



T.C.

TOKAT GAZİOSMANPAŞA ÜNİVERSİTESİ

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANABİLİM DALI

SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

**5. SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE KULLANILAN
İNTERAKTİF DİJİTAL EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRENCİLERİN
DERS BAŞARILARINA, DEMOKRATİK TUTUMLARINA VE
MOTİVASYONLARINA ETKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Nihat BAYLA

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Hakan ÖRTEN

TOKAT

2025

ETİK SÖZLEŞME

Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü tez yazım kılavuzuna göre, Dr. Öğr. Üyesi Hakan ÖRTEN danışmanlığında hazırlamış olduğum “5.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Ders Başarılarına, Demokratik Tutumlarına ve Motivasyonlarına Etkisi ” adlı yüksek lisans tezinin bilimsel etik değerlere ve kurallara uygun, özgün bir çalışma olduğunu, aksinin tespit edilmesi halinde her türlü yasal yaptırımını kabul edeceğimi beyan ederim.

31/01/2025

Nihat BAYLA

JÜRİ KABUL VE ONAY

Nihat BAYLA tarafından hazırlanan “**5.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Ders Başarılarına, Demokratik Tutumlarına ve Motivasyonlarına Etkisi**” adlı tez çalışmasının savunma sınavı 31/01/2025 tarihinde yapılmış olup aşağıda verilen jüri tarafından “Oy Birliği” ile Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilgiler Eğitimi Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri (Unvanı, Adı Soyadı) İmzası

Üye (Başkan) : Dr. Öğr. Üyesi B. ZCİ.....

Üye (Danışman) : Dr. Öğr. Üyesi A. K. EN.....

Üye : Dr. Öğr. Üyesi A. K. EN.....

ONAY

...../...../.....

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürü

TEŞEKKÜR

Araştırmada danışmanlığımı yapan bana her durumda destek olup, yanımda olan, samimiyetiyle, bilgi ve tecrübeleriyle örnek aldığım değerli hocam Dr. Öğr. Üyesi Hakan ÖRTEN'e ayrıca yüksek lisans eğitimim süresince ders aldığım kıymetli hocalarıma teşekkürü bir borç bilirim.

Tez savunmam sırasında ve sonrasında desteklerini esirgemeyen Doç. Dr. Ufuk SÖZCÜ'ye ve Dr. Öğr. Üyesi Yılmaz KESKİN'e katkılarından dolayı teşekkürlerimi sunuyorum.

Uygulamalar ve veri toplama süreçlerinde bana katkı sağlayan görev yaptığım okulumdaki değerli öğretmen arkadaşlarıma ve öğrencilerime, hayatımın bu yoğun döneminde yanımda olup sonsuz sabrı ve anlayışıyla beni destekleyen kıymetli eşime, kızıma, oğluma ve beni her zaman destekleyen bugünlere getiren anneme, babama ve varlıklarıyla her daim yanımda hissettiğim kardeşlerime teşekkür ederim.

ÖZET

5.SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE KULLANILAN İNTERAKTİF DİJİTAL EĞİTSEL OYUNLARIN ÖĞRENCİLERİN DERS BAŞARILARINA, DEMOKRATİK TUTUMLARINA VE MOTİVASYONLARINA ETKİSİ

Bayla, Nihat

Yüksek Lisans, Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Hakan ÖRTEN

Nisan 2025, xiv + 160 sayfa

Araştırmanın amacı, 5. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi ‘Üretim, Dağıtım ve Tüketim’ ünitesinin öğretiminde kullanılan interaktif dijital eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarına, demokratik tutumlarına ve derse karşı motivasyonlarına etkisini incelemektir. Araştırmada karma yöntem kullanılmıştır. Araştırmanın nicel boyutunda “ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen” kullanırken araştırmanın nitel boyutunda ise deney grubunda yer alan öğrencilerle yarı yapılandırılmış görüşmeler yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubu, Tokat ili merkez ilçesinde bulunan bir eğitim kurumunda, 2022-2023 eğitim-öğretim yılı 5. sınıf düzeyinde öğrenimine devam eden 1’i deney ve 1’i kontrol grubu olmak üzere 2 sınıftan oluşmaktadır. Deney ve kontrol gruplarının belirlenmesi basit seçkisiz örnekleme yöntemi ile yapılmıştır. Deney ve kontrol gruplarına çalışmanın etkililiğini test etmek amacıyla ‘Akademik Başarı Testi’, demokratik tutumlarını belirlemek için ‘Demokratik Tutum Ölçeği’ ve derse karşı motivasyonlarını belirlemek amacıyla ‘Motivasyon Ölçeği’ ön test ve son test olarak uygulanmıştır. Ayrıca çalışma sonunda deney grubu öğrencilerinin görüşlerini almak amacıyla da ‘Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu’ kullanılmıştır. 6 hafta süren çalışma boyunca deney grubu öğrencilerine “Üretim, Dağıtım, Tüketim” ünitesi interaktif dijital eğitsel oyunlar ile desteklenerek işlenirken, kontrol grubu öğrencilerine ise öğretim programında öngörülen öğretim yöntemleri ile işlenmiştir. Elde edilen nicel verilerin analizi için SSPS 22.0 programından faydalanılmış ve program aracılığıyla tanımlayıcı ve çıkarımsal analizler gerçekleştirilmiştir. Öncelikle elde edilen nicel

veriler SPSS 22.0programına aktarılmış sonra kayıp ve uç değerler kontrol edildikten sonra normallik analizi yapılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen son test bulgularına göre deney grubu öğrencilerinin akademik başarıları kontrol grubu öğrencilerine göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca deney grubu öğrencilerinin demokratik tutum son test bulguları istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek çıkmıştır. Yine deney grubu öğrencilerinin sosyal bilgiler dersi motivasyon son test bulguları kontrol grubu öğrencilerinden istatistiksel olarak anlamlı düzeyde yüksek çıkmıştır. Deney grubu öğrencilerinin interaktif dijital eğitsel oyun hakkındaki görüşme verilerine bakıldığında ise dersin çok eğlenceli geçtiğini, derste anlatılanları daha hızlı ve kolay öğrendiklerini, demokratik tutumlarının ve derse karşı motivasyonlarının arttığını belirtmişlerdir.

Anahtar Kelimeler: İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlar, Sosyal Bilgiler Dersi, Akademik Başarı, Tutum, Motivasyon

ABSTRACT

THE EFFECT OF INTERACTIVE DIGITAL EDUCATIONAL GAMES
USED IN 5TH GRADE SOCIAL STUDIES COURSE ON STUDENTS' COURSE
ACHIEVEMENT, DEMOCRATIC ATTITUDES AND MOTIVATION

Bayla, Nihat

Master's Thesis, Department of Turkish and Social Sciences Education

Advisor: Assit. Prof. Dr. Hakan ÖRTEN

April 2025, xiv + 160 pages

The aim of the study is to examine the effect of interactive digital educational games used in teaching the 5th grade Social Studies course 'Production, Distribution and Consumption' unit on students' academic achievement, democratic attitudes and motivation towards the course. Mixed method was used in the study. In the quantitative dimension of the research, "quasi-experimental design with pretest-posttest control group" was used, while in the qualitative dimension of the research, semi-structured interviews were conducted with the students in the experimental group. The study group of the research consists of 2 classes, 1 experimental group and 1 control group, continuing their education at the 5th grade level in the 2022-2023 academic year in an educational institution located in the central district of Tokat province. The experimental and control groups were determined by simple random sampling method. The 'Academic Achievement Test' to test the effectiveness of the study, the 'Democratic Attitude Scale' to determine their democratic attitudes and the 'Motivation Scale' to determine their motivation towards the course were applied to the experimental and control groups as pre-test and post-test. In addition, at the end of the study, a 'Semi-structured Interview Form' was used to obtain the opinions of the experimental group students. During the 6-week study, the experimental group students were taught the "Production, Distribution, Consumption" unit supported by interactive digital educational games, while the control group students were taught with the teaching methods stipulated in the curriculum. The SPSS 22.0 program was used for the analysis

of the quantitative data obtained and descriptive and inferential analyses were carried out through the program. First of all, the quantitative data obtained were transferred to the SPSS 22.0 program, then normality analysis was performed after controlling missing and extreme values. According to the post-test findings obtained as a result of the research, it was determined that the academic achievement of the experimental group students was statistically significantly higher than the control group students. In addition, the democratic attitude post-test findings of the experimental group students were statistically significantly higher. Again, the post-test findings of the experimental group students' motivation for social studies course were statistically significantly higher than the control group students. When we look at the interview data of the experimental group students about the interactive digital educational game, they stated that the lesson was very entertaining, that they learned what was explained in the lesson faster and easier, and that their democratic attitudes and motivation towards the lesson increased.

Keywords: Interactive Digital Educational Games, Social Studies Course, Academic Achievement, Attitude, Motivation

İÇİNDEKİLER

ETİK SÖZLEŞME	i
JÜRİ KABUL VE ONAY	ii
TEŞEKKÜR.....	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	vi
İÇİNDEKİLER	viii
TABLO LİSTESİ	xii
KISALTMALAR.....	xiv
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ.....	1
Problem.....	1
Amaç.....	4
Sayıtlar.....	6
Sınırlılıklar	6
Tanımlar.....	7
BÖLÜM II	9
KAVRAMSAL ÇERÇEVE	9
Oyun Kavramı	9
Oyunun Özellikleri	10
Oyunun Tarihsel Gelişimi	11
Oyun Kuramları.....	12
Klasik Oyun Kuramları.....	13
Dinamik Oyun Kuramları	14

Oyunun Çocuğun Gelişimi Üzerine Etkisi.....	15
Oyunların Sınıflandırılması.....	17
Eğitsel Oyunlar.....	19
Eğitsel Oyunların Özellikleri.....	20
Eğitsel Oyunun Faydaları.....	21
Eğitsel Oyunların Sınırlılıkları	22
Dijital Eğitsel Oyunlar	23
Dijital Eğitsel Oyunların Özellikleri.....	25
Dijital Eğitsel Oyunların Faydaları.....	26
Dijital Eğitsel Oyunların Sınırlılıkları	27
İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlar	28
İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Özellikleri.....	30
İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Faydaları.....	31
İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Sınırlılıkları	32
İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanımı	33
İlgili Araştırmalar	35
BÖLÜM III	53
YÖNTEM	53
Araştırma Modeli	53
Çalışma Grubu	54
Veri Toplama Araçları.....	55
Akademik Başarı Testi	56
Demokratik Tutum Ölçeği	58
Sosyal Bilgiler Motivasyon Ölçeği.....	59

Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu.....	60
Veri Toplama Süreci.....	61
Uygulama Süreci.....	61
Verilerin Analizi.....	64
BÖLÜM IV	75
BULGULAR.....	75
Birinci Alt Probleme Yönelik Bulgular.....	75
İkinci Alt Probleme Yönelik Bulgular	77
Üçüncü Alt Probleme Yönelik Bulgular	82
Dördüncü Alt Probleme Yönelik Bulgular.....	90
Uygulanan Yöntemin Olumlu Yönlerine İlişkin Öğrenci Görüşlerine Yönelik Bulgular.....	90
BÖLÜM V	106
TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER	106
Tartışma ve Sonuç.....	106
İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlar ile Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarıları Üzerindeki Etkisine Yönelik Tartışma ve Sonuç	106
İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlar ile Öğretiminin Öğrencilerin Demokratik Tutumları Üzerindeki Etkisine Yönelik Tartışma ve Sonuç	108
İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlar ile Öğretiminin Öğrencilerin Derse Karşı Motivasyonları Üzerindeki Etkisine Yönelik Tartışma ve Sonuç.....	109
İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlar ile Öğretiminin Kullanımına Yönelik Öğrenci Görüşlerine Yönelik Tartışma ve Sonuç	111
Öneriler	116
KAYNAKÇA.....	118
EKLER	136
Ek 1. Akademik Başarı Testi.....	136

Ek 2. Demokratik Tutum Ölçeği	138
Ek 3. Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği	139
Ek 4. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu	140
Ek 5. Ölçek Kullanım İzinleri	141
Ek 5. Etik İzin.....	142
Ek 6. Uygulama İzni	143
Ek 7. Uygulama Görselleri.....	144
Ek 8. Deney Grubu Ders Planları	148
Ek 9. Kontrol Grubu Ders Planları	154
EK 10. Özgeçmiş.....	160

TABLO LİSTESİ

Tablo 1. Çalışma Grubunun Demografik Özellikleri	55
Tablo 2. Veri toplama araçları	55
Tablo 3. Üretim, dağıtım, tüketim pilot uygulama kazanım ve soru dağılımları.....	57
Tablo 4. MADDE AYIRT EDİCİLİK KATSAYISININ REFERANS ARALIKLARI	57
Tablo 5. Madde Analizi	58
Tablo 6. Demokratik Tutum Ölçeğine Ait Güvenirlilik Katsayıları	59
Tablo 7. Motivasyon Ölçeğine Ait Güvenirlilik Katsayıları	60
Tablo 8. Araştırmanın Uygulama Süreci.....	61
Tablo 9. Akademik Başarı Ölçeği, Demokratik Tutum Ölçeği Ve Motivasyon Ölçeğine Ait Çarpıklık ve Basıklık Değerleri.....	65
Tablo 10. Deney Grubu Akademik Başarı Ölçeğine Ait Betimsel İstatistikler.....	67
Tablo 11. Kontrol Grubu Akademik Başarı Ölçeğine Ait Betimsel İstatistikler.....	67
Tablo 12. Deney Grubu Motivasyon Ölçeğine Ait Betimsel İstatistikler	68
Tablo 13. Kontrol Grubu Motivasyon Ölçeğine Ait Betimsel İstatistikler	69
Tablo 14. Deney Grubu Demokratik Tutum Ölçeğine Ait Betimsel İstatistikler	70
Tablo 15. Kontrol Grubu Demokratik Tutum Ölçeğine Ait Betimsel İstatistikler	72
Tablo 16. Deney Ve Kontrol Grubu Akademik Başarı Ölçeği Ön Test Puanları Mann Whitney U Testi	75
Tablo 17. Deney Grubu Akademik Başarı Ölçeği Ön Test İle Son Test Puanları Wilcoxon Testi	76
Tablo 18. Kontrol Grubu Akademik Başarı Ölçeği Ön Test İle Son Test Puanları Wilcoxon Testi	76
Tablo 19. Deney Ve Kontrol Grubu Akademik Başarı Ölçeği Son Test Puanları Mann Whitney U Testi	77
Tablo 20. Deney Ve Kontrol Grubu Motivasyon Ölçeği Ön Test Puanları Mann Whitney U Testi Ve Bağımsız Örneklem T Testi	77

Tablo 21. Deney Grubu Motivasyon Ölçeği Ön Test İle Son Test Puanları Wilcoxon Testi	79
Tablo 22. Kontrol Grubu Motivasyon Ölçeği Ön Test İle Son Test Puanları Wilcoxon Testi	80
Tablo 23. Deney ve kontrol grubu motivasyon ölçeği son test puanları mann whitney u testi.....	81
Tablo 24. Deney Ve Kontrol Grubu Demokratik Tutum Ölçeği Ön Test Puanları Mann Whitney U Testi	83
Tablo 25. Deney Grubu Demokratik Tutum Ölçeği Ön Test İle Son Test Puanları Wilcoxon Testi	85
Tablo 26. Kontrol Grubu Demokratik Tutum Ölçeği Ön Test İle Son Test Puanları Wilcoxon Testi	87
Tablo 27. Deney Ve Kontrol Grubu Demokratik Tutum Ölçeği Son Test Puanları Mann Whitney U Testi	88
Tablo 28. İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Sosyal Bilgiler Dersine Olumlu Etkileri.	90
Tablo 29. İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Sosyal Bilgiler Dersine Olumsuz Etkileri	94
Tablo 30. İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Diğer Derslerde Kullanılma Tercihleri...	97
Tablo 31. İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Sosyal Bilgiler Ders Başarısına Etkisi....	98
Tablo 32. İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Demokratik Tutumlara Etkisi	100
Tablo 33. İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Sosyal Bilgiler Dersine Karşı Motivasyona Etkisi	103

KISALTMALAR

DOTÖ:	Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme
BDÖ:	Bilgisayar Destekli Öğretim
EBA:	Eğitim Bilişim Ağı
MEB:	Milli Eğitim Bakanlığı
ÖDS:	Öğretmen/Öğrenci değerlendirme sisteminden
Ö:	Öğrenci
TDK:	Türk Dil Kurumu
YÖK:	Yükseköğretim Kurulu

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde araştırma ile alakalı problem durumu, amaç, araştırmanın önemi, sayıtlılar, sınırlılık ve tanımlar yer alacaktır.

Problem

Sosyal bilgiler dersi disiplinler arası yapısıyla öğrencilere bireysel ve toplumsal yaşam için gerekli olan bilgi, beceri ve değerleri kazandırmayı amaçlar. Demokratik tutum edinme, eleştirel düşünme becerilerini geliştirme ve sosyal sorumluluk bilinci kazandırma sosyal bilgiler eğitiminin temel hedefleri arasında yer almaktadır (NCSS, 2010). Ancak bu hedeflerin gerçekleştirilmesinde geleneksel yaklaşımlarının her zaman etkili olmayabilir. Geleneksel öğretim yöntemlerde öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarının bazen düşük olabildiği bununda akademik başarıyı olumsuz etkilediği görülmektedir.

Öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarının olumlu yönde geliştirilmesi hem derse olan ilgilerini artırmak hem de dersin hedeflenen kazanımlarına ulaşmasını sağlamak açısından büyük önem taşımaktadır. Öğrencilerin derse olan ilgisini artırmak için geleneksel öğretmen merkezli öğretim yerine alternatif ve yenilikçi birtakım yöntemler kullanılmaya başlanmalıdır (Dülger ve Kabapınar, 2019). Bu alternatif yöntemlerden birisi de oyun ile öğretim yöntemidir (Yeşilkaya, 2013). Bu süreçte öğrenciler, sosyal bilgiler dersini “ezberci” ve “sıkıcı” bir ders olmaktan çok, katılım sağlayabilecekleri ve kendilerini ifade edebilecekleri bir ders olarak algılamaya başlarlar. Bu da onların derse yönelik tutumlarında olumlu bir değişim yaratabilir.

Oyun ile öğretim yöntemi, her kademedeki öğrenciler için oldukça önemli avantajlar sağlayabilir. Oyunun çocuğun her dönem gelişimi üzerindeki etkisine değinen Aristo, Eflatun, İbn Sina, El-Cahız, Felter, Fenelon, Rousseau, Locke, Piaget, Quintijonus, Pestalozzi, Vygotsky, Froebel, Montessori gibi ünlü düşünür ve bilim insanları oyun ve eğitim kavramlarının ayrılmaz birlikteliğini dile getirmişlerdir (Zengin, 2002). Günümüzde ise çocuk, eğitim ve teknoloji denilince ilk akla gelen kavram eğitsel bilgisayar çocuk oyunlarıdır. Eğlenirken öğrenmeyi sağlaması ve derse

karşı motivasyonu artırma özellikleri nedeniyle eğitsel bilgisayar oyunlarının öğretim sürecine dâhil edilmesi kaçınılmaz bir hal almıştır (Durdu, 2022).

