇINKAYA, Tosun (2004), *Okul Öncesi Eğitimde Eğitici Oyun ve Oyuncak Yapımı*, Esin Yayınevi İstanbul.
- YANGIN, Ekrem (1991), “Yurdumuzda Okul Öncesi Eğitim”, *Ya-pa 7. Okul Öncesi Eğitimi ve Yaygınlaştırılması Semineri*, Eskişehir 1991, Ya-pa Yayınları, İstanbul.
- YILMAZ, Nahide (2003), *Türkiye’de Okul Öncesi Eğitimi*, Editör: SEVİNÇ Müzeyyen, Gelişim ve Eğitimde Yeni Yaklaşımlar, Morpa Kültür Yayınları. İstanbul.

YÖK (Yüksek Öğrenim Kurumu), (2005a), <http://www.yok.gov.tr/YokTezSrv>
03.01.2005.

YÖK (Yüksek Öğrenim Kurumu), (2005b), <http://www.yok.gov.tr/YokTezSrv>
15.05.2005.

YÜRÜTÜCÜ, Aslı (2005), “Bilişim Toplumunda İlköğretim Sürecindeki Eğitim Teknolojileri”, <http://inet-tr.org.tr/inetconf9/bildiri/97.doç> 13.02.2005

ZEMBAT, Rengin, (1998), *Okul Öncesi Eğitim Kurumları, 0-6 Yaş Anne-Baba ve Çocuk Rehberi*, Beyaz Gemi Yayınları, İstanbul.



EK 1: Anket Formu

SUAT KOL © 2005

Saygıdeğer Okul Öncesi Eğitim Kurumu Öğretmenleri ve Yöneticileri,

Bu araştırmanın amacı; Okul öncesi öğretmenlerinin ve yöneticilerinin eğitim etkinliklerinde bilgisayar destekli oyun programlarının kullanımına yönelik algı ve beklentilerini saptamaya yöneliktir.

Bu araştırmanın okul öncesi eğitim kurumlarıyla ilgili yapılacak olan veya yapılması düşünülen yenilik ve gelişmelere katkı sağlayacağına inanılmaktadır. Bu araştırma sistemin değerlendirilmesine yönelik olup, kişi veya kişilerin değerlendirilmesine ilişkin hiçbir soru ve görüş içermemektedir. Bu nedenle öğretmenler ve yöneticiler hakkında bir yargı ve değerlendirme kesinlikle söz konusu değildir.

Ankette yer alan soruların her biri değerlendirme için aynı önemi taşıdığından, soruların tamamını cevaplamanız bu bilimsel çalışmanın eksiksiz yapılması ve objektif olması için son derece önemlidir. Bu çalışmanın bilime katkıda bulunabilmesine verdiğiniz destek, ayırdığınız zaman, değerli görüşleriniz ve yardımlarınız için sonsuz teşekkürler...

Suat KOL
Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
Yüksek Lisans Öğrencisi

- | | | |
|---|----------------|------------------|
| 1. Göreviniz | 2 () Öğretmen | 1 () Yönetici |
| 2. Cinsiyetiniz | 2 () Bay | 1 () Bayan |
| 3. Yaşınız | 2 () 20–30 | 1 () 31 ve üstü |
| 4. Kişisel bilgisayarınız var mı? | 2 () Evet | 1 () Hayır |
| 5. Okulunuzda bilgisayar laboratuvarı var mı? | 2 () Evet | 1 () Hayır |
| 6. Bilgisayarı yoğun kullanabiliyor musunuz? | 2 () Evet | 1 () Hayır |