Eğitsel oyunlar öğretmen gözetiminde etkili biçimde kullanıldığında öğrenciler konunun öğrenilmesinin yanı sıra birçok davranış ve beceriyi de kazanacaklardır. Bu nedenle eğitsel oyun ile işlenen derslerde öğrenmenin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor etkisini gözlemlemek mümkündür (Karamustafaoğlu ve Kaya, 2013). Özellikle sosyal bilgiler gibi soyut kavramların yoğun olduğu derslerde interaktif dijital eğitsel oyunlar, dersi zevkli ve çekici hale getirerek öğrenme ortamlarını somutlaştırmakta ve öğrencilerin motivasyonunu artırarak daha derin öğrenme sağlamaktadır (Karadeniz ve Er, 2022).

Gelişen teknolojiyle birlikte günümüz dünya çocuklarının hayatlarında artık eğitsel oyunlar daha çok interaktif dijital eğitsel oyunlara dönüşmüştür. Bu açıdan bakıldığında günümüz dünya çocuklarının hayatlarının parçası haline gelen interaktif dijital eğitsel oyunlar, etkili ve etkin bir şekilde okullarda tüm derslerde kullanılabilir. İnteraktif dijital eğitsel oyunlar her derste kullanılabileceği gibi sosyal bilgiler dersinde de kullanılabilir. Bu oyunlar sayesinde öğrenciler, dersin konularını daha anlamlı bağlamlar içinde deneyimleme fırsatı bulurlar. Bu deneyimsel öğrenme ortamları, yalnızca öğrencinin derse olan ilgisini artırmakla kalmaz, aynı zamanda öz-yeterlik algısını ve öğrenme motivasyonunu da olumlu yönde etkiler. Bu durum, sosyal bilgiler dersinin öğrenci zihnindeki konumunu dönüştürerek, daha pozitif bir tutum gelişmesini teşvik eder.

Sosyal bilgiler dersinin temel amaçlarından biri; öğrencilere insan haklarına saygı, hoşgörü, eşitlik, çoğulculuk, katılım ve adalet gibi demokratik değerleri kazandırmaktır. Bu değerlerin öğrenciye etkili bir şekilde aktarılması ise, yalnızca bilişsel bilgiyle değil, duyuşsal kazanımların da hedeflendiği etkinlik temelli öğrenme yaklaşımlarıyla mümkündür. Bu noktada interaktif oyunlar, öğrencilerin öğrenme sürecine aktif katılımını sağlayarak demokratik değerlerin benimsenmesini destekleyen etkili bir öğretim stratejisi olabilir. İnteraktif oyunlar, öğrenciler arasında iş birliği, iletişim, empati ve karar verme gibi becerilerin gelişmesine katkı sağlayarak, demokratik yaşam biçiminin deneyimlenmesine olanak tanıyabilir. Oyun temelli

öğrenme ortamlarında öğrenciler, farklı bakış açılarını dinlemeyi, çoğunluk kararına saygı duymayı, azınlık haklarını gözetmeyi ve bireysel sorumluluk almayı doğrudan deneyimleme fırsatı bulurlar. Bu deneyimler, demokratik tutumların yalnızca teorik olarak değil, davranışsal düzeyde de gelişmesini sağlar.

Hem diğer derslerin öğretiminde hem de Sosyal bilgiler öğretiminde oyun, eğitsel oyun, dijital eğitsel oyunların kullanımına yönelik çeşitli çalışmalar yapılmıştır. İlgili alanyazın incelendiğinde;

Yapılan çalışmaların Matematik dersinde (Noah, 2019; Bor, 2024; Sungur, 2024; Dursun, 2024; Tanrıöver, 2024; Fokides, 2018) Fen Bilimleri dersinde (Erdem, 2024; Alan, 2024; Yıldız, 2019; Akkan, 2022; Wang ve Zheng, 2020) Türkçe dersinde (Orçan, 2024; Yüksel, 2019) ve İngilizce gibi derslerde (Yılmaz, 2022; Kuşçuçuran, 2020; Günel, 2019) yoğunluk kazanırken Sosyal Bilgiler dersinde az çalışma yapıldığı, yapılan çalışmaların da çoğunluğunun eğitsel oyunlar (Yeşilkaya, 2013; Balcı, 2022; Yıldız, 2022) ve dijital eğitsel oyunlar üzerinde (Doğan, 2017; Koka, 2018; Erkan, 2019) yoğunlaştığı ancak interaktif dijital eğitsel oyun üzerine çalışmanın yapılmadığını göstermektedir.

Yapılan çalışmaların genellikle ya sadece başarıya ya da sadece motivasyona ya da sadece tutuma etkisine yönelik olduğu ama hem akademik başarıya hem derse karşı motivasyona hem de demokratik tutuma etkisini araştıran çalışmanın az olduğu (Balcı, 2022; Bülbül, 2022; Aktemur, 2022), yapılan çalışmaların genelde ya nicel ya da nitel araştırma tekniklerini kullandıkları ama her iki tekniği birlikte kullanan çalışmanın az olduğu (Gazioğlu, 2023; Keskin, 2022; Balcı, 2022), yine yapılan çalışmalarda İnteraktif Eğitim Yazılımları (Bilgin, 2022), İnteraktif İnfografikler (Yıldırım, 2018), İnteraktif Öğretimin Modeli (Korkmaz, 2011), İnteraktif Filmler (Öztaç, 2024), İnteraktif İletişim (Kuş, 2023), üzerine çeşitli çalışmaların yapıldığı ancak interaktif dijital eğitsel oyun üzerine herhangi bir çalışmanın yapılmamış olduğu görülmektedir.

Yapılan çalışmalarda Sosyal Bilgiler dersiyle ilgili farklı sınıf seviyelerinden ve farklı ünitelerden çalışmaların yapıldığı (Bülbül, 2022; Doğan, 2017; Yeşilkaya, 2013) ancak 5.sınıf “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” ünitesiyle ve ilgili konumuzla alakalı

hiçbir çalışmanın yapılmamış olduğundan hareketle 5.Sınıf Sosyal Bilgiler dersinde kullanılan interaktif dijital eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarılarına, demokratik tutumlarına ve derse karşı motivasyonlarına etkisinin incelendiği ve uygulanan yöntemle ilişkin öğrenci görüşlerinin de alındığı bu çalışmanın alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Amaç

Bu çalışmada 5. sınıf sosyal bilgiler dersi öğretiminde interaktif dijital eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına, demokratik tutumlarına ve motivasyonlarına etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Bu amaç doğrultusunda araştırmanın alt problemleri;

1. Uygulama öncesi ve sonrasında deney grubu ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin akademik başarı ön test/son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?
2. Uygulama öncesi ve sonrasında deney grubu ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin derse karşı motivasyonlarında ön test/son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?
3. Uygulama öncesi ve sonrasında deney grubu ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin demokratik tutum ön test/son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?
4. Uygulama sonrasında deney grubunda yer alan öğrencilerin interaktif dijital eğitsel oyunla öğretime hakkındaki görüşleri ne yöndedir?

Önem

Günümüz eğitimi, öğrencilerin öğrenme süreçlerine aktif katılımını teşvik eden, dijital araçları etkili biçimde kullanan ve bireysel farklılıklara duyarlı öğrenme ortamlarının oluşturulmasını gerektirmektedir. Bu bağlamda, sosyal bilgiler dersi, öğrencilerin demokratik değerleri benimsemesi, toplumsal sorumluluk bilinci geliştirmesi ve etkili bir şekilde toplumda yer alması açısından kritik bir role sahiptir. Ancak, öğretim programında öngörülen öğretim yöntemlerinin her zaman öğrencilerin

ilgi ve motivasyon düzeylerini yeterince desteklemediği söylenebilir. Bu sorunların aşılmasında interaktif dijital eğitsel oyunlar, pedagojik bir çözüm sunarak hem öğrencilerin öğrenme sürecini zenginleştirme hem de motivasyonlarını artırma potansiyeli taşımaktadır.

Bu bağlamda, interaktif dijital eğitsel oyunlar; öğrencilerin ilgisini çekerek öğrenmeyi kalıcı kılan, motivasyonu artıran ve demokratik tutumların gelişimine katkı sağlayan pedagojik araçlar olarak öne çıkmaktadır. Özellikle dijital oyunların sadece akademik başarıya değil, aynı zamanda öğrencilerin duyuşsal özelliklerine de etkide bulunduğu düşünülmektedir. Özellikle sosyal bilgiler dersinde interaktif dijital eğitsel oyunların kullanımı, öğrencilerin derslere daha aktif katılım sağlamasına, öğrenmeyi kalıcı hale getirmesine, derse karşı motivasyonlarının artmasına ve demokratik tutumlarının da olumlu yönde gelişmesine yardımcı olabilir.

Literatürde dijital eğitsel oyunların akademik başarı üzerindeki etkisine dair çalışmalar bulunmakla birlikte, bu oyunların öğrenme motivasyonu ve demokratik tutumlar üzerindeki etkileri yeterince incelenmemiştir. Bu çalışma, söz konusu boşluğu doldurmayı amaçlamakta hem akademik başarı hem motivasyon, hem de demokratik tutumlar üzerindeki etkileri birlikte ele alarak literatüre bütüncül bir katkı sunmayı hedeflemektedir.

Teknolojinin eğitimle entegrasyonu, öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına uygun, ilgi çekici ve etkileşimli bir öğrenme ortamı sunmaktadır. İnteraktif dijital eğitsel oyunlar, öğrencilerin öğrenme hızlarına ve ilgi alanlarına göre içeriklere erişmesine olanak tanırken, aynı zamanda demokratik değerlerin ve eleştirel düşünme becerilerinin geliştirilmesine katkı sağlamaktadır. Bu yönüyle çalışma, sadece bireysel gelişime değil, aynı zamanda toplumsal yapının olumlu yönde şekillenmesine de hizmet etmeyi hedeflemektedir.

Elde edilecek sonuçlar, eğitim politikalarını şekillendiren karar alıcılara dijital materyallerin etkisini göstermenin yanı sıra, öğretmenlere yenilikçi ve etkili öğretim yöntemleri sunarak sınıf içinde uygulanabilir pratik çözümler sağlayabilir.

Sonuç olarak, bu tez 5. Sınıf Sosyal Bilgiler dersinde kullanılan interaktif dijital eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarılarına, demokratik tutumlarına ve motivasyonlarına etkisini ele alarak hem bireysel öğrenme deneyimlerini iyileştirme hem de eğitim literatürüne çok boyutlu bir katkı sağlama hedefi taşımaktadır.

Sayıtlar

Bu araştırmada;

- 1- Araştırmada yer alan başarı testi, demokratik tutum ve motivasyon ölçeği sorularına deney ve kontrol grubu öğrencilerinin, bilgi düzeylerine uygun dürüst ve samimi yanıtlar verdikleri varsayılmıştır.
- 2- Kontrol altına alınamayan sosyal, ekonomik, psikolojik ve çevresel faktörlere ait değişkenlerin her iki grubu da eşit şekilde etkilediği varsayılmıştır.
- 3- Araştırma sürecinde, deney ve kontrol grubundaki öğrenciler arasında, araştırmanın sonucunu etkileyebilecek nitelikte herhangi bir etkileşim gerçekleşmediği varsayılmıştır.

Sınırlılıklar

Bu araştırma,

- 1- 2022–2023 eğitim öğretim yılı ikinci dönemi, Tokat il merkezine bağlı bir ortaokulda öğrenim gören iki farklı 5. Sınıfı ile,
- 2- İçerik olarak 5.sınıf Sosyal Bilgiler dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” ünitesiyle,
- 3- Zaman olarak “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” ünitesi için ayrılan dört haftalık (12 ders saati) uygulama süresiyle,
- 4- Yöntem bakımından; deney grubuna uygulanan interaktif dijital eğitsel oyun destekli öğretim yöntemi ve kontrol grubuna uygulanan öğretim programında öngörülen öğretim yöntemleri ile,

5-Veri toplama aracı olarak; “Akademik Başarı Testi”, “Demokratik Tutum Ölçeği”, “Sosyal Bilgiler Motivasyon Ölçeği” ve deney grubuna uygulanan “Yarı Yapılandırılmış Görüşme Soruları” ile sınırlıdır.

Tanımlar

Oyun: Belli kuralları olan, insanı bedensel, zihinsel vb. yönleri ile geliştiren, çoğunlukla çocukların oynadığı, zamanın hoş ve eğlenceli geçirilmesini sağlayan, belli kuralları olan etkinlikler olarak tanımlanır (TDK, 2020).

Eğitsel Oyun: Öğrencilerin sınıf ortamında öğrendiklerinin tekrarını ve pekiştirilmesini sağlayan etkinliklerdir (Çangır, 2008).

Dijital Eğitsel Oyun: Öğrencinin duygusal ve zihinsel açıdan gelişmesini sağlayan, öğrendiklerini davranışa dönüştürebilmesi için tek veya birden fazla oyunculu olarak oynanan, eğitim hedeflerini öncelik kabul eden oyunlardır (Aksoy, 2014).

İnteraktif Dijital Eğitsel Oyun: İki veya daha fazla tarafın birbiriyle etkileşim içinde olduğu, eğitimi oyun ile birleştirerek hem öğretici hem de eğlendirici bir özellik taşıyan, dijital teknolojik materyalleri bünyesinde bulunduran, öğrencilerin etkileşimli aktif katılımını sağlayan oyunlardır (Uluçay ve Çakır, 2014).

Sosyal Bilgiler: Sosyal bilgilerin alt disiplinlerine ait içeriklerin sadeleştirilerek verildiği ilkokulda 4.sınıftan başlayarak, ortaokullarda 7.sınıfa kadar okutulan derslerden birisidir (Bilgili, 2008).

Akademik Başarı: Eğitim öğretim sürecinde öğrencilerin belirlenen hedeflere ne derece ulaştığını belirlemeye yarayan yazılı sınavları, ders içi performans ve proje notlarından oluşan ölçme ve değerlendirme sürecidir (MEB, 2012).

Demokratik Tutum: Bireyin dürüstlük, adalet, sorumluluk, eşitlik, yardımseverlik, işbirliği, hoşgörü, takdir, yol göstericilik, açık görüşlülük gibi ilkeleri benimseyerek davranış haline getirme ve bireylerin kişilik haklarına saygı göstermedir (Demirsöz, 2010).

Motivasyon: Belirli güç ve hedeflere ulaşabilmek ve istenilen davranışların gerçekleşmesi için organizmaya enerji vererek harekete geçiren, duygusal olarak bir yükseliş ve isteğe sebep olup davranışları yönlendiren bir “itici güç” tür (Pala, 2007, s. 34-35).



BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Oyun Kavramı

Oyun, belli kuralları olan, insanı bedensel, zihinsel vb. yönleri ile geliştiren, çoğunlukla çocukların oynadığı, zamanın hoş ve eğlenceli geçirilmesini sağlayan, etkinlikler olarak tanımlanır (TDK, 2020). Becker, (2017)'e göre oyunların ne olduğunu keşfetmeye adanmış ciltler dolusu kitap yazılmıştır ve yine de "oyun" kelimesinin anlamı hakkında kesin bir ifade yoktur. İngilizce "game" terimiyle ifade edilen oyun literatürde, zihinsel ya da fiziksel bir yarışma aktivitesi olarak ele alınmakta ve belirli kurallar çerçevesinde oyuncunun neleri başarabileceğini sınavan bir etkinlik olarak değerlendirilmektedir (Ocak, 2013).

Çocuklar için oyun, öğrenme ve kendini ifade etme süreçlerinin bir parçasıdır. Oyun çocuk için en doğal ve en aktif öğrenme ortamıdır. Ayrıca yaratıcı potansiyelin kullanıldığı bu ortamda çocuklar, yeteneklerini geliştirerek zihinsel, sosyal ve fiziksel becerilerini artırır (Mangır ve Aktaş, 1993). Oyun, özellikle okul öncesi ve erken çocukluk döneminde, iletişim becerilerinin, sosyal ilişkilerin ve paylaşma alışkanlıklarının gelişimini destekleyen bir araçtır (Yalçın ve Bertiz, 2019). Oyun, sadece eğlenceli bir aktivite değil, aynı zamanda çocukların yaşamı boyunca karşılaştıkları zorlukları tatbik etmelerine olanak tanıyan bir eğitim aracıdır (Kale, 1997). Eğitimciler oyunları, öğrenme süreçlerini destekleyen en etkili araçlardan biri olarak görmektedir. Bebeklik döneminde kuralsız başlayan oyunlar, çocuklukta eğlence ve gelişim amaçlı, yetişkinlikte ise belirli kurallara dayalı etkinlikler halini alır (Serdaroğlu ve Güneş, 2019). Oyun, yer ve zaman sınırları içinde gerçekleşen, eğlence ve eğitim gibi belli amaçlara hizmet eden, gönüllü katılım gerektiren bir etkinliktir (Hazar, 1996). Tüm bu tanımlamaların ışığında, oyun; çocukların kendi istekleri doğrultusunda başlatıp sürdürdükleri, eğlence ve öğrenme odaklı bir süreç olarak tanımlanabilir (Ogelman, 2014).

Oyunun Özellikleri

Oyunun farklı araştırmacılar tarafından ele alınan özellikleri, bu kavramın çok yönlü yapısını ortaya koymaktadır. Genel olarak oyun; kurallı, etkileşimli, gönüllü katılım gerektiren, öğrenme ve gelişimi destekleyen bir etkinliktir.

Salen ve Zimmerman (2004)'a Göre Oyunun Özellikleri

- Oyunlar düzenli bir yapıya sahiptir ve oyuncuların etkileşim içinde olmasını sağlar.
- Kurallar, oyunun akışını ve oyuncuların davranışlarını belirler.
- Oyuncular oyunda aktif bir rol üstlenir.
- Oyunlar, gerçek olmasa da gerçekliğin bir yansıması niteliğindedir.
- Oyunda iş birliği, rekabet ve mücadele unsurları bulunur.
- Oyunun sonuçları ölçülebilir niteliktedir.

Uskan ve Bozkuş (2019)'a Göre Oyunun Özellikleri

- Oyun, açık uçlu düşünmeyi teşvik eder ve hafızadaki bilgilerin ötesinde yeni fikirler üretmeyi sağlar.
- Çocuklar oyuna aktif olarak katılır, fikir alışverişinde bulunur ve iş birliği yapar.
- Gönüllülük esasına dayanır ve tekrar eden durumlarla çevreyi taklit etmeye olanak sağlar.

Gülçek (2018)'e Göre Oyunun Özellikleri

- Oyun, verdiği zevk ve eğlence sayesinde tekrarlanmak istenir ve oyunculara deneyim kazandırır.
- Zihinsel, duyu organları ve sinir kasları seviyesinde işlev görür.
- Yer, süre ve kurallar değişkenlik gösterebilir.
- Belirli amaçlara yönelik olarak uygulanır ve güvenli bir ortamda gerçekleştirilir.
- Çocukların gönüllü katılımına dayanır, hayali bir ortam sunar ve gerçek yaşamdan farklıdır.
- Oyuncular, oyunda araştırma, mücadele ve keşif süreçleri yaşar.

Dağbaşı (2007)'na Göre Oyunun Özellikleri

- Oyun, esnek, yaratıcı ve dinamik bir ortam sunar.
- Kurallar değiştirilebilir ve bu değişiklikler oyuncular tarafından kabul edilir.
- Aktif katılım sağlayarak çocukların bedensel ve zihinsel gelişimine katkıda bulunur.
- Çocukların paylaşma, problem çözme, empati ve karar verme gibi becerilerini geliştirir.
- Çocuklar oyun oynarken mutlu olur ve heyecan duyarlar.

Oyun, hem bireysel hem de toplumsal gelişim açısından önemli bir araçtır. Çocukların bilişsel, sosyal, duygusal ve fiziksel becerilerini destekleyen bu etkinlik, doğru uygulandığında eğitim süreçlerini etkili bir şekilde tamamlar. Oyunun çok yönlü tanımları ve özellikleri, bu kavramın ne kadar geniş bir etkiye sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Eğitimciler ve araştırmacılar, oyunu hem bir öğrenme hem de bir gelişim aracı olarak kullanarak, çocukların hayata hazırlanmasını destekleyebilirler.

Oyunun Tarihsel Gelişimi

Oyunun tarihsel gelişimine ilişkin yapılan araştırmalar, farklı görüşleri içermekle birlikte, genel bir uzlaşma noktası olarak oyunun insanlık tarihi kadar eski bir olgu olduğunu ortaya koymaktadır. Bazı araştırmacılar ise oyunun kökeninin insanlık tarihinden bile önceye dayandığını savunmaktadır. Örneğin, Huizinga (2015), ilk oyun davranışlarının hayvanlar tarafından gerçekleştirildiğini ve bu nedenle oyunun insanlık tarihinden daha eski bir geçmişe sahip olduğunu belirtmiştir. Buna karşılık, Uysal (2005), ilk oyun figürlerinin, insanların çevrelerinde gözlemledikleri durumları taklit etmeleriyle ortaya çıktığını ve bu eylemlerin zamanla oyun formuna dönüştüğünü öne sürmektedir.

Dünya tarihi perspektifinden bakıldığında, oyunların farklı uygarlıklarda çeşitli şekillerde yer bulduğu anlaşılmaktadır. Farklı coğrafyalarda yapılan arkeolojik araştırmalar, kemik, taş, hamur ve ahşap gibi malzemelerden yapılmış oyuncaklar, duvar resimlerine işlenmiş oyun sahneleri ve oyun oynayan çocuk figürleri gibi bulgular ortaya koymuştur. Özellikle, arkeolojik kazılar Mısır uygarlığına ait ilk oyun araç ve

gereçlerinin varlığını kanıtlamıştır. Bu kazılarda, pişmiş topraktan yapılmış oyuncak bebekler, hayvan figürleri, tohum dolu çingiraklar ve tekerlekli küçük atlar bulunmuştur (Kahya Canlı ve Demirarslan, 2020; Onur, 2019). Ayrıca, topaç çevirme, el vuruşma ve zar ile oynanan oyunlar gibi figürlere duvar resimlerinde rastlanmıştır (Şahin, 2016, s. 7).

Eski Yunan uygarlığında, halka açık alanlarda tanrılar adına düzenlenen gösterilerde oyun benzeri figürlerin sergilendiği ileri sürülmektedir. Romalılar döneminde ise bayramlar, cenaze törenleri ve önemli kutlamalarda oyun formunda çeşitli gösteriler gerçekleştirilmiştir (Akkemik, 2009). Antik Çağ'da oyun tablalarının hamamlar, ibadethaneler ve meydanlar gibi sosyal alanlarda kullanıldığı; halkın bu alanlarda oyunlar oynadığı bilinmektedir (Dursun, 2014, s. 21).

Hindistan'da duvar resimlerinde oyun tahtası üzerinde oynanan zar oyunları ve topaç çevirme oyunları tasvir edilirken, Sümerler dönemine ait Ur ve Kalde bölgesinde yapılan kazılarda M.Ö. 2600 yılına ait bir kral mezarında oyun tahtası bulunmuştur (Karakaya, 2008, s. 139).

Türk tarihinde ise oyun, Oğuz Kağan Destanı'nda, Manas Destanı'nda, Divanü Lugat-it-Türk'te, Kutadgu Bilig'de, Volga Bulgar Kitabeleri'nde, Dede Korkut Kitabı'nda, Evliya Çelebi Seyâhatnâmesi'nde "oyun" kelimesinin varlığı, oyun kavramının Türk kültür tarihi açısından eskiliğini ortaya koymaktadır (Özdemir, 1997).

Sonuç olarak, oyunların insanlık tarihi kadar eski bir geçmişe sahip olduğu ve tarihsel süreçte çeşitli dönüşümlere uğradığı ifade edilebilir. Örneğin, geçmişte yaygın olan sokak oyunları ve fiziksel etkinliklerin yerini, günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte dijital oyunların aldığı gözlemlenmektedir (Öztabak, 2017).

Oyun Kuramları

Araştırmacılar ve çocuk gelişim uzmanları çocukların iç dünyalarını anlayabilmek için oyuna büyük önem vermişlerdir. Çünkü çocuklar içerisinde bulundukları durumları oyunlara yansıtırlar. Oyunlar bir nebze çocukların iç dünyalarının dışa yansımasıdır. Bu sebeple büyük öneme haiz olan bu oyunların neden

ve nasıl oluştuğu üzerine birçok kuram ortaya atılmıştır. Oyun kuramları temelde iki ana grupta incelenebilir: Klasik Oyun Kuramları ve Dinamik Oyun Kuramları.

Klasik Oyun Kuramları

Klasik kuramcılar fazla enerji, yeniden yaratma/rahatlama, alıştırma ve tekrarlama kuramları ile oyunun neden ve nasıl ortaya çıktığını açıklamaya çalışmışlardır.

Fazla enerji kuramını ortaya atan Alman şair F. Schiller ve İngiliz filozof H. Spencer'e göre insanlar doğuştan itibaren hareketlidir ve bu enerjilerini depolarlar. Enerjisinin bir kısmını diğer ihtiyaçları için kullanırken kalan kısmı ise aşırı enerji haline dönüşür. İşte bu aşırı enerji ve gerginlik yapan bu kısmını çocuklar oyun yoluyla atarak sağlıklı bir dengeye kavuşurlar. Bu kurama göre çok oyun oynayan çocuk sağlıklı çocuktur. Sınıf ortamından ayrılan çocukların oyun alanlarında neler yaptıkları gözlemlendiğinde, fazla enerji kuramının ne kadar da gerçekçi olduğu ortaya çıkar (Seefeldt ve Barbour 1994'de aktaran Sevinç 2004).

Yeniden yaratma/rahatlama kuramını geliştiren Alman şair Moritz Lazarus'a göre insanlar günlük hayatlarında karşılaştıkları durumlar sonucunda enerjisinin azaldığını ve bu enerjiyi tekrardan sağlamak için oyunlara gereksinim duyulduğu savunur. Yani oyunlar dinlenme aracı olarak kullanılır. Bu yönüyle fazla enerji kuramının tam tersi olduğu görülmektedir (Altunay, 2004).

Alıştırma kuramını geliştiren Filozof Karl Groos'a göre oyun çocukların kendi yaşamlarında ihtiyaç duyacakları sorumluluklara ve gelecekte üstlenecekleri rollerine hazırlar. Groos oyunun geçmişteki içgüdüleri dışarı çıkarmaktan çok, gelecekteki içgüdüleri güçlendirmeye hizmet ettiğine inanmıştır. Yani oyunu henüz yaşanılmamış bir geleceğin ön hazırlığı olarak görür (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007).

Tekrarlama kuramını geliştiren G. Stanley Hall'e göre oyun insanın ortaya çıkış sırasını izler. Çocuklar çete oyunlarını oynamadan önce, ilkel insanların yaptığı gibi ağaçlara tırmanırlar. Hall'e göre oyunun amacı günümüzde uzun süreli gereksinim duyulmayan ilkel içgüdülerden kurtulmadır. Oyunlar geçmişle gelecek arasında bir

köprü kurarak kültürü gelecek nesillere ulaştırır. Bu yönleriyle tekrarlama kuramı oyunların geleceği tahmin etmek yerine geçmişte yaşanan olayların aktarıldığı süreç olduğunu savunur (Altunay, 2004; Duman, 2010).

Klasik kuramların her biri çocuk oyunlarını tanımlamada yetersiz kalmışlardır. İlk iki kuram oyunu; enerjinin düzenlenmesi, son iki kuram ise içgüdülerin açığa çıkması olarak ele almışlardır (Saracho ve Spodek, 1998).

Dinamik Oyun Kuramları

Dinamik oyun kuramları çocukların oyun oynama sebeplerinde değil oynadıkları oyunların içeriğinde nelerin olduğu üzerine kurgulanmıştır.

Psikanalist oyun kuramını geliştiren Sigmund Freud'a göre oyun çocuğun duygusal dünyasına açılan bir kapı mahiyetindedir. Freud'a göre ise oyun gerçek dünyada benimsenmeyen saldırgan ve tehlikeli duyguların ortaya konmasıdır (Sevinç, 2005). Çocuklar, oynadıkları oyunlarda gerçek hayatta yapılması veya yapılmaması gereken durumları sınarlar. Oynanan oyun bittiği anda gerçek hayat başlar. Çocuklar kendilerini ifade edebilmek için oyun oynarlar ama oyun devamlı değildir. Oyun, çocuğun mantıklı düşünmeye ve kendini rahat bir şekilde ifade etmeye başladığı anda son bulur (Doğanay, 1998; Duman, 2010; Koçyiğit ve diğerleri, 2007).

Bilişsel oyun kuramını geliştiren Jean Piaget'e göre oyun, çocuğun zihnini geliştiren ve destekleyen bir olaydır (Baykoç Dönmez, 2000). Çocuk oyun sayesinde çevreyi deneyimler ve bu esnada motor becerileri gelişir dolayısıyla zihin işlemleri de gelişmiş olur. Bu da sosyal oyunlar ile gerçekleşmektedir (Keskinkılıç ve Keskinkılıç, 2007). Piaget'e göre; çocuğa dışarıdan bir şey öğretmenin imkânsız olduğunu ancak öğrenmenin yalnızca etkileşim ve zihinsel yolla gerçekleşebileceğini bunun da oyun ile olabileceğini söyler (Kadim, 2012).

Psiko-Sosyal oyun kuramını geliştiren Erikson'a göre çocuklar kendi başlarına oyun oynamaktan çok arkadaşlarıyla birlikte oyunlar oynamayı tercih ederler. Erikson'a göre oyun, çocukların geçmişte yaşadıkları olayları canlandırma ve gelecekte yaşanacak durumlara hazırlık provası niteliğindedir (Atik, 1986).

Oyunun Çocuğun Gelişimi Üzerine Etkisi

Oyun, çocuğun gelişimi üzerinde çok yönlü ve önemli bir etkiye sahiptir. Fiziksel, bilişsel, sosyal gelişim ve dil gelişimi açısından oyun, çocukların doğal öğrenme ve kendini ifade etme yolu olarak kabul edilir. Oyun ayrıca ebeveynlerin çocuklarıyla kaliteli zaman geçirmeleri açısından da önemli bir fırsat sunar (Ginsburg, 2007).

Oyun sırasında çocuklar aktif olarak hareket ederler ve bu, fiziksel gelişimlerine katkıda bulunur. Özellikle açık havada oynanan oyunlar, kas koordinasyonu, denge, esneklik ve dayanıklılık gibi özelliklerin gelişmesini sağlar. Daha bebeklik dönemiyle oyun oynamaya başlayan çocuk oyun esnasında hareket ettiğinden vücudu fiziksel olarak gelişme gösterir (Altunay, 2004, s.22). Oyun esnasında sürekli hareket halinde olan çocuğun el, parmak gibi küçük kasları gelişirken bacak, kol gibi büyük kasları da gelişim gösterir. Hoplayan, zıplayan, tırmanan, koşan ve yürüyen çocuklar bu hareketleri sebebiyle kaslarını geliştirirler (Mangır ve Aktaş, 1993).

Oyun, çocuğun bilişsel gelişimini yani problem çözme, yaratıcı düşünme ve mantıksal düşünme becerilerini de geliştirir. Çocuklar oyun aracılığıyla keşfeder, yeni şeyler öğrenir ve çevrelerini anlamaya başlarlar. Strateji gerektiren oyunlar hafızayı güçlendirirken dikkat süresini de uzatır. “Piaget, oyun teorisi ile zekâ gelişimi arasında bağ kurmakta ve oyunun zihinsel gelişim üzerinde etkili olduğunu savunmaktadır” (Ormanlıoğlu, 1997; akt. Yeşilkaya, 2013). Çocuk aynı zamanda oyun oynama sürecinde problem çözme, tahminde bulunma, akıl yürütme, dikkatini yoğunlaştırma gibi zihinsel becerilerini geliştirmektedir (Pehlivan, 2014).

Oyun, çocukların duygularını tanıma, ifade etme ve başkalarının duygularını da anlama becerilerini geliştirir. Aynı zamanda stres atma ve kendini rahatlatma aracı olarak da işlev görür. Çocukların rol yapma oyunları, empati kurmayı ve farklı duygusal durumları anlamayı destekler. Çünkü çocuklar oyun oynarken duygularını daha rahat ifade ederler ve bu duygularını açıkça gösterirler. Çocuklar oyunlar sayesinde kaygılarını ve endişelerini de kontrol altına almayı öğrenirler. Ayrıca sevinç, heyecan, takdir edilme, üzüntü gibi birçok duyguyu da yine çocuklar oyun sayesinde

deneyimleme fırsatı bulurlar (Karadeniz ve Er, 2021). Sonuç olarak oyun çocuğun duygusal gelişiminin temel bir parçasıdır. Çocuklar oyun sayesinde kendi duygularını keşfeder, başkalarının duygularını anlar, zor duygusal durumlar ile başa çıkar ve daha olgun bir duygusal zekâ geliştirirler.

Oyun, çocukların sosyal gelişimleri üzerinde de çok büyük bir etkiye sahiptir. Oyun sırasında çocuklar diğer çocuklar ile iletişim kurmayı öğrenirler. İletişim kurarken kendini doğru ifade etmeyi ve başkalarını anlamayı öğrenirler. Oyun, çocuklara paylaşma ve işbirliği fırsatı da sunar. Özellikle grup oyunları, çocukların oyuncakları paylaşmayı, sırayla oynamayı ve başkalarına yardımcı olmayı öğrenmelerine yardımcı olur (Turak ve Demir, 2019). Oyun, çocukların kuralları öğrenmesi ve onlara uymasını gerektirir. Kurallı oyunlar, çocukların sosyal yaşamda kuralların önemini anlamasına yardımcı olur. Oyun, çocuklara liderlik yapma ve sorumluluk alma fırsatları da sunar. Grup oyunlarında çocuklar bazen lider olur, bazen de başkalarının liderliğini kabul ederler (Sevinç Yılmaz, 2022). Oyun sırasında çocuklar, kaçınılmaz olarak anlaşmazlıklarla da karşılaşılır. Bu durum onların çatışmaları barışçıl yollarla çözme becerilerini geliştirebilmeleri için bir fırsattır (Savaş ve Gülüm, 2014: 185).

Oyun, çocuğun dil gelişimi üzerinde de çok güçlü ve pozitif bir etkiye sahiptir. Çocuklar, oyun sırasında dil becerilerini doğal bir şekilde kullanır, geliştirir ve genişletir (Akandere, 2013). Dil gelişimi çocukların sözcük dağarcıklarını, gramer bilgilerini ve iletişim becerilerini içeren geniş bir alanı kapsar. Oyun sırasında çocuklar, farklı kelimeler ve kavramlar ile karşılaşılır ve bunları öğrenirler. Oyun sırasında çocuklar çeşitli senaryolar yaratarak kendilerini ifade edebilmek için farklı dil yapılarını kullanmayı denerler. Çocuklar, oyun sırasında çevrelerindeki yetişkinlerin ya da diğer çocukların dil kullanımını taklit ederler. Bu onların hem kelime hazinelerini hem de cümle yapıları ile dil kullanım becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur (Özer, 2021). Oyun sırasında çocuklar, soru sorma ve sorulan sorulara cevap verme becerilerini geliştirirler. Oyun, çocukların dil gelişimi için kritik bir araçtır. Hem kelime dağarcıklarını genişletir hem de gramer, cümle yapısı ve sosyal iletişim becerilerini geliştirir (Akandere, 2013).

Sonuç olarak, oyun; çocuğun çok yönlü gelişimini destekleyen, doğal bir öğrenme ortamıdır. Fiziksel hareketlilikten zihinsel faaliyetlere, duygusal denge kurmaktan sosyal etkileşime ve dilin aktif kullanımına kadar geniş bir yelpazede çocukların büyüme sürecine katkı sunar.

Oyunların Sınıflandırılması

Oyunun sınıflandırılmasıyla ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde birçok farklı şekilde sınıflandırmanın yapıldığı görülmektedir. Araştırmacılar tarafından ortak bir sınıflandırma yapılamamasının nedenleri çok fazla sayıda oyun olması, bu konuda araştırma yapan araştırmacıların sahip olduğu bakış açısı, zaman içerisinde değişen koşullar ve kültürel farklılıklar şeklinde sıralanabilir (Karadeniz ve Er, 2021). Dolayısıyla bu bölümde farklı araştırmacılara ait farklı sınıflandırma örneklerinden öne çıkan sınıflandırma örneklerine yer verilecektir.

Kişilerin gelişimlerini zihinsel dönemlere ayırarak sınıflandıran Piaget, oyun gelişimlerinin de bu dönemlere bağlı olarak gerçekleştiğini söyleyerek üç çeşit oyun olduğundan bahsetmiş ve buna göre sınıflandırma yapmıştır. Piaget 'e göre oyunlar;

- **Alıştırma Oyunları:** Çocuğun 0-2 yaş dönemindeki duyu motor gelişimine bağlı olarak elleri açma-kapama, emme, bakma davranışları ile nesnelerle oynayarak ve bunları tekrarlayarak oynadığı oyunlar.
- **Sembolik Oyunlar:** Çocuğun 2-11 yaş aralığında nesneler ortamda olmadan da onları zihninde canlandırabildiği ve nesnelerin işlevlerini değiştirerek oynadığı oyunlar.
- **Kurallı Oyunlar:** Çocuğun 11 yaş ve sonrasında zihin gelişiminin de etkisiyle artık oyunlar kurallıdır. Bu dönem sonraki yetişkinlik ve yaşlılık dönemlerinde de böyle devam eder (Özdoğan, 2009; akt. Yeşilkaya, 2013).