Aşağıdaki soruları etkinliklerinizde yararlandığınız oyunlarla ilgili gözlemleriniz ve bilgisayar destekli oyun deneyimleriniz yönünden cevaplayınız.		Çok Önemli	Önemli	Kararsız	Önemli Değil	Hiç Önemli Değil
7.	Oyun olgusu çocuğun yaşantısında sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
8.	Oyunla eğitimin bir yöntem olması sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
9.	Etkinlikler sürecinde oyun seçimi sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
10.	Etkinlikler sürecinde oyun tasarımı sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
11.	Etkinlikler sürecinde oyuna ayrılan süre sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
12.	Etkinlikler sürecinde oyunda kullanılacak materyaller sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
13.	Etkinlikler sürecinde kullanılacak araç sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
14.	Oyun etkinliği çocukların istenilen hedeflere ulaşmalarında sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
15.	Okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamını çeşitli etkinliklerle zenginleştirmemesi sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
16.	Okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamını ilgi çekici etkinliklerle zenginleştirmesi sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
17.	Okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamını çözüm gerektiren etkinliklerle zenginleştirmesi sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
18.	Okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun ortamını çeşitli materyallerle zenginleştirmesi sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
19.	Okul öncesi öğretmenin kişisel bilgisayar kullanabilmesi sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
20.	Okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun etkinliklerinde bilgisayar destekli eğitimden yararlanması sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
21.	Okul öncesi öğretmenin çocuğun oyun etkinliklerinde bilgisayarlı oyun programlarından yararlanması sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
22.	Bilgisayar destekli oyun programlarını çocuğun öğrenmesi açısından sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
23.	Bilgisayar destekli oyun programları çocuğun bilgilenmemesi yönünden sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
24.	Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun duygusal gelişimindeki önemi sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
25.	Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun sosyal gelişimindeki önemi sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
26.	Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun bilişsel gelişimindeki önemi sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
27.	Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun bedensel gelişimindeki önemi sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
28.	Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun yaratıcılık gelişimindeki önemi sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
29.	Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun problem çözme gelişimindeki önemi sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()
30.	Bilgisayar destekli oyun programlarının çocuğun toplumsal ve kültürel gelişimindeki önemi sizce	5 ()	4 ()	3 ()	2 ()	1 ()

EK 2: SAÜ Sosyal Bilimler Enstitüsü Bilgilendirme Yazısı



T.C.
SAKARYA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Sayı : B.30.2.SAÜ.0.E1.00.00. 50 . 1297
Konu : Anket Çalışması

29.04.2005

İLGİLİ MAKAMA

Enstitümüzün Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı öğrencisi 0260Y18014 numaralı Suat KOL, enstitümüze bağlı olarak Yrd. Doç. Dr. Turan ÇAKIR danışmanlığında “Okul Öncesi Öğretmenleri ile Yöneticilerinin Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Kullanımına Yönelik Algı ve Beklentileri” konulu anket çalışması yapmaktadır.

Bilgilerinize arz ederim.



EK 3: Sakarya Milli Eğitim Müdürlüğü'nün Sakarya Valiliği'ne Gönderdiği Olur Yazısı

T.C.
SAKARYA VALİLİĞİ
Milli Eğitim Müdürlüğü

SAYI : B.08.4.MEM.4.54.00.05.01. 070 /
KONU : Anket

11667

VALİLİK MAKAMINA
SAKARYA


Sakarya Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı öğrencisi Suat KOL'un, okul öncesi öğretmenleri ve yöneticilerine yönelik "Okul Öncesi Öğretmenleri ile Yöneticilerinin Bilgisayar Destekli Oyun Programlarının Kullanımına Yönelik Algı ve Beklentileri" konulu anket çalışması istediğini 29.04.2005 tarih ve 1297 sayılı yazılılarıyla belirtilmektedir.

Söz konusu anketin ilimizdeki Okul Öncesi Öğretmenleri ve Yöneticilerine derslerini ve idari görevlerini aksatmamak kaydıyla uygulanması, Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamınızca da uygun görüldüğü takdirde, tensiplerinizi arz ederim


Murat AZICI
Milli Eğitim Müdür Vek.

OLUR
21/05/2005


Mustafa GÜNI
Vali a.
Vali Yardımcısı

ÖZGEÇMİŞ

1975 yılında Adapazarı'nda doğan Suat KOL, İlkokulu Adapazarı Karaosman İlkokulu'nda, Ortaokulu Adapazarı Atatürk Ortaokulu'nda okudu. Adapazarı Anadolu Teknik ve I. Endüstri Meslek Lisesinden 1993 yılında mezun oldu. 2002 yılında Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi İlköğretim Bölümü Sınıf Öğretmenliği Ana Bilim Dalı'ndan mezun oldu. 2002 yılında Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalında yüksek lisans öğrenimine başladı.

Halen Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi İlköğretim Bölümü Okul Öncesi Eğitimi Ana Bilim Dalında Araştırma Görevlisi olarak çalışmaktadır.