Avedon ve Smith (1971) oyunları eylemsel yönüyle üç grupta ele alarak sınıflandırma yapmıştır. Avedon ve Smith 'e göre oyunlar;

- **Fiziksel Beceri Oyunları:** Örneğin koşu oyunları
- **Strateji Oyunları:** Örneğin satranç, dama, mangala oyunları

- **Şans Oyunları:** Örneğin Tombala oyunu gibi (aktaran Akandere, 2013)

Türk kültüründe oyunlar ve oyunların geçmişi üzerine araştırmalar yapan And (2012) ise oyunları; dramatik nitelikte büyüklük ve törensel oyunlar, atlama, sıçrama, oranlama oyunları, dilsiz, şaşırtma, şaka oyunları, değnek oyunları, saklama, saklanma, oranlama oyunları, top oyunları, âşık oyunları, yüzük oyunları, taş ve gülle oyunları, koşma, kovalama, kurtarma, zor kullanma oyunları ve son olarak çeşitli oyunlar şeklinde sınıflandırmıştır.

Türkiye'deki çocuk oyunları ile ilgili yapılan çalışmaları bütüncül açıdan inceleyerek oyunun sınıflandırmasını yapan Özdemir (2006)'e göre oyunlar;

- **Oyunun niteliğine göre oyunlar:** Ustalığa, zekâyâ dayanan oyunlar, eğlendirici oyunlar, kuvvet gösterisi şeklinde ve tamamen spor faaliyeti sayılabilecek beceri isteyen oyunlar ve taklit oyunları.
- **Oyunun hareketine göre oyunlar:** Atlama, koşma, sıçrama oyunları; kovalama, kapma oyunları; saklama ve saklanma oyunları vb.
- **Oyunun İşlevine göre oyunlar:** Akli, bedeni geliştiren ve eğiten oyunlar, gönül eğlendiren, gönlü hoş eden oyunlar ve geleneği yaşatan oyunlar vb.
- **Oyunun yerine göre oyunlar:** Açık hava ve kapalı mekânda oynanan oyunlar ve bahçe, ev içi, sokak, kır oyunları vb.
- **Oyunculara göre oynanan oyunlar:** Bebekler veya büyük çocukların, kız ve erkek çocukların ve çocuklar ile yetişkinlerin ortaklaşa oynadığı oyunlar vb.
- **Yerleşim birimlerine göre oyunlar:** Şehir, kasaba ve köylerde oynanan çocuk oyunları, dağlıların ve oymakların çocuk oyunları vb.
- **Oyunun zamanına göre oyunlar:** Kış ve yaz oyunları ile akşam ve gündüz oyunları vb.
- **Oyunda tekerlemeye yer verilip verilmediğine göre oyunlar:** Tekerlemeli ve tekerlemesiz çocuk oyunları vb.
- **Ezgiye yer verilip verilmediğine göre oyunlar:** Ezgili veya ezgisiz çocuk oyunları vb.

- **Oyunda kullanılan araca göre oyunlar:** Aşık, topaç, değnek, taş, top, ip, çiçek, çöp, gazoz kapağı, bebek, kemer ve misket ile oynanan oyunlar
- **Oyuncuların oyun içerisindeki düzenine göre oyunlar:** Daire, sıra ve dağınık düzende oyunlar, toplu tek kişilik oyunlar, ikili veya takım halinde oynanan oyunlar vb.

Günümüzde ise teknolojiye hızlı gelişime bağlı olarak oyunlar, daha çok konsol oyunları, pc oyunları, çevrimiçi oyunlar, dijital oyunlar ve interaktif oyunlar şeklinde sınıflandırılabilir.

Eğitsel Oyunlar

Eğitsel oyun, belirli bir eğitsel amacı olan, oyuncuların eğlenerek öğrenmesini sağlayan oyunlardır. Bu oyunlar bilgi ve beceri kazandırmayı amaçlarken, öğrenme sürecini ilgi çekici ve etkileşimli hale getirir. Dil öğreniminden matematiğe, bilimden sosyal bilgilere kadar birçok alanda kullanılan eğitsel oyunlar, öğrencilerin motivasyonunu artırmak, bilgileri pekiştirmek ve öğrenmeyi kalıcı hale getirmek amacıyla hem sınıf içinde hem de dışında etkili bir şekilde uygulanabilir. Öğrencilerin ders kitaplarından öğrendikleri bilgileri pekiştirmek ve uygulamak için uygun bir yöntemdir. Aynı zamanda öğretmenlerin, ders anlatımını daha interaktif hale getirmeleri için güçlü bir araçtır.

Eğitsel oyunların tanımı farklı açılardan ele alınmıştır. Tural'a (2005) göre eğitsel oyunlar, eğitim ve öğretim kazanımlarını merkeze alarak öğrencilerin yaparak ve yaşayarak öğrenmelerini sağlayan etkinliklerdir. Hazar ve Altun (2018), eğitsel oyunları öğrencilerin bireysel farklılıklarını göz önünde bulunduran, farklı zekâ türlerine hitap eden ve aktif katılımı teşvik eden bir yöntem olarak tanımlamıştır. Akandere (2013) ise eğitsel oyunların çocukların beden ve ruh sağlığını desteklediğini, olumlu davranışlar kazandırdığını ve eğlenceli bir öğrenme süreci sunduğunu belirtmiştir.

Eğitsel Oyunların Özellikleri

Eğitsel oyunlar, çocukların ve öğrencilerin öğrenme süreçlerine katkıda bulunmak amacıyla tasarlanmış oyunlardır. Bu türden oyunların etkili ve verimli olabilmeleri için bazı özelliklere sahip olmaları gerekir.

Alanyazında yer alan oyunların kapsamlı özelliklerinden bazıları şu şekilde sıralanabilir (Dönmez, 2000; Çangır, 2008; Adıgüzel, 2018).

- Eğlenceli, dikkat çekici ve motive edici olmalıdır.
- Oyunların başlama ve bitiş noktaları olmalıdır.
- Öğrencilerin yaşına ve düzeyine uygun olmalıdır.
- Belirli bir eğitim amacına hizmet etmelidir.
- Oyunun amacı ve içeriği öğrencilerin anlayacağı şekilde anlaşılır olmalıdır.
- Oyunlar, oyunculara yaptıkları her işlemden sonra geribildirim vermelidir.
- Önceki bilgilerin tekrar edilerek pekiştirilmesine fırsat sunmalıdır.
- Oyun içinde her öğrenci oyuna katılım şansı bulsa da her bir öğrencinin aktif katılımı esastır.
- Oyun öğrencilerin problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerini geliştirmelerine olanak tanımalıdır.
- Gerçek dünyadaki problemlerle bağlantı kurabilmeli ve öğrencilere günlük hayatlarında kullanabilecekleri beceriler kazandırmalıdır.
- Öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına göre uyarlanabilir olmalıdır.
- Öğretilmek istenen kazanımların içeriğine uygun olmalıdır.
- Bireysel çalışma ve işbirliği çalışmalarına uygun olmalıdır.
- Kendilerine özgü kuralları olmalı ve bu kurallar oyun öncesi öğrencilere aktarılmalıdır.
- Eğitsel oyunlarda öğretmen hakem ve danışman rolünde olmalıdır.
- Eğitsel oyunlar, yardımlaşma, dayanışma, empati vb. değerleri kapsayıcı olmalıdır.

Bu özellikler, eğitsel oyunların hem eğlenceli hem de öğretici olmasını sağlar ve öğrencilere kalıcı öğrenme deneyimleri sunar.

Eğitsel Oyunun Faydaları

Eğitsel oyunlar, çocukların öğrenme süreçlerini eğlenceli ve etkili bir şekilde destekleyen araçlardır. Eğitsel oyunların faydaları bazı araştırmacılar tarafından şu şekilde sıralanmıştır (Zengin, 2002; Taşpınar, 2014; Çakmak, 2015; Yıldırım, 2015).

- Çocuklara kurallara uyma alışkanlığı kazandırır.
- Çocukların sorumluluk duygusunu ve iletişim becerilerini geliştirir.
- Çocukların yaratıcılıklarını geliştirir.
- Öğrencilerin eksiklerinin belirlenmesine yardımcı olur.
- Çocukların ilgisini çeker ve öğrenmeye olan ilgilerini artırır.
- Çocuklara sorunları çözme ve mantıksal düşünme yeteneklerini geliştirme fırsatı sunar.
- Çocukların aktif katılımını sağlar.
- Çocukların liderlik, işbirliği yapma ve takım çalışması gibi sosyal becerilerini geliştirmelerine yardımcı olur.
- Görsel, işitsel ve kinestetik öğrenme tarzlarına hitap ederek her çocuğun kendine uygun bir öğrenme deneyimi yaşamasını sağlar.
- Oyunlar, başarılar ve küçük zaferler üzerine kurulu olduğu için çocukların kendilerine olan güvenlerini artırır.
- Oyunlarda öğrencilerin hepsi birlikte katılımcı olabilir.
- Çocukların özgüvenlerini geliştirir.
- Çocukların öğrenmelerini kolaylaştırır ve kalıcı olmalarını sağlar.
- Çocukların kendilerini başkalarının yerine koyma yani empati becerilerini geliştirir.

Sonuç olarak, eğitsel oyunlar çocukların hem sosyal hem de akademik gelişimlerine katkı sağlayan etkili bir öğrenme aracıdır.

Eğitsel Oyunların Sınırlılıkları

Eğitsel oyunlar, öğrenmeyi eğlenceli hale getirirken bazı sınırlılıklara da sahiptir. Eğitsel oyunların bu sınırlılıklarını şu şekilde sıralayabiliriz (Çakmak, 2015; Sabırlı, 2018; Uskan ve Bozkuş, 2019; Karadeniz ve Er 2021):

- Müfredat yoğun olduğunda ya da belirli bir süre içerisinde kazanılması gereken beceriler varsa zaman yönetimi açısından zorlayıcı olabilir.
- Öğrencilerin oyunu anlamaması, ilgisini çekmemesi veya seviyelerine uygun olmaması nedenleriyle öğrenciler oyuna katılmak istemeyebilir.
- Öğrenciler oyun esnasında yarışma stresine girerek birbirleriyle kavga ortamına girebilirler.
- Hedeflenen amaca ulaşmada etkisiz kalabilir.
- Oyun içerisinde bulunan roller öğrencilerin isteklerini karşılayamayabilir, bu da öğretimin istenen yönde gerçekleşmesini zorlaştırabilir.
- Öğrenciler yarışmalı oyunlarda kaybettiklerinde hayal kırıklığı yaşayabilir bu durumda olumsuz duygu geliştirmelerine neden olabilir.
- Bazı oyunlar üst düzey bilişsel beceri gerektirebilir bu durum alt düzey bilişsel beceriye sahip öğrencilerde öğrenme sürecinin verimli olmamasına neden olabilir.
- Bazı öğrenciler oyunun eğlenceli kısmına odaklanarak öğrenme hedeflerini göz ardı edebilir. Bu da oyunun asıl amacının kaybolmasına ve öğrenme çıktılarının beklenen düzeyde olmamasına neden olabilir.
- Eğitsel oyunlar başlangıçta ilgi çekici olabilir ancak sürekli aynı tür oyunlar ile eğitim yapmak, öğrencinin ilgisini zamanla kaybetmesine neden olabilir.
- Kötü tasarlanmış veya öğrenme hedefleri ile uyumsuz bir oyun, öğrencinin yanlış bilgiler edinmesine veya motivasyonunun düşmesine yol açabilir.
- Eğitsel oyunlar, öğrenciyi merkezde tutarken öğretmenin rehberlik rolünü sınırlandırabilir. Öğretmenler, oyunun ilerlemesine müdahale edemeyebilir veya geribildirim sağlama fırsatını kaçırabilir.

- Eğitsel oyunlarda öğrencinin öğrenme seviyesini doğru bir şekilde ölçmek zor olabilir. Özellikle oyun içerisinde kazanılan puanlar, öğrencinin gerçek bilgi ve becerisini yansıtmayabilir.

Araştırmacıların genellikle eğitsel oyunlarda öğrenci kontrolünün zor olmasından, öğrenci mevcudunun çok olmasından doğacak zorluktan, amaca ulaşmada yetersiz kalabileceğinden vb. gibi sınırlılıkları konusunda hem fikir oldukları görülmektedir. Bu sınırlılıkların ortadan kalkmasını veya azaltılmasını sağlamak öğretmenin sorumluluğundadır. Oyunla öğretim yapılacak ders iyi planlanmalı aksilikler göz önünde bulundurulmalıdır. Ortalama öğrenci seviyesine hitap edecek tarzda eğitsel oyun oynatılmalıdır (Arslan ve Gürsoy, 2011).

Dijital Eğitsel Oyunlar

Dijital eğitsel oyunlar, eğitici amaçla geliştirilen öğrencilere bilgi ve beceri kazandırmayı hedefleyen, çocukların ve gençlerin eğlenirken de öğrenmelerini sağlayan oyunlardır. Özellikle okul öncesi, ilk ve ortaokul hatta lise düzeyindeki öğrenciler için bile önemli bir eğitim aracı olarak kabul edilir. Dijital eğitsel oyun, teknolojik araçların desteği ile oluşturulan, davranışsal, sosyal, bilişsel ya da duygusal özelliklere sahip, hedeflenen yöne doğru öğrenmeye destek olan oyunlar olarak tanımlanabilir (Ocak, 2013). Özellikle okula yeni başlayan çocuklarda karşılaşılan en önemli sorun çocuğun okula uyum sorunudur. Öğretmenler bu türden öğrencilerin dikkatini çekmede ve onları derse karşı güdülemede sorunlar yaşayabilmektedirler. Çocukların en sevdikleri etkinliklerden biri olan oyunlar sayesinde öğrencilerin dikkatleri belli konular üzerine yoğunlaştırılabilir. Günümüz dünyasında teknolojinin de el verdiği ölçüde bilgisayarlar hayatımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelmişlerdir. Oyunların da bilgisayar ortamında fazlaca kullanılması öğrencilerin eğitimine katkı sağlayacak eğitsel bilgisayar oyunlarının çoğalmasını sağlamıştır (Engin vd., 2010).

Bilgisayar oyunları ile eğitimi birleştiren, içerisinde eğitsel içerikleri bulunduran dijital eğitsel oyunlar, eğitim-öğretim sürecinde ders materyali olarak kullanılan yazılımlardır (Çatak, 2011, s. 387). Dijital eğitsel oyunlar; teknolojik araçlar yoluyla çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimini desteklemek amacıyla üretilmiş oyunlardır

(Aksoy, 2014). Gros (2007), dijital oyunların çocuklar için dijital okuryazarlığı dolaylı olarak öğrettiğini belirtir, fakat eğitim kurumlarının bu gücü yeterince değerlendirmediklerini de vurgular.

Dijital eğitsel oyunların eğitim-öğretim faaliyetlerinde kullanılmasıyla ortaya çıkan yaklaşımı Prensky (2001) “Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme” olarak adlandırmıştır. Dijital oyun ile eğitimin birleştiği bu tür ortamların geleneksel ortamlara göre öğrenciler için daha eğlenceli, ilgi çekici ve daha etkili olduğunu belirtmiştir. Lampropoulos (2023)’a göre ise dijital oyun tabanlı öğrenme, çeşitli konularda uygulanabilen, etkileşimli ve öğrenci merkezli öğrenme ortamları sunan etkili bir eğitim yaklaşımı olarak görmektedir.

Dijital eğitsel oyunlar; öğrencilerin öğrenme süreçlerini destekleyici bir araç olarak kullanıldıklarında oldukça faydalı olabilen (Yüksel, 2019, s. 49-50), eğlence unsuruyla birlikte belirli öğrenme çıktılarına yönelik olarak hazırlanabilen (Çetin, 2013, s.2), kullanıcıları motive eden eğlendiren, bu yüzden de eğitim ortamının tamamlayıcısı, zenginleştiricisi veya alternatifi olarak görülen (Çankaya ve Karamete, 2008), öğrencilere stresten uzak esnek öğrenme ortamları sunarak birçok becerinin gelişmesine olanak sağlayan (Boyle, 2011), okullarda, askeri ve diğer alanlarda eğitim ve öğretim faaliyetlerinde kullanılan (Akın ve Atıcı, 2015), öğrencinin oynanan oyunu kazanmak için çeşitli taktikler geliştirmesine veya oyunda yüksek puan alabilmek için farklı seçenekler arasında değerlendirme yapabilmesine imkân sağlayan (Özcan ve Eriş, 2021), vb. yazılımlar olarak tanımlanabilir.

Dijital eğitsel oyunlar, özellikle aşağıdaki alanlarda etkili öğrenme sağlar.

- Öğrenilmesi zor olan konularda,
- Soyut, sıkıcı, teknik bilgi gerektiren konularda,
- Hedeflenen topluluğa ulaşılmasına zorluk çekilen durumlarda,
- Uzmanlık isteyen karmaşık görevlerde,
- Anlama sürecinin zor ve uzun zaman alacağı durumlarda,
- Analiz ve sentez yapılması gereken konularda,
- Değerlendirme sürecinin zor olduğu durumlarda (Ocak, 2013).

Dijital Eğitsel Oyunların Özellikleri

Dijital eğitsel oyunlar, teknolojinin sunduğu imkânlar çerçevesinde her yerde yapılabilen, erişilmesi kolay olduğu için oynanma özelliği yüksek oyunlardır. Dijital eğitsel oyunlarda bulunması gereken özellikler bazı araştırmacılar tarafından şu şekilde sıralanmıştır (Çetin, 2013; Aksoy, 2014):

- Alan müfredatına ve öğrenme hedeflerine uyumlu içerikler sunar.
- Seviye, puan, ödül vb. oyunlaştırma öğelerini içerir bu sebeple kullanıcıları motive eder.
- Oyuncuların oyuna aktif katılımını teşvik eder.
- Oyunda doğru veya yanlış yanıtlamalarda anında geri bildirim sağlar.
- Oyunculara karar verme, mantık yürütme, sorun çözme gibi becerilerini geliştirici görevler sunar.
- Oyuncuların oyun esnasında hangi aşamada olduklarını, hangi alanda gelişim sağlayıp hangi alanda pasif kaldıklarını göstererek düzenli geri bildirim sağlar.
- Dokunsal, işitsel, görsel vb. farklı öğrenme stillerine hitap eden içerikler sunar.
- Birden fazla oyunculu modlar sunarak öğrencilerin işbirliğine dayalı öğrenmesini teşvik eder.
- Oyuncuların kendi psikomotor özelliklerini ölçme ve geliştirme imkânı sunar.
- Oyuncuların bazı oyunlarda çok farklı işlem basamaklarına göre ilerlemesi imkânını sağlar.
- Oyuncuların zihinsel özelliklerini geliştirmesinin yanında karar verme iradelerinin de gelişmesine olanak sunar.
- Oyunculara hedefe ulaşma ve üstünlük sağlama duygularını kazandırır.
- Oyunların belirli bir planlarının olmasına rağmen her oyuncunun kendi planına göre ilerlemesine imkân sunar.
- Oyunculara hayal ürünü olan gerçek hayatta görülmesi mümkün olmayan olayları sunar.
- Oyunlarda bilinmeyen öğeler yerleştirilerek oyuncuların ilgisini canlı tutar.

- Oyunlar gerçekte yaşamadığımız bir olayı yaşanmış gibi hissetmemizi sağlayan çeşitli uyarıcılar sunar.

Dijital Eğitsel Oyunların Faydaları

Dijital eğitsel oyunlar, teknolojinin de hızla gelişmesiyle birlikte eğitimde her geçen gün daha çok tercih edilmektedir. Eğitimde çokça tercih edilen dijital eğitsel oyunların birçok da faydası vardır (Gökmoğol, 2011; Dinç, 2012; Ocak, 2013; Aksoy, 2014; Karakuş, Yılmaz ve Samur, 2020):

- Karmaşık anlaşılması zor konuların öğretilmesinde etkilidir.
- Öğrencilerin problem çözme ve mantık yürütme kabiliyetlerinin gelişmesine katkı sağlar.
- Öğrencilerin karşılaştıkları problemi çözerken analitik düşünme becerilerini de geliştirir.
- Öğrencilerin farklı açılardan olaylara yaklaşmalarını sağlayarak eleştirel düşünme ve yaratıcı çözümler üretme becerilerini geliştirir.
- Oyunda öğrenciler anında geri bildirim alarak hatalarını görme ve hatalarından ders çıkarmayı öğrenirler.
- Öğrenciler oyunlardaki zorlu görevleri başardıklarında başarı hissini tadarak özgüvenleri yükselir.
- Grup çalışması gerektiren oyunlarda öğrenciler, işbirliği yapmayı ve takım çalışmasının önemini öğrenirler.
- Bu oyunlarda öğrenciler teknoloji ile daha fazla haşır neşir olurlar bu sayede de teknolojinin dilinden daha iyi anlayabilme ve kullanabilme özellikleri gelişir.
- Dijital eğitsel oyunlar öğrencinin öğrenme hızına göre kişiselleştirilmiş öğrenme imkânı sunarlar.
- Dijital eğitsel oyunlar çocukları herhangi bir kötü alışkanlığa sevk etmediği gibi yeni yetişen neslin daha kontrollü ve daha eğitilmiş yetişmesini sağlar.
- Bu oyunlar öğrencilerin bilişsel, duyuşsal, psikomotor ve bilişim teknolojileri becerilerinin gelişimine katkı sağlar.

- Gerçek hayatta uygulandığında tehlikeli sonuçlar doğurabilecek uygulamaların dijital oyun ortamında tatbik edilmesini sağlar.
- Eğitim öğretimin bir parçası olan özel eğitim alanında da, dijital eğitsel oyunlar çocukların sosyal yaşam ve motor becerileri üzerinde etkilidir.
- Eğitsel dijital oyunlar birden fazla duyu organına hitap ettiği için öğrenmeyi kolaylaştırmakta ve öğrenmenin kalıcılığı da artmaktadır.

Dijital Eğitsel Oyunların Sınırlılıkları

Günümüzde dijital eğitsel oyunlar, eğitimde yenilikçi bir yaklaşım olarak çok ilgi görse de birtakım sınırlılıkları da bünyesinde barındırmaktadır. İşte bu sınırlılıklar (Ocak, 2013; Aksoy, 2014; Siyamoğlu, 2019):

- Dijital eğitsel oyunların tamamı aynı kalite ve içeriğe sahip olmayabilir. Bu durumda olan oyunlar eğitici unsurları tam olarak yansıtmaz veya öğretim hedeflerine uygun olmayabilir.
- Bazı öğrenciler bu türden oyunlarda eğitsel içerikten çok oyunun eğlenceli yanlarına odaklanabilir ve böyle durumlarda öğrenme amacı ikinci planda kalabilir.
- Bu türden oyunlarda bazı öğrenciler ekran başında kalma süresini abartarak göz sağlıklarını, uyku düzenlerini vb. fiziksel sağlıklarını olumsuz etkileyebilirler.
- Dijital eğitsel oyunların sınıf ortamında uygulandığı durumlarda ders saati süresinin kısıtlı olması bu türden oyunlara her öğrencinin erişiminde eşitsizliğe yol açabilir.
- Dijital eğitsel oyunların genelde internet üzerinden oynandığını düşünürsek, internet bağlantısının olmadığı okullarda uygulanması mümkün olmayabilir.
- Bu türden oyunların her ders sürekli oynatılması öğrencilerde bağımlılık yaratabilir.
- Bu türden oyunlarda öğretmen yönlendirmesi ve desteği oldukça önemlidir. Bu desteğin eksik olduğu durumlarda, öğrencilerin oyundan en iyi şekilde faydalanması zorlaşabilir.

- Dijital eğitsel oyunların sürekli bireysel oynandığı zamanlarda öğrencinin iletişim becerileri zayıflayabilir.
- Dijital eğitsel oyunlar, her zaman öğrenme hedefleri ile paralellik göstermeyebilir.
- Bu türden oyunlar her zaman öğrencinin bilişsel gelişim düzeyine, yaşına uygun olmayabilir.
- Bu türden oyunların sınıf ortamında uygulayıcısı olan öğretmenler sürekli güncellenen ve değiştirilen oyunları takip etmekte sıkıntıya düşebilirler.
- Bu türden oyunların öğretmenler tarafından sürekli kullanılması durumunda hedeflenen müfredat yetiştirilemeyebilir.
- Öğretmenin sınıf içindeki kontrolünü sağlayabilmesi için dijital okuryazarlık düzeyi yüksek olmalıdır.
- Öğretmen her konuya uygun dijital eğitsel oyun bulmakta zorlanabilir.

Misra, R., Eyombo, L. ve Phillips, F. (2022)' e göre öğretmenlerin değişmeye isteksiz olması veya eğitsel oyunların uygunsuz tasarımı gibi bazı zorluklarda hala mevcuttur. Öğrenciler bazen teknoloji kullanımında çok önde olsalar da, geride kalan teknolojiye ayak uyduramamış bazı öğretmenlerde yok değildir. Bu bağlamda kavramsal nesil farkı oldukça geniştir ve müfredatta oyun tasarlamak, geliştirmek ve uygulamak pahalı olabilir.

Bununla birlikte, dijital eğitsel oyunların çocuğu gerçeklerden izole bir yaşama doğru çekmesi, sanal olması, gerçeği yansıtmaması, çocuğun yaratıcılığını olumsuz yönde etkilemesi de sınırlılıkları arasında gösterilebilir (Akbulut, 2013, s.54).

İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlar

İnteraktif, iki veya daha fazla tarafın birbiriyle etkileşim içinde olduğu bir durumu ifade eden, dilimize İngilizce “interactive” den transfer edilmiş bir kelimedir (Cotton ve Oliver, 1997).

İnteraktivite kelimesinin kökenine baktığımızda iki ayrı kelimeden türemiş olduğu görülmektedir. Kökeni Latince'den gelen ‘inter’ kelimesi ‘arasında’ ve

‘süresinde’ anlamına gelmektedir. ‘Active’ kelimesinin kökeni ise ‘agere’ fiil kökünden gelmektedir. Anlamı ‘doğal bir durumun durağan gidişatını değiştirme’ olarak ifade edilmektedir. Bu iki kelimenin birleşmesi ile “interactive” kelimesini ortaya çıkarmaktadır (Uçar Kartoğlu vd., 2022, s. 1011).

“İnteraktif terimi; insanın faal bir biçimde etkin hale geldiği ve insandan makine arayüzüne ilişkin bir biçimde, etkileşimlilik (interaktivite) ise; kullanıcının bir programla etkileşerek programın akışına müdahale edebilmesi özelliği olarak tanımlanmaktadır.” (Taşova, 2013; akt. Kurt, 2019, s. 187)

“İnteraktif” veya “interaktivite” kavramları, son dönemlerde teknolojinin de gelişmesiyle birlikte giderek daha çok kullanılır hale gelmiştir. Özellikle dijital teknolojilerin ve internetin kullanımının fazlaca artmasıyla, insanlar ve sistemler arasındaki etkileşim daha dinamik ve karmaşık hale gelmiştir. Oyun endüstrisinde ise “İnteraktif” veya “interaktivite” kavramları, özellikle bilgisayar ve video oyunlarının temel unsurlarından birisi olmuştur. *“Oyuncular, oyun içinde gerçekleştirdikleri eylemlerle hikâyeyi ve oyun dünyasını etkileyebilir, bu sayede kendilerine özgü deneyimler yaşayabilirler. Ayrıca, çevrimiçi çok oyunculu oyunlar, oyuncuların dünya çapında diğer oyuncularla etkileşime girerek, sosyal bağlar kurmalarını ve işbirliği yapmalarını sağlar.”* (Öztaş, 2024). Sonuç olarak, interaktif ve interaktivite kavramları günümüz dünyasında birçok alanda önemli bir rol oynadığı gibi son dönemlerde dijital eğitsel oyunlarda da sık sık karşımıza çıkan bir kavram olmuştur.

İnteraktif dijital oyunlar günümüz Z kuşağının en fazla zaman geçirdiği aktiviteler arasında yerini almıştır. Z kuşağı, tam anlamıyla dijital teknoloji ve genel ağın içine doğmuş bir nesil olarak kabul görmektedir. Bu sebeptendir ki bu neslin teknoloji ile etkileşimleri çok fazladır. Mobil cihazlar, bilgisayarlar, sosyal medya, internet vb. bu neslin günlük yaşamlarının vazgeçilmezleri halini almıştır. Bu nesil bilgiye hızlı erişme yetenekleri ile çoklu görev yapabilme kabiliyetleri ile sosyal konulara daha duyarlılıkları ile girişimci ve daha bağımsız olma eğilimleri ile önceki nesilden ayrılmaktadırlar (Sarıoğlu ve Özgen, 2018).

İşte bu Z kuşağı çocukları ve sonrakiler eğitim ortamlarında geleneksel yöntemler yerine dijital oyunlardan interaktif olarak öğrenmeyi tercih etmektedirler (Ayhün, 2013). Bu sebeptendir ki günümüz eğitiminde interaktif dijital eğitsel oyunlar her ders için vazgeçilmez bir hal almıştır.

İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Özellikleri

İnteraktif dijital eğitsel oyunlar, eğitimi oyun ile birleştirerek hem öğretici hem de eğlendirici bir özellik katmayı hedefleyen, dijital teknolojik materyalleri bünyesinde bulunduran bir de öğrencilerin etkileşimli şekilde aktif katılımını sağlayan oyunlardır. Bu oyunların özelliklerini şöyle sıralayabiliriz (Uluçay ve Çakır, 2014):

- Bu türden oyunlarda öğrencilerin kararları ve eylemleri, oyunun gidişatını ve öğrenme sürecini doğrudan etkiler. Öğrenciler soruları yanıtlar, görevleri yerine getirir ve öğrenme sürecini birebir deneyimleme fırsatı bulur.
- Bu türden oyunlar öğrencilerin tek başlarına veya arkadaşlarıyla, bilgisayara karşı ya da çevrim içi veya çevrim dışı oynanabilen oyunlardır.
- Genellikle sınıf ortamında oynanabilen akıllı tahta uyumlu oyunlardır. Öğrencilerin tahtaya çıkıp soruları cevaplandırmasına, objeleri sürükleyip bırakmasına olanak tanır.
- Bu oyunlar öğrencilere aktif katılım imkânı sunarken öğretmenlere de dersleri daha etkili ve dinamik hale getirme kolaylığı sunar.
- Bu oyunlar, birden fazla öğrencinin aynı anda katılımını destekler böylece sınıf içinde takım ruhunu ve işbirliğini teşvik eder.
- Bu türden oyunlar genellikle sesler, animasyonlar ve canlı grafikler ile desteklenir. Böyle olunca da öğrencilerin ilgisini fazlaca çeker ve öğrenme sürecini daha ilgi çekici hale getirir.
- Bu oyunlar genellikle fen bilimleri, matematik, İngilizce ve sosyal bilgiler gibi derslerde kullanılmak üzere tasarlanmış müfredat ile uyumlu oyunlardır.
- Öğrenciler bu türden oyunlarda doğru ya da yanlış cevapları için anında geri bildirim alabilirler ve öğretmenler, öğrencilerin performansını değerlendirmek için oyun sonuçlarını kullanabilirler.

İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Faydaları

İnteraktif dijital eğitsel oyunlar, okullarda etkili bir eğitim-öğretim nasıl gerçekleştirilebilir sorusuna cevap olabilecek birçok faydayı bünyesinde barındıran araçlardır diyebiliriz. İşte eğitim-öğretim süreçlerinde son dönemlerde çokça kullanılan bu oyunların başlıca yararlarını da şöyle sıralayabiliriz:

- Bu türden oyunlar öğrencilerin derse karşı motivasyonlarını yükseltir. Eğlenceli ve etkileşimli yapıları sayesinde öğrenciler derse daha istekli bir şekilde katılırlar.
- Bu oyunlar, öğrencilerin aktif katılımını sağlayarak öğrenmenin daha hızlı gerçekleşmesine katkıda bulunurlar.
- Bu etkinliklerde öğrenciler, daima oyunun içerisinde olacakları için oyun esnasında alınması gereken kararlarda öncelik alıp liderlik özelliklerini geliştirebilmektedirler.
- Sınıf ortamında kullanılan bu interaktif oyunlar, öğrencilere anında geri bildirim imkânı vererek hatalarını hızlıca fark etmelerini ve anında düzelterek ilerlemelerini sağlar, böylece öğrenme süreci daha verimli hale gelir.
- Bu oyunlar, farklı biliş seviyesindeki öğrencilere de hitap edecek şekilde özelleştirilebilirler.
- Bu oyunlar çocukların yaratıcılıklarını, problem çözme becerilerini, mantık yürütme potansiyellerini, strateji geliştirme becerilerini, sosyal becerilerini geliştirir.
- Öğrencilerin interaktif bir şekilde katıldığı eğitsel oyunlarda bilgi derinlemesine öğrenildiği için bilginin kalıcılığı da bir o kadar uzun olmaktadır.
- Teknolojiyi eğitim ile birleştiren bu interaktif dijital eğitsel oyunlar, öğrencilerin dijital okuryazarlıklarını da artırarak, onları geleceğin dijital dünyasına çok daha iyi hazırlar.

İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Sınırlılıkları

İnteraktif dijital eğitsel oyunlar, eğitim ortamlarını daha etkili ve eğlenceli hale getirmek maksadıyla tercih edilirler. Ancak bu türden oyunların bazı sınırlılıkları da bulunmaktadır:

- Bu tarz oyunları sınıf ortamında uygulayabilmek için birtakım teknolojik aletlere ihtiyaç vardır. Akıllı tahta, bilgisayar, tablet veya akıllı telefon gibi cihazlar ve internet bağlantısı gereklidir. Bu durum ekonomik zorluk yaşayan bölgelerde veya okullarda erişim sorunlarına yol açabilir.
- İnteraktif dijital eğitsel oyunlar öğrencilerde aşırı kullanımlarda bağımlılık yaratabilir. Sürekli bu türden oyunları oynamaya alışan çocuklar, diğer eğitim materyallerine veya sınır içi sınıf dışı fiziksel etkinliklere ilgi göstermekte, katılmakta zorlanabilirler.
- Bazı interaktif dijital eğitsel oyunlar öğrencilerin sadece belirli bilgileri ezberlemesini sağlayabilir ve kalıcı öğrenme sağlamayabilir. Derinlemesine öğrenme gerektiren ve kalıcılığın yüksek olması gereken konularda bazı interaktif dijital eğitsel oyunlar yetersiz kalabilir.
- Bazı interaktif dijital eğitsel oyunlar bazı öğrencilerin bireysel öğrenmelerini desteklese de, bazen öğretmen rehberliğini gerektiren konularda yetersiz kalabilir. Özellikle de soyut ve karmaşık konularda öğretmen rehberlik etmeden öğrenme tam gerçekleşmeyebilir.
- Bu türden oyunlarda ekrana uzun süreli maruz kalmadan kaynaklı, göz rahatsızlıkları, uyku problemleri, fiziksel hareketsizlikten kaynaklı sağlık problemlerine sebebiyet verebilir.
- Bazı interaktif dijital eğitsel oyunlar ders müfredatına uyum sağlamayabilir. Bu durum öğrencinin kazanması gereken ana bilgileri edinmemesine sebep olabilir.
- Bu türden oyunları geliştirmek ve sürekli güncel tutabilmek ek zaman ve maliyet gerektirebilir.
- Sınıfta uygulanan bu türden oyunlarda her öğrencinin oyuna katılımını sağlamak ders süresinin sınırlı olmasından dolayı mümkün olmayabilir.

- Bu oyunların sınıfta uygulanması esnasında sınıfta gürültü çok çıkabilir, bu durumda oyun sırası bekleyen öğrenciler rahatsız olabilirler ve sıkılabilirler.

İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanımı

Sosyal bilgiler dersi, öğrencilere tarih, coğrafya, toplum, ekonomi, kültür, vatandaşlık gibi konularda temel bilgi ve beceri kazandırmayı amaçlayan bir derstir. Bu dersin temel amacı, öğrencilere yaşadıkları dünyayı, toplumu ve bu toplumun kültürünü tanıtmak, etkin bir vatandaş olabilmek için gereken bilgi ve değerleri kazandırmaktır (Çelikkaya, 2015). Sosyal bilgiler dersinin amaçları göz önüne alındığında bu amaçların genelde soyut kavramlar olduğu görülmektedir. Ayrıca öğrencilerin genellikle bu dersi ezber dersi olarak görmeleri bu derse karşı olumsuz bir ön yargının oluşmasına da sebebiyet vermektedir. Hem bu ön yargı nedeniyle hem de soyut kavramların öğretiminde çekilen zorluk nedeniyle sosyal bilgiler öğretmenleri bu dersin öğretiminde büyük sıkıntılara düşmektedirler.

Günümüz eğitiminde bu soyut kavramların öğretiminde interaktif dijital eğitsel oyunlar devreye girmektedir. Çünkü öğrenciler bu oyunlar sayesinde soyut kavramaları somutlaştıracaklar ve bu kazanımları gereken değerleri ezberden ziyade çok daha etkili ve hızlı bir şekilde öğreneceklerdir (Ocak, 2013).

2018 ve 2024 Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programları, eğitsel ve dijital oyunların kullanımı açısından karşılaştırıldığında, program anlayışında önemli bir değişim olduğu görülmektedir. 2018 programında oyun, öğrencinin günlük yaşamında zamanını planlaması gereken bir etkinlik olarak tanımlanmakta; oyun oynamanın ders çalışma, kitap okuma gibi faaliyetlerle dengelenmesi gerektiği belirtilmektedir. Ancak bu programda oyunların eğitsel süreçlere doğrudan entegrasyonuna dair açık bir yönlendirme ya da vurgu bulunmamaktadır. Eğitsel oyunlar, öğretim stratejisi olarak değil, bireysel etkinlik olarak ele alınmıştır.

Buna karşılık, 2024 Sosyal Bilgiler Öğretim Programı, eğitsel oyunları hem öğretim stratejisi hem de öğrenmeyi kalıcı kılacak araçlar olarak değerlendirmektedir. Program, öğrencilerin sosyal bilgi kazanımlarını daha etkili öğrenebilmeleri için eğitsel

oyunlara yer verilmesini teşvik etmektedir. Aynı zamanda, dijital öğrenme araçlarına ve dijital oyunlara daha fazla önem verildiği gözlemlenmektedir. Belgesel, animasyon, video ve oyun gibi dijital içeriklerin derslerde kullanılabileceği belirtilmiş; öğrencilerin öğrenme süreçlerinin eğlenceli, etkileşimli ve katılımcı hale getirilmesi gerektiği vurgulanmıştır.

2024 programı, oyun ve özellikle dijital oyunların öğretim sürecinde kullanılmasını destekleyen daha çağdaş ve yenilikçi bir yaklaşım sunarken; 2018 programı bu alanda daha sınırlı ve geleneksel bir bakış açısını yansıtmaktadır. 2024 programıyla birlikte, eğitsel oyunlar yalnızca motivasyon artırıcı değil, aynı zamanda öğrenme sürecini doğrudan destekleyici bir araç olarak konumlandırılmıştır.

Sosyal bilgiler dersinde interaktif dijital eğitsel oyunların uygulanmasının, bu dersin öğrenciye vermek istediği kazanımları gerçekleştirmede büyük katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bununla birlikte sosyal bilgiler dersinde her konuda interaktif dijital eğitsel oyun tasarlamak veya gerçekleştirmek zor olabilir. Bu durumda işimizi kolaylaştırmak adına birtakım internet sitelerine başvurmakta fayda vardır. Bu türden siteler hemen hemen her sınıf seviyesinde her kazanımdan interaktif dijital eğitsel oyunları ders öğretmenlerinin hizmetine sunmaktadırlar.

Örneğin; www.sosyalbilgiler.biz gibi internet siteleri üzerinden her sınıf seviyesinde her ünite ve her kazanıma uygun olarak geliştirilmiş ücretsiz interaktif dijital eğitsel oyunlara ulaşım sağlanabilmektedir. Örneğin 5.sınıf üretim, dağıtım, tüketim ünitesi “ SB.5.5.1. Yaşadığı yerin ve çevresinin ekonomik faaliyetlerini analiz eder.” kazanımına ait pekiştirme amaçlı oyunlar:

SOS Oyunu – Ekonomik Faaliyetler

Hafıza Oyunu – Ekonomik Faaliyetler

Eşleşmeyi Bul – Ekonomik Faaliyetleri Tanıyalım

Eşleşmeyi Bul – Ekonomik Faaliyetler ve Görselleri

Uçak Oyunu – Ekonomik Faaliyetler ve İlgili Kavramlar

Labirent Kovalamaca – Özellikler ve Ekonomik Faaliyetler

Tarım Ürünleri ve En Çok Yetiştirildiği Yerler Eşleştirme Oyunu

Hayvancılık ve En Çok Yapıldığı İller Eşleştirmesi
 Türkiye Sanayi Faaliyetleri Eşleştirme Oyunu
 Ülkemizdeki Madenler ve Çıkarıldığı Yerler Eşleştirmesi
 Ülkemizde Turizm Eşleştirme

İlgili Araştırmalar

Alanyazın incelendiğinde interaktif dijital eğitsel oyun veya dijital eğitsel oyun konularıyla alakalı diğer derslerde yapılan çalışmalar incelendiğinde genellikle ortaokul kademesinden matematik dersinin ağırlıkta olduğu bu dersi fen bilimleri, Türkçe, İngilizce, din kültürü, hayat bilgisi gibi derslerin takip ettiğini ve çok az da olsa lise kademesinden tarih, fizik, Almanca gibi derslerden de çalışmaların yapıldığı tespit edilmiştir.

Yeşilkaya (2013)'nın yapmış olduğu “7.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Zaman İçinde Bilim Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretimi” adlı çalışmada eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin derse karşı tutumlarına ve akademik başarılarına etkisinin olup olmadığı araştırılmıştır. Elazığ/Kovancılar da öğrenim gören 7. sınıflardan 2 sınıf örneklem olarak seçilmiştir. Deneysel modelin kullanıldığı çalışmada eğitsel oyun yönteminin kullanıldığı sınıf deney grubu olarak, geleneksel öğretim yönteminin kullanıldığı sınıf ise kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Araştırmada ön ve son test deney ve kontrol gruplu deneysel model uygulanmıştır. Veri toplama aracı olarak başarı testi ve tutum ölçeği kullanılmıştır. Araştırma sonucuna göre deney grubunun başarı puanının kontrol grubuna göre yüksek çıktığı ve yine deney grubu öğrencilerinin tutumlarının kontrol grubuna oranla olumlu yönde anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Aynı zamanda bu uygulanan eğitsel oyun yönteminin öğrenilenlerin kalıcı hale getirilmesinde, öğretim etkinliklerini somutlaştırarak öğrencilerin dersi sevmeleri sağlanabilir, sonucu çıkarılmıştır.

Balcı (2022)'nin yapmış olduğu “Sosyal Bilgiler Dersinde Uygulanan Eğitsel Oyunların Ortaokul Öğrencilerinin Sosyal Duygusal Gelişimine Etkisi” adlı çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden ön test son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Araştırma bir ilin 5.sınıfında okuyan 44 öğrenciye uygulanmıştır. Bu

öğrencilerden 23'ü deney grubunu oluşturur iken 21'i ise kontrol grubunu oluşturmuştur. 7.sınıf etkin vatandaşlık ünitesi 6 hafta boyunca deney grubuna eğitsel oyun ile kontrol grubuna ise klasik öğretim metodu ile verilmiştir. Araştırmada veriler kişisel bilgi formu, kontrol listesi ve sosyal duygusal gelişim ölçeği ile toplanmıştır. Elde edilen veriler JAMOVİ programı ile analiz edilmiş ve derste kullanılan eğitsel oyunların öğrencilerin sosyal duygusal gelişim düzeylerini artırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Yıldız (2022)'ın yapmış olduğu “Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Oyun Temelli Etkinliklerin Öğrencilerin Akademik Başarı, Tutum ve Motivasyon Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi” adlı çalışma 2021-2022 eğitim öğretim yılı Erzurum ili Şenkaya ilçesinde bir ilkokulun 3. sınıfında öğrenim gören iki farklı şubedeki 31 öğrenciye uygulanmıştır. Veri toplama aracı olarak başarı testi, tutum ölçeği ve motivasyon ölçeğinin kullanıldığı araştırmada deney ve kontrol grupları arasındaki farklılığı belirlemek amacıyla bağımsız gruplar t-testi kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre deney ve kontrol gruplarının ön test puanları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır ancak deney grubunun akademik başarı son test puanının yüksek olduğu tespit edilirken derse yönelik tutum ve motivasyon açısından anlamlı bir fark bulunmamıştır. Sonuç itibarıyla eğitsel oyunlar ile işlenen hayat bilgisi dersinin akademik başarıyı olumlu yönde etkilediği ancak derse yönelik tutum ve motivasyonda herhangi bir etkisinin olmadığı kanaatine ulaşılmıştır.

Kandemir (2023)'in yapmış olduğu “Dijital Öykü ve Oyunla Desteklenen Ortaokul 6.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinin Öğrencilerin Akademik Başarılarına, Derse Yönelik Tutumlarına ve Sosyal Becerilerine Etkisi” adlı doktora tezi çalışmasında karma yöntem desenlerinden açıklayıcı ardışık desenin kullanılmıştır. Çalışmanın nicel kısmı ön test son test kontrol gruplu yarı deneysel desen ile nitel kısmı ise olgu bilim yöntemi ile oluşturulmuştur. Araştırmanın çalışma grubunu Erzurum ilinde öğrenim gören 6.sınıf 59 öğrenci oluşturmaktadır. 2 deney 1 kontrol gruplu bu çalışmada etkin vatandaşlık ünitesi deney grubunun birisine dijital öykü ile deney grubunun diğerine eğitsel oyun ile kontrol grubuna ise ders kitabından işlenmiştir. Araştırma verileri başarı testi, tutum ölçeği ve yarı yapılandırılmış görüşmeler aracılığı ile toplanmıştır. Araştırma sonucuna göre akademik başarı, tutum ve beceri düzeylerindeki artışın en

fazla dijital öykü yönteminin kullanıldığı deney grubunda olduğu sonrasında eğitsel oyun yönteminin kullanıldığı deney grubunda olduğu tespit edilmiştir. Ders kitabıyla derslerin işlendiği kontrol grubunda ise başarı, tutum ve beceri düzeylerinin daha düşük kaldığı tespit edilmiştir.

Bostan (2022)'ın yapmış olduğu “Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunlara İlişkin Öğretmen ve Ortaokul Öğrencilerinin Görüşleri: Trabzon İli Örneği” adlı çalışmanın amacı sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunlara ilişkin öğrenci ve öğretmen görüşlerini belirlemektir. Bu amaç ile öğrenci ve öğretmenler ile görüşmeler yapılmıştır. Veri toplama aracı olarak görüşme formu, toplanan verilerin analizinde ise içerik ve betimsel analiz birlikte kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 2020-2021 eğitim öğretim yılında Trabzon ilinin ilçelerindeki okullardan 26 öğretmen ve 52 öğrenci oluşturmaktadır. Yapılan mülakatlar sonucunda öğretmen ve öğrencilerin ortak kanaati derslerde eğitsel oyun kullanmanın faydalı olduğu yönündedir. Öneri olarak ise son dönemlerde artan dijital eğitsel oyunlar hakkında öğretmenlere hizmet içi eğitim verilebileceği yönündedir.

Karataş (2021)'ın yapmış olduğu “Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri” adlı çalışma 2019-2020 eğitim öğretim yılında Kayseri, Nevşehir, Sivas, Ordu, İstanbul, Ağrı, Ankara gibi illerde öğretmenlik yapan 30 Sosyal Bilgiler öğretmeni ile çevrimiçi görüş formu üzerinden yapılmıştır. Oluşturulan 10 maddelik görüş formu soruları çevrimiçi ortamda öğretmenlere sorularak cevaplar kayıt altına alınmıştır. Sonuçlar içerik analizine göre değerlendirilmiş ve araştırmaya katılan öğretmenlerin oyun ile eğitsel oyun arasındaki farkı bildiklerini, eğitsel oyunları önemsediklerini, derslerinde genelde eğitsel oyun kullandıklarını, eğitsel oyun seçerken çeşitli kıstasların olduğunu ve bu konuda kendilerini yeterli görmediklerini, eğitsel oyunların sürekli değiştiğini ve geliştiğini bu alanda hizmet içi eğitimlerin verilmesi gerektiğini belirtmişlerdir.

Doğan (2017)'ın yapmış olduğu “Sosyal Bilgiler Dersinde Deprem Konusunun Dijital Oyunlarla Öğretiminin Akademik Başarıya Etkisi” adlı çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden “Solomon Dört Gruplu Araştırma Modeli” kullanılmıştır. 2 grup deney 2 grup ise kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Çalışma 2015-2016 eğitim öğretim

yılında Sivas ve Tokat il merkezlerindeki bir ortaokulun 5.sınıfında okuyan 59 erkek,49 kız toplam 108 öğrenciye uygulanmıştır. Deney grubuna deprem konulu bilgisayar oyunu ile ders işlenmiş kontrol grubuna ise geleneksel öğretim yöntemleri ile ders işlenmiştir. Çalışmadan elde edilen t testi sonuçlarına göre deprem öğretiminin dijital oyun ile işlendiği deney grubunun akademik başarı puanları, geleneksel öğretim ile işlenen kontrol grubunun akademik başarı puanından yüksek çıktığı görülmüştür.

Koka (2018)'nın yapmış olduğu “Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Ders Başarısına Olan Etkisi” adlı çalışmada ön test ve son test kontrol gruplu deneysel desen 2017-2018 eğitim öğretim yılında Şanlıurfa ili Viranşehir ilçesindeki 6.sınıfta okuyan 70 öğrenciye 4 hafta süresince uygulanmıştır. Deney grubuna bilgisayar destekli eğitsel oyun ile ülkemizin kaynakları ünitesi işlenmiş, kontrol grubuna ise mevcut programa uygun kazanımlar ile işlenmiştir. Deney ve kontrol gruplarına akademik başarı testleri ön ve son test olarak uygulanmış ve veriler analiz edilmiştir. Deney ve kontrol gruplarına uygulanan son test sonuçlarına göre deney grubunda akademik başarının ve bilgilerin kalıcılığının yüksek çıktığı belirlenmiştir. Sonuç olarak bilgisayar destekli eğitsel oyunların, öğrencilerin akademik başarılarını yükselttiği, öğrencilerin dersi daha dikkatli motive bir şekilde dinledikleri görülmüştür.

Erkan (2019)'ın yapmış olduğu “İlkokul 4.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Eğitsel Oyun ve Dijital Oyun Öğretiminin Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi” adlı çalışma 2018-2019 eğitim öğretim yılında Elâzığ ilinde bir ilkokulda okuyan 4.sınıf 36 öğrenciye uygulanmıştır. Çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden yarı deneysel desen ile deneysel desen birlikte kullanılmıştır. 18 öğrenci deney 18 öğrenci de kontrol grubu yapılmıştır. Gruplara akademik başarı ön ve son testi ve derse karşı tutum ön ve son testi uygulanmış ve sonucunda deney grubunda her iki testte de anlamlı farklılık gözlemlenmiştir. Sonuç olarak öğrencilerin derse karşı ilgi ve motivasyonu artırmak için eğitsel ve dijital oyun yöntemlerinden faydalanılabileceği kanaatine varılmıştır.

Kaynar (2020)'ın yapmış olduğu “Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Hayat Bilgisi Dersindeki Akademik Başarı, Tutum ve Kalıcılığa Etkisi” adlı çalışmada

yarı deneysel desen kullanılmıştır. Çalışma Erzurum ili Horasan ilçesinde 2019-2020 eğitim öğretim yılında öğrenim gören 47 ilkokul öğrencisi ile deney ve kontrol gruplu ön test son test uygulaması ile gerçekleştirilmiştir. Deney ve kontrol grubu öğrencilerine akademik başarı testi, derse yönelik tutum ölçeği ve kalıcılık testi ön ve son test olarak uygulanmış ve deney grubu lehine anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Çalışma sonucunda Hayat Bilgisi dersinde kullanılan eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin akademik başarıyı yükselttiği, bilgilerin kalıcılığını artırdığı ve derse yönelik tutumların olumlu yönde geliştiği gözlemlenmiştir.

Göksu, (2020)'nın yapmış olduğu “Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri” adlı çalışmanın amacı, sosyal bilgiler öğretmenlerinin eğitsel oyunların kullanımına ilişkin görüşlerini belirlemektir. Bu çalışmada nitel yöntem kullanılmıştır. Çalışma grubunu Kars ilindeki ortaokullarda görev yapan 15 sosyal bilgiler öğretmeni oluşturmuştur. Veriler yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmıştır. Toplanan nitel verileri açıklamak ve ilişkileri belirlemek amacıyla, analiz sırasında ortaya çıkan açıklayıcı ve çıkarımsal kodlar kullanılmıştır. Elde edilen verilere göre, sosyal bilgiler öğretmenlerinin eğitsel oyunların eğlenceli, daha kalıcı bir öğrenme ortamı sağlayan bir teknik olduğunu düşündükleri ortaya çıkmıştır. Sosyal bilgiler öğretmenlerinin eğitsel oyunların eğlenceli, öğretici, öğrenci seviyelerine uygun ve ders konularıyla ilgili olması gerektiğine inandıkları ve eğitsel oyun tekniğinin kullanılmasının sosyal bilgiler öğretim süreçlerinin kalıcılığını, öğrencilerin aktif katılımını ve edinilen bilginin güçlendirilmesini desteklemede yararlı olduğu belirlenmiştir.

Altun (2021)'un yapmış olduğu “Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Oyunlardan Yararlanmaya İlişkin Öğretmen Tutum ve Görüşleri Üzerine Bir İnceleme” adlı çalışmanın örneklemini Van ili ve ilçelerindeki okullarda görev yapan 192 sosyal bilgiler ile sınıf öğretmenleri oluşturmuşlardır. Çalışmada nicel veriler için dijital oyunlardan yararlanma ölçeği ve nitel veriler için yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Sonuç olarak öğretmenlerin genellikle sosyal bilgiler derslerini dijital oyunlar aracılığı ile öğretme konusunda olumlu görüşlere sahip olduklarını ancak dijital oyunlar konusunda çok fazla deneyimlerinin olmadığını belirtmişlerdir. Elde edilen

verilere göre öğretmenlerin yaş grupları, öğrenim durumları, cinsiyet ve kıdem yılları açısından araştırma sonucunu etkileyecek anlamlı bir fark tespit edilememiştir.

Keskin (2022)'in yapmış olduğu “Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunlarla Gerçekleştirilen Sosyal Bilgiler Dersinin Akademik Başarıya Etkisi” adlı çalışmada nicel araştırma yaklaşımlarından yarı deneysel desenli ön test son test kontrol gruplu model çalışılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu Ağrı il merkezinde 6.sınıfta okuyan 10’u deney grubu 12’si kontrol gurubu olan öğrenciler oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak 20 sorudan oluşan akademik başarı testi uygulanmıştır. Çalışmada her iki grupta da ön testlerde anlamlı bir farklılık bulunmaz iken son testlerde deney grubunda anlamlı farklılık bulunmuştur. Deney ve kontrol gruplarının ön ve son test puanları cinsiyete göre bakılmış ve son test puanlarında erkekler lehine anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Bu da bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımının erkek öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik akademik başarılarını artırmada etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Bülbül (2022)’ün yapmış olduğu “Öğrenciler Tarafından Kodlanarak Tasarlanan Eğitsel Dijital Oyunların 6.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Etkin Vatandaşlık Öğrenme Alanının Öğretimine Etkisi” adlı çalışmada eğitsel dijital oyunların akademik başarıya etkisinin ve uygulamaya katılan öğretmen ve öğrencilerin bu oyunlara ilişkin görüşlerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Çalışmada yöntem olarak açıklayıcı ardışık araştırma deseni kullanılmıştır. 2021-2022 eğitim öğretim yılında özel bir ortaokulda okuyan 6.sınıf öğrencilerine uygulanan çalışmada öğrenciler deney ve kontrol grubu olarak ikiye ayrılmıştır. Deney ve kontrol gruplarına uygulanan üniteyle alakalı akademik başarı testi deney öncesi ve sonrası uygulanmış, uygulama sonrasında deney grubundaki öğrencilerin akademik başarıları daha yüksek çıkmıştır. Ayrıca öğrencilere uygulanan yarı yapılandırılmış görüşme formu sonuçlarına göre deney grubunun dijital oyun ve kodlamada derse daha istekli katıldıklarını, derste anında dönüt alabildiklerini, dersi daha zevkli ve eğlenceli işlediklerini belirtmişlerdir. Öğretmenlere uygulanan yarı yapılandırılmış görüşme formu sonuçlarına göre Sosyal Bilgiler dersinde dijital oyun ve kodlama eğitiminin kullanılmasının yararlı olabileceği yönündedir.

Aktemur (2022)'un yapmış olduğu “Bağlam Temelli Öğrenme Çerçevesinde Dijital Oyunların Öğrenmeye Etkisi” adlı çalışmanın amacı 6.sınıf sosyal bilgiler konularının öğretiminde bağlam temelli öğrenme stratejisinin etkisini incelemektir. Araştırmanın çalışma grubunu basit tesadüfi örnekleme tekniği ile tespit edilmiş 59 6.sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Oluşturulan deney grubuna konu, bağlam temelli öğrenme stratejisi çerçevesinde hazırlanan dijital oyun ile verilmiştir. Kontrol grubuna ise konu mevcut öğretim programına göre verilmiştir. Araştırmada deney ve kontrol gruplarına ünite ile ilgili akademik başarı testi ön test ve son test olarak uygulanmış, veri toplama aracı olarak “Yenilikçi Düşünme Algı Ölçeği, Araştırma Beceri testi ve Girişimcilik Ölçeği” uygulanmıştır. Ayrıca deney grubuna 5 adet yarı yapılandırılmış görüşme soruları yöneltilmiştir. Çalışma sonuçlarına göre; bağlam temelli öğrenme stratejisi ve dijital oyun materyali kullanılan deney grubu öğrencilerinin akademik başarıları, girişimcilik, yenilikçilik ve araştırma becerileri kontrol grubuna göre anlamlı bir şekilde yüksek çıkmıştır. Uygulanan bu öğrenme stratejisi hakkında öğrenciler olumlu görüş de bildirmişlerdir.

Gazioğlu (2023)'nun yapmış olduğu “Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Dijital Oyun Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi” adlı çalışmada ön test son test kontrol gruplu yarı yapılandırılmış deneysel desenli nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Çalışma 2021-2022 eğitim öğretim yılında Manisa ili Kula ilçesinde bir ilkokulda öğrenim gören 51 öğrenci ile yapılmıştır. 20 öğrenci deney grubunu oluşturur iken 31 öğrencide kontrol grubunu oluşturmuştur. Deney grubuna 4,5 hafta boyunca konular dijital oyun yardımıyla verilirken, kontrol grubuna ise mevcut öğretim programındaki etkinlikler ile verilmiştir. Çalışmada veriler 25 soruluk akademik başarı testi ile toplanmıştır. Araştırma sonucuna göre derste eğitsel dijital oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarısını artırdığı yönündedir. Dijital oyun kullanımının cinsiyete göre ise bir etkisi tespit edilememiştir.

Bor (2024)'un “Dijital Oyunların Altıncı Sınıf Öğrencilerinin Matematik Dersi Tam Sayılar Konusundaki Akademik Başarıları ve Matematik Tutumları Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi” adlı çalışmada matematik dersi deney grubuna dijital oyun ile kontrol grubuna ise geleneksel yöntemler ile verilmiştir. Elazığ'daki bir ortaokulun 6.sınıf öğrencilerinden 29'u deney grubu,31'i ise kontrol grubu olarak oluşturulmuştur.

Veri toplama aracı olarak başarı testi ve tutum anketi ön ve son test olarak uygulanmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre dijital oyun ile ders işlenen deney grubunun başarısının ve derse karşı tutumunun, geleneksel yöntemler ile ders işlenen kontrol grubuna oranla olumlu yönde arttığı tespit edilmiştir.

Lagmay, S., Duldulao, S., Gallena, B., Pascua, M. ve Cruz, N. (2024)' un yapmış oldukları “Oyun Tabanlı Matematik Öğrenmesinin Öğrencilerin Akademik Başarıları Üzerindeki Etkileri” adlı çalışmalarında La Salette Lisesi'nde Matematik dersinde 8. sınıf öğrencilerinin akademik başarısı üzerinde oyun tabanlı öğrenmenin etkilerini araştırmışlardır. Araştırma yarı deneysel bir yöntem ile, ön test-son test deney ve kontrol grubu kullanılarak yapılmıştır. Kontrol (38 öğrenci) ve deney (41 öğrenci) gruplarından oluşan toplam 79 öğrenci çalışmaya katılmıştır. Araştırma sonucunda deney grubunun kontrol grubuna oranla akademik başarılarının yüksek çıktığı gözlemlenmiştir. Bu da oyun tabanlı öğrenmenin öğrencilerin matematik başarısını olumlu yönde etkilediğini göstermektedir.

Sungur (2024)'un yapmış olduğu “Dijital Oyun Temelli Kesir Öğretiminin İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Matematik Motivasyonu, Kaygı Düzeyi ve Akademik Başarılarına Etkisinin İncelenmesi” adlı çalışmasında 4.sınıf kesirler konusuna yönelik eğitsel dijital oyunlar, araştırmacı tarafından alan uzmanlarının görüşleri alınarak tasarlanmıştır. 3 hafta süren uygulamada matematik dersi deney grubunda eğitsel dijital oyunlar ile kontrol grubunda ise geleneksel metot ile verilmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu, 2022-2023 eğitim öğretim yılı Kars Sarıkamış ilçesinin bir ilkokulunda okuyan 44 4.sınıf öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırma nitel ve nicel veriler üzerinden yürütülmüştür. Nitel veriler görüşme formu ile, nicel veriler ise başarı testi, motivasyon ve kaygı ölçeği ile toplanmıştır. Çalışmadan elde edilen verilere göre eğitsel dijital oyun ile desteklenmiş matematik öğretiminin akademik başarı üzerinde herhangi bir etkisinin olmadığını ancak öğrencilerin içsel motivasyonunu arttırdığını, kaygı düzeylerini düşürdüğü tespit edilmiştir.

Dursun (2024)'un yapmış olduğu “İlkokulda Eğitsel Dijital Oyunun Matematik Tutumuna Etkisi” adlı çalışmada 2023-2024 eğitim öğretim yılı aynı okulun farklı 2.sınıflarında öğrenim gören öğrencilere nicel araştırma yöntemlerinden “kontrol grubu

ön ve son test desen” uygulanmıştır. 40 öğrenciden oluşan deney grubuna çeşitli dijital eğitsel etkinlikler uygulanmış, 40 öğrenciden oluşan kontrol grubuna ise geleneksel yöntem ile öğrenim yapılmıştır. 27 maddeden oluşan 5’li likert tipi Matematik Tutum Ölçeği veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Kontrol grubunun ön test ile son test arasında anlamlı bir farklılık bulunmaz iken deney grubunun ön test son test sonuçlarında olumlu bir artış gözlemlenmiştir.

Kocabatmaz, H., ve Saraçoğlu, G. (2024)’ nun yapmış olduğu “Eğitsel Dijital Oyunların 3. Sınıf Matematik Dersindeki Akademik Başarı ve Tutum Üzerindeki Etkisi” adlı yarı deneysel yöntem uygulanmış, çalışmanın deney ve kontrol gruplarına ön ve son testler uygulanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 3. sınıfta öğrenim gören 48 öğrenci oluşturmuştur. Çalışmanın deney grubunda matematik dersinin ölçüm birimlerinde eğitsel dijital oyunlar olan Wordwall ve Matific kullanılmıştır. Kontrol grubunda ise aynı konu, MEB 3. sınıf matematik öğretmen kılavuzundaki yönergelere uygun olarak sunulmuştur. Veriler, sınıf öğretmenleri ve araştırmacılar tarafından ortaklaşa belirlenen 20 soruluk "Matematik Başarı Testi" ve Ayvaz (2010) tarafından geliştirilen 13 maddeden oluşan "Matematik Dersi Tutum Ölçeği" ile toplanmıştır. Çalışmanın bulguları, eğitsel dijital oyunların öğrencilerin akademik başarılarını ve tutumlarını etkilemede etkili olduğunu göstermektedir.

Yine aynı şekilde Tanrıöver (2024)’in yapmış olduğu “3. Sınıf Matematik Dersi Öğretiminde Dijital Oyun Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarısına Ve Motivasyonlarına Etkisi ” adlı çalışmada da, Öztürk (2023)’ün “Dijital Hikayelerle Bütünleştirilmiş Dijital Oyunların Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Matematik Dersi Yüzdelere Konusundaki Akademik Başarıları ve Motivasyonları Üzerindeki Etkisi” adlı bu çalışmada da, Köse (2021)’nin “Harmanlanmış Öğrenme Yöntemiyle İşlenen Matematik Dersinde Eğitsel Dijital Oyun Kullanmanın Öğrenci Başarısına ve Motivasyonuna Etkisi” adlı çalışmada da, Cömert (2020)’in yapmış olduğu “Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme Yöntemiyle Tasarlanan ve Uygulanan Problem Çözme Etkinliklerine Yönelik Öğrenci Görüşleri” adlı çalışmada da, Yavuzkan (2019)’ ın yapmış olduğu “Eğitsel Dijital Oyunların 5.Sınıf Öğrencilerinin Matematik Başarısına ve Tutumuna Etkisi” adlı çalışmada da, Aksoy (2014)’un yapmış olduğu “Dijital Oyun Tabanlı Matematik Öğretiminin Ortaokul 6. Sınıf Öğrencilerinin Başarılarına, Başarı

Güdü, Öz-Yeterlik ve Tutum Özelliklerine Etkisi” adlı çalışmada da dijital eğitsel oyunların matematik dersinde kullanılmasının etkisinin genellikle olumlu yönde olduğu, derse yönelik tutumların genelde olumlu yönde değiştiği, derse yönelik motivasyonların ise genelde olumlu yönde arttığı tespit edilmiştir.

Erdem (2024)’in yapmış olduğu “Dijital Oyun Uygulamalarının Öğrencilerin Bilişsel ve Duyusal Gelişimlerine Etkilerinin Değerlendirilmesi” adlı araştırmanın çalışma grubunu 6.sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırma, karma desen yöntemi ile fen bilimleri dersi Güneş Sistemi ve Tutulumlar konusunda Dijital Oyun Tabanlı Öğrenmenin (DOTÖ) etkilerini incelemektir. Araştırmada deney grubuna Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme uygulanırken, kontrol grubuna ise Program Tabanlı Eğitim uygulanmıştır. Sonuç olarak; dijital oyun tabanlı öğrenme uygulamasının yapıldığı öğrencilerde akademik başarının, kalıcılığın ve motivasyonun önemli ölçüde yükseldiği derse yönelik tutumların da geliştiği belirtilmiştir. Elde edilen sonuçlara göre dijital oyun tabanlı öğrenme uygulamalarının sınıf ortamlarında etkili araçlar olarak kullanılabileceği vurgulanmıştır.

Alan (2024)’ın yapmış olduğu “Argümantasyon ve Eğitsel Dijital Oyunların 6.Sınıf Fen Bilimleri Dersinde Öğrencilerin Akıl Yürütme ve Eleştirel Düşünme Becerilerine Etkisi” adlı çalışmada ise argümantasyonun tek başına ve eğitsel dijital oyunlar ile karma şekilde kullanımının öğrencilerin becerilerindeki etkisini incelenmiştir. Çalışma Erzurum’daki iki farklı devlet okulunun 6.sınıfında okuyan 84 öğrenciye yarı deneysel bir araştırma deseni uygulanmıştır. Öğrenciler argümantasyon grubu, argümantasyon ve dijital eğitsel oyun grubu ve kontrol grubu olmak üzere üç gruba ayrılmıştır. İlk iki gruba argümantasyon ve dijital eğitsel oyunlar birlikte kullanılırken, kontrol grubunda ise müfredata dayalı öğretim uygulanmıştır. Sonuç olarak çalışma, argümantasyon ve dijital eğitsel oyunların 6.sınıf fen bilimleri dersinde beklenen etkiyi göstermediği, uygulanan deneysel çalışmaların öğrencilerin becerilerinde anlamlı bir gelişim sağlamadığı tespit edilmiştir. Bu beklenmedik sonuçların öğrencilerin hazırbulunuşluk düzeylerinden kaynaklanabileceği, ölçme araçlarının yetersiz olabileceğinden ve örneklem özelliklerinin farklı olabileceğinden kaynaklanabileceği belirtilmiştir. Bu konu ile ilgili gelecekte yapılacak çalışmalarda

farklı veri toplama araçlarının kullanılabileceği, çalışmalara nitel verilerinde dâhil edilebileceği önerilmiştir.

Yıldız (2019)’ın yapmış olduğu “Dijital ve Sınıf İçi Oyunlarla Gerçekleştirilen Fen Eğitiminin Okul Öncesi Öğrencilerinin Bilimsel Süreç Becerilerine ve Bilişsel Gelişim Düzeylerine Etkisi” adlı çalışmada ise yarı deneysel desen kullanılmıştır. Çalışma 2018-2019 eğitim öğretim yılında Elazığ ilinde bir ilkokulun 23 deney 1 grubuna, 23 deney 2 grubuna, 24 kontrol grubuna olmak üzere toplam 70 okul öncesi öğrencisine uygulanmıştır. Araştırmacı tarafından geliştirilen 8 eğitsel dijital oyun deney 1 grubuna, 8 sınıf içi eğitsel oyun deney 2 grubuna uygulanmış kontrol grubuna ise geleneksel yöntem ile fen eğitimi gerçekleştirilmiştir. Çalışma 10 hafta kadar sürmüştür. Çalışmada elde edilen veriler analiz edilmiş ve eğitsel dijital oyunlar ve sınıf içi eğitsel oyunlar ile gerçekleştirilen fen eğitiminin okul öncesi öğrencilerinde anlamlı bir şekilde bilişsel gelişim düzeylerini ve bilimsel süreç becerilerini artırdığı tespit edilmiştir.

Yine aynı şekilde fen bilimleri dersi kapsamında Akkan (2022)’ın yapmış olduğu “Eğitsel Dijital Oyun Destekli Fen Bilimleri Dersinin Öğrenci Başarı ve Motivasyonuna Etkisi: Elektriğin İletimi” adlı çalışmada da, Demir (2022)’in yapmış olduğu “Eğitsel Dijital Oyunun Fen Bilimleri Dersinde Öğrenci Başarısına ve Motivasyona Etkisi: Saf Maddeler Örneği” adlı çalışmada da, İlkey (2022)’ın “Fen Bilimleri Dersinde Eğitsel Dijital Oyun Kullanımının 6.Sınıf Öğrencilerinin Motivasyonlarına ve Akademik Başarılarına Etkisi” adlı çalışmada da, Ağırşöl (2020)’ün “Fen Bilgisi Öğretiminde Eğitsel Dijital Oyun Kullanımının Öğrenci Akademik Başarısına, Bilgi Kalıcılığına ve Tutumuna Etkisi” adlı çalışmada da fen eğitiminde dijital eğitsel oyunların kullanılmasının öğrencilerin akademik başarısına olumlu yönde katkı sağladığı ve aynı süreçte kalıcılığı genellikle olumlu yönde etkilediği, derse yönelik tutumların genelde olumlu yönde değiştiği, derse yönelik motivasyonların ise genelde olumlu yönde arttığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

Yılmaz (2022)’ın yapmış olduğu “5.Sınıf İngilizce Dersinde Dijital Oyun Tabanlı Öğrenmenin Akademik Başarı ve Tutum Üzerine Etkisi” adlı çalışmada 2019 yılı mart ayından itibaren pandemi ilan edilmesiyle okulların kapatılarak çevrimiçi

eğitime geçilmesi ve bu süreçte çevrimiçi eğitim ile öğrencilerin yaşadığı problemlerin en aza indirilmesi amaçlanmıştır. Bu süreçte öğrencilerin derse olan ilgilerini ve katılımlarını artırmak için çevrimiçi eğitime eğitsel dijital oyunlar dâhil edilerek akademik başarı ve derse ilişkin tutumda sürecin ne yönde sonuçlar vereceği araştırılmıştır. Çalışmada deneysel araştırma desenlerinden tam deneysel yöntem kullanılmıştır. Kontrol ve deney grupları rastgele oluşturularak çalışma sonrası karşılaştırılmıştır. Çalışmada veriler “başarı testi” ve “derse yönelik tutum ölçeği” ile tespit edilmiştir. Çalışma sonunda akademik başarı bakımından deney grubunun ön ve son test sonuçlarında anlamlı bir artış yönlü farklılık saptanmıştır. Öğrencilerin derse yönelik tutumlarında ise her iki grupta da anlamlı farklılık tespit edilememiştir.

Kuşuçuran (2020)’in yapmış olduğu “Dijital Oyun Tabanlı İngilizce Sözcük Öğretimi Üzerine Deneysel Bir Çalışma” adlı çalışmada ise belirlenen üniteyi dijital oyun tabanlı öğretim yöntemi ile işlemekte olan deney grubu ile geleneksel yöntemler ile işlemekte olan kontrol grubu karşılaştırılmıştır. Çalışma 2019-2020 eğitim öğretim yılında Gümüşhane ili Kürtün ilçesinin bir ortaokulunda öğrenim gören 7. sınıf 31 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Çalışmada araştırmacı tarafından geliştirilen akademik başarı testi ön ve son test olarak uygulanmıştır. Araştırma sonucunda dijital oyunlar ile yapılan İngilizce sözcük öğretiminin, klasik yöntemler ile yapılan sözcük öğretimine göre öğrenci başarılarına daha fazla katkı sağladığı tespit edilmiştir.

Günel (2019)’in yapmış olduğu “Gerçek Çevre Tabanlı Dijital Eğitsel Oyunların İngilizce Kelime Bilgisi İle Kalıcılığı Üzerine Etkilerinin İncelenmesi” adlı çalışmada ise klasik yöntemler ile işlenen derslerde dijital eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin İngilizce dersindeki kelime öğrenme başarısına, öğrenilen bu kelimelerin kalıcılığına ve öğrencilerin oyun ile işlenen dersler hakkındaki görüşlerine etkisi araştırılmıştır. Araştırma Bolu ili Gerede ilçesindeki bir ortaokulun 6. ve 7. sınıflarında okuyan 98 öğrenciye uygulanmıştır. Her iki sınıf seviyesinden de birer şube kontrol ve deney grubu şeklinde oluşturularak araştırma öncesi başarı ön testi uygulanmıştır. Deney grubuna dijital eğitsel bir oyun olan rol yapma oyunu uygulanmış kontrol grubuna ise geleneksel yöntemler ile İngilizce dersi işlenmiştir. Çalışma sonucunda her iki gruba da başarı son testi uygulanmıştır. Başarı son test sonuçlarına göre her iki gruptan da alt, orta ve üst seviyelerden toplam 18 öğrenci ile görüşmeler yapılmıştır. Çalışma

tamamlandıktan bir ay sonra ise her iki gruba da kalıcılık testi uygulanmıştır. Araştırma sonuçlarına göre deney grubunun başarısı diğer gruba göre yüksek çıkmış, kalıcılık testi de yine deney grubunda kontrol grubuna göre anlamlı seviyede yüksek çıkmıştır.

Orçan (2024)'ın yapmış olduğu “İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Eğitsel Dijital Oyun Yardımıyla Sözcük Dağarcığı Gelişimlerinin İncelenmesi” adlı çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden deneysel desenden yarı deneysel desene bağlı ön ve son test kontrol gruplu model kullanılmıştır. Araştırma grubunu, Gaziantep ili Nurdağı ilçesinde eğitim gören 4. sınıf 71 ilkokul öğrencisi oluşturmaktadır. Çalışmada araştırmacı tarafından geliştirilen başarı testi ve eğitsel dijital oyun veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Geliştirilen oyun araştırmacı tarafından deney grubuna 4 hafta boyunca her gün 1 saat olarak oynatılarak sözcük dağarcığı geliştirme çalışması yapılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre eğitsel dijital oyun oynayan deney grubunun ön test son test sonuçları değerlendirildiğinde son testte anlamlı farklılık olduğu gözlemlenmiştir. Tüm bu sonuçlara göre eğitsel dijital oyunun çocukların sözcük dağarcığı gelişimleri üzerinde olumlu etkiler bıraktığı kanısına varılmıştır.

Yüksel (2019)'ın yapmış olduğu “Türkçe Dersinde Kullanılan Eğitsel Dijital Oyunların Ders Başarısı ve Motivasyona Etkisi” adlı çalışmada Türkçe dersi için oluşturulmuş eğitsel dijital oyunların öğrencilerin akademik başarılarına ve derse yönelik motivasyonlarına etkisinin olup olmadığı araştırılmıştır. Çalışma 2018-2019 eğitim öğretim yılında, İstanbul Beyoğlu ilçesinde ortaokul 5.sınıfta okuyan 68 öğrenciye uygulanmıştır. Bu 68 öğrencinin 34'ü deney grubu 34'ünde kontrol grubu olarak random bir şekilde belirlenmiştir. 6 hafta boyunca deney grubuna Türkçe dersi eğitsel dijital oyunlar ile desteklenerek işlenmiş, kontrol grubuna ise karma yöntemler ile işlenmiştir. 15 sorudan oluşan Türkçe dersi motivasyon ölçeği ile 36 sorudan oluşan Türkçe dersi akademik başarı testi ön ve son test olarak uygulanmıştır. Araştırmanın son test sonuçlarına göre deney grubuna uygulanan eğitsel dijital oyunların öğrenci ders başarısını olumlu yönde etkilediği belirlenmiştir. Yine aynı şekilde deney grubu öğrencilerinin Türkçe dersine yönelik motivasyon ön test son test karşılaştırılmasında son testte derse yönelik motivasyonların yükseldiği sonucuna ulaşılmıştır.

Yangır (2024)'ın yapmış olduğu “Eğitsel Dijital Oyunların DKAB Derslerinde Kullanımı: Bir Deneysel Desen Çalışması” adlı çalışma, 2023-2024 eğitim öğretim yılında Ankara ili Çankaya ilçesinde bulunan iki ortaokulun 4 farklı şubesinde öğrenim gören 72 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmada 2 sınıf deney grubu olarak belirlenmiş ve dersler dijital eğitsel oyun kullanılarak işlenmiş, 2 sınıf ise kontrol grubu olarak belirlenip düz anlatım yöntemi ile dersler işlenmiştir. Çalışmada ön test-son test kontrol gruplu deneysel desenlerden karma yöntem uygulanmıştır. Çalışmaya katılan her iki gruba da akademik başarı testi ve tutum ölçeği ön ve son test olarak uygulanmış ve ayrıca deney grubuna 3 sorudan oluşan görüşme formu uygulanmıştır. Araştırma sonucuna göre eğitsel dijital oyunla derslerin işlendiği deney grubunun başarı düzeylerinde anlamlı artışlar olduğu gözlemlenirken, her iki grupta da derse yönelik tutumda anlamlı bir değişiklik görülmemiştir. Eğitsel dijital oyun ile desteklenen deney grubundaki öğrencilerin konuyu daha iyi öğrendikleri, oyun oynarken mutlu olduklarını ve en fazla da “Farz Dolu Bulutlar” oyununu çok sevdiklerini belirtmişlerdir. Bu nedendir ki DKAB öğretmenlerine eğitsel dijital oyunları derslerinde aktif olarak kullanmaları tavsiye edilmiştir.

Tuğluca (2023)'nın yapmış olduğu “Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Dersinde Eğitsel Dijital Oyun Kullanımına Yönelik Öğrenci Görüşleri” adlı çalışmada araştırmacı tarafından geliştirilen eğitsel dijital oyun Amasya ilinde bulunan bir ortaokulun 6.sınıfında okuyan öğrencilere 4 hafta boyunca uygulanmıştır. Uygulama sonrasında öğrencilerle yarı yapılandırılmış görüşme yapılarak görüşleri alınmıştır. Araştırma nitel desen araştırmalarından durum çalışması yöntemi ile yapılmıştır. Araştırmadan elde edilen verilerin analizinde betimsel analiz kullanılmıştır. Araştırmada 15 öğrencinin uygulamaya yönelik görüşleri alınmıştır. Genellikle bu oyun ile çok daha hızlı öğrendiklerini, derslerinde başarılı olmalarına yardımcı olduğunu, konuları daha iyi anlamalarını sağladığını, boş vakitlerinde de zamanlarını bu şekilde oyunlar ile verimli şekilde geçirmeye başladıklarını belirtmişlerdir. Araştırma sonucunda öneri olarak diğer derslerde de eğitsel dijital oyunların kullanılması gerektiği kanaatine varılmıştır.

Fizik dersinde konumuzla ilgili tek bir çalışma tespit edilmiştir. Damlı (2019)'nın yapmış olduğu “Deneyimsel Oyun Modeli Temel Alınarak Geliştirilen Dijital Oyunun Manyetizma Konusundaki Başarıya Etkisi” adlı doktora çalışmasında

öğrencilerin fizik dersine yönelik motivasyonlarının genellikle çok düşük olduğundan ve bu önyargının dijital oyun eğitsel oyun ile kırılabileceğinden yola çıkılarak araştırmaya başlandığı belirtilmiştir. Araştırmacı tarafından deneyimsel oyun modeli temel alınarak dijital eğitsel bir oyun tasarlanmıştır. Oyun geliştirilirken, Analiz, Tasarım, Geliştirme, Uygulama, Değerlendirme modeli kullanılmıştır. Araştırmada açıklayıcı karma yöntem kullanılarak 8 katılımcı ile oyunun başarılı olup olmadığı modele uygun olup olmadığı test edilmiştir. Araştırma sonucunda, geliştirilen oyunun modele uygun olduğu ve başarıyı da olumlu yönde etkilediği kanaatine varılmıştır.

Almanca dersinde de konumuzla ilgili tek bir çalışma tespit edilmiştir. Kaşıkçı (2023)'nin yapmış olduğu “Almanca Öğretiminde Dijital ve Eğitsel Oyun Yöntemiyle Okuma Becerisinin Geliştirilmesi” adlı çalışmada geleneksel öğretim, eğitsel oyun ve dijital oyun ile öğretimin yapıldığı 3 grup üzerinde çalışılmıştır. Araştırma Ankara ili Eryaman ilçesinde bulunan bir özel lisenin 9.sınıfında okuyan 3 farklı sınıfa uygulanmıştır. 47 öğrencinin katıldığı araştırma deneysel yöntemin kontrol gruplu ön test son test deseni kullanılmıştır. Çalışmada geleneksel yöntem kontrol grubuna, eğitsel oyun deney grubunun birisine, dijital oyun ise deney grubunun diğerine uygulanmıştır. Elde edilen sonuçlara göre her 3 grupta da anlamlı bir fark tespit edilmiştir. En fazla artış ise dijital oyun yöntemiyle elde edilmiştir. Çalışmadan çıkarılan sonuca göre Almanca okuma becerisinin gelişmesinde dijital oyun yoluyla öğretimin oldukça etkili bir yöntem olduğu söylenebilir.

Bilgin (2022)'in yapmış olduğu “Ortaokul Öğrencilerinin ve Sosyal Bilgiler Öğretmenlerinin İnteraktif Eğitim Yazılımları Hakkındaki Görüşleri” adlı çalışmada interaktif eğitim yazılımları (EBA, Morpa Kampüs, Meb Vitamin, Okulistik) hakkında ortaokul öğrenci ve öğretmenlerinin görüşleri araştırılmıştır.

Yıldırım (2018)'in yapmış olduğu “Eğitimde İnteraktif İnfografik Kullanımının Öğrenci Başarı, Tutum ve Motivasyona Etkisi” adlı çalışmada interaktif infografiklerin (Grafik, Resim, Harita, Animasyon vb) eğitimde kullanımının öğrenci akademik başarısı, derse karşı tutumu ve motivasyonu üzerinde etkili olup olmadığı araştırılmıştır.

Korkmaz (2011)'ın yapmış olduğu “Ortaöğretim Okullarında İnteraaktif Öğretimin Model Bir Ders Üzerinde İncelenmesi” adlı çalışmada model ders olarak seçilen fizik dersi, interaktif (anlaşılrlık ve daha kolay öğrenilmesi amacıyla bilgisayar destekli eğitim, simülasyonlu ve animasyonlu) eğitim teknikleri ile işlenerek bu tekniğin işe yararlılığı test edilmiştir.

Öztaç (2024)'ın yapmış olduğu “İnteraktif Filmlerdeki Dramatik Anlatıya Bağlı Toplumsal Cinsiyet Etkisinin Psikofizyolojik Veri Hasadı Tekniğiyle Araştırılması” adlı çalışmada interaktif filmlerdeki (izleyici katılımını ve etkileşimini sağlayıcı filmler) dramatik anlatının toplumsal cinsiyet üzerindeki etkisi araştırılmıştır.

Kuş (2023)'un yapmış olduğu “İnteraktif Bir İletişim Alanı Olarak Dijital Oyunlar; Oyun Oynama Motivasyonlarının Dijital Oyun Bağımlılığına Etkileri Üzerine Bir Araştırma” adlı çalışmasında interaktif bir iletişim alanı olarak dijital oyunların oyun bağımlılığına etkisini araştırmıştır.

Chen (2017)' in yapmış olduğu “Dijital Oyun Tabanlı Eğitimin Öğrencilerin Öğrenme Motivasyonu ve Başarısı Üzerindeki Etkisine İlişkin Ampirik Çalışma” adlı çalışmasında dijital oyun tabanlı öğretimin öğrencilerin öğrenme motivasyonu ve başarısı üzerindeki etkisini araştırmayı amaçlamıştır. Araştırma kapsamında Tayvan'daki üç üniversitenin her birinden ikişer sınıftan toplam 326 öğrenciye 16 hafta boyunca haftada 3 saat (toplam 48 saat) deneysel öğretim uygulanmıştır. Araştırma sonucunda Dijital oyun tabanlı öğretimin, öğrencilerin öğrenme motivasyonunu ve öğrenme başarısını kısa sürede artırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Fokides (2018) “Digital educational games and mathematics. Results of a case study in primary school settings” başlıklı çalışmasında ise matematik dersinde kullanılan dijital oyunların öğrencilerin başarı ve motivasyonlarına etkisini araştırmıştır. Çalışma sonucunda dijital oyunların matematik dersinde kullanılmasının öğrencilerin ders başarı ve motivasyonlarını artırdığı yönünde sonuçlar elde etmiştir.

Noah (2019) “Bilgisayar Oyunu Temelli Öğretim Stratejisinin Öğrencilerin Matematik Öğrenme Çıktılarına Etkisi” başlıklı çalışmasında matematik dersine yönelik bilgisayar destekli öğretim yönteminin ortaokul son sınıf öğrencilerinin Matematik

öğrenme çıktıları üzerindeki etkisini incelemiştir. Araştırmada ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmış ve çalışma Nijerya’ da öğrenim gören 240 ortaokul 2. sınıf öğrencisiyle gerçekleştirilmiştir. Veriler, Matematik başarı testi ve Matematik tutum ölçeği aracılığıyla toplanmıştır. Araştırma bulguları, bilgisayar oyunlarının kullanıldığı öğretim yönteminin öğrencilerin matematik başarıları ve matematiğe yönelik tutumları üzerinde olumlu etkiler sağladığını ortaya koymuştur.

Hussein, M., Ow, S., Cheong, L., Thong, M. ve Ebrahim, N. (2019)’ in yapmış oldukları “Dijital Oyun Tabanlı Öğrenmenin İlköğretim Fen Öğrenmesi Üzerindeki Etkileri” adlı çalışmalarında ilköğretim düzeyinde fen öğretiminde eğitsel dijital oyunların kullanılmasının etkilerini incelemek üzere 2006’dan 2017’ye kadar ilgili literatürün bir incelemesini sunmaktadır. Bu çalışmanın bulguları, özellikle içerik anlama alanında dijital oyun tabanlı öğrenmenin umut verici bir potansiyelinin olduğunu göstermektedir. Ancak, incelemenin bulguları dijital oyun tabanlı öğrenmenin eğitimsel etkinliğinin daha kapsamlı bir resmini elde etmek için ek araştırmalara ihtiyaç olduğunu da göstermektedir. Bu nedenle, araştırmacılara daha fazla rastgele kontrollü çalışma, çeşitli öğrenme modları (örneğin, işbirlikli ve bireysel) ve dijital oyun tabanlı öğrenmeyi geleneksel öğretim yöntemleriyle karşılaştırmaları önerilmektedir.

Wang, M. ve Zheng, X. (2020)’ in yapmış oldukları “Fen Öğrenmesini Desteklemek İçin Oyun Tabanlı Öğrenmeyi Kullanma: Ortaokul Öğrencileri Üzerinde Bir Çalışma” adlı çalışmalarında oyun tabanlı öğrenmenin Çinli ortaokul öğrencilerinin fen bilimleri öğrenmeleri ve öz yeterlikleri üzerindeki etkilerini incelemişlerdir. Yaptıkları çalışmada dijital ve dijital olmayan oyun tabanlı öğrenme arasındaki etkileri karşılaştırmak için bir deney uygulamışlardır. Yaptıkları araştırma sonuçlarına göre oyun tabanlı öğrenme gruplarındaki öğrencilerin içerik bilgisi değerlendirmesinde önemli ölçüde daha iyi performans gösterdiğini ve geleneksel ders grubundan daha yüksek öz yeterlik bildirdiğini gözlemlemişlerdir.

Yu, Z., Gao, M. ve Wang, L. (2020) “Eğitsel Oyunlarının Öğrenme Sonuçları, Öğrenci Motivasyonu, Katılımı ve Memnuniyeti Üzerindeki Etkisi” adlı çalışmada akademik başarılar, problem çözme ve eleştirel düşünme yetenekleri, bilgi, öğrenme verimliliği, beceriler, öğrenci tutumları ve davranışları dahil olmak üzere oyun tabanlı

öğrenme çıktıları geniş bir bakış açısıyla incelenmiştir. Eğitsel oyunların motivasyon üzerindeki olumlu ve olumsuz etkileri kapsamlı literatür analizine dayalı olarak incelenmiştir. Oyun tabanlı öğrenmede katılımın rolü, öğrenci katılımını artırma yollarıyla birlikte araştırılmıştır. Ayrıca, öğrenci memnuniyetinde oyunlaştırılmış bileşenlerin önemi araştırılmış ve uygulayıcılar için yapıcı önerilerde bulunulmuştur. Gelecekteki araştırmacılar, eğitsel oyun tabanlı öğrenmenin öğrenme analitiği ve veri madenciliği tekniklerini vurgulamalı ve eğitsel oyunlarının etkililiğini artırmak için çeşitli çözümler bulmaya çalışmalıdır.

Soluade, Z., Abdu-Raheem, B., Ibikunle, O., & Idowu, S. (2022). “Sosyal Bilgilerde Değerlerin ve Problem Çözme Becerilerinin Geliştirilmesinde Dijital Oyunların Uygulanması” adlı çalışmada dijital oyunların problem çözme becerilerini ve dijital oyunların teşvik etme, sabır, hoşgörü ve azim değerlerini geliştirmek için kullanılma potansiyellerini belirlemek için yapılmıştır. Çalışma Ogun Eyaletindeki devlete ait üçüncül bir kurumda gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerden geri bildirim almak için “Dijital Oyunlar ve Sosyal Bilgilerde Problem Çözme ve Değerlerin Gelişimi Anketi” kullanılmıştır. Oyun egzersizinden sonra öğrencilerin deneyimlerinden elde edilen verilerin analizi için ortalama ve standart sapmanın tanımlayıcı istatistiksel analizi kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre dijital oyunların mantıksal düşünme, çözüme odaklanma ve seçenekleri değerlendirme problem çözme becerilerinin geliştirilmesine yardımcı olduğunu göstermiştir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde araştırma modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, veri toplama süreci, verilerin analizi ve geçerlik güvenirlik başlıklarına yer verilmiştir.

Araştırma Modeli

Ortaokul 5.sınıf Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” öğrenme alanının öğretimi için kullanılan interaktif dijital eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarılarına, demokratik tutumlarına ve derse karşı motivasyonlarına etkisini belirlemeyi amaçlayan bu çalışmada karma araştırma yöntemi kullanılmıştır. Karma araştırma yöntemi, sosyal, sağlık ve davranış bilimleri gibi disiplinlerde araştırmacıların hem nicel hem de nitel verileri birlikte kullanarak daha kapsamlı ve güvenilir sonuçlara ulaşmalarını sağlayan bir yaklaşımdır (Creswell, 2017). Karma yöntemin sağladığı başlıca avantajlar; araştırma sonuçlarının güvenilirliğini artırması, gözden kaçabilecek nitel görüşleri açığa çıkarması, sayısal verileri açıklayıcı nitelik kazandırması, araştırmaya daha geniş bir perspektiften hâkim olunmasını sağlaması ve sonuçların genellenebilirliğini artırmasıdır (Gökçek, 2012). Alan yazında karma araştırma yöntemleri farklı şekillerde sınıflandırılrsa da bu çalışmada Creswell ve Plano-Clark’ın (2018) yaptığı tasnif esas alınmıştır. Söz konusu sınıflamaya göre karma araştırmalar; yakınsayan paralel desen, açımlayıcı sıralı (açıklayıcı) desen, keşfedici sıralı desen, iç içe karma (gömülü) desen, dönüştürücü desen ve çok aşamalı karma desen olmak üzere altı grupta toplanmaktadır. Bu çalışmada ise, araştırmanın temelini nicel verilerin oluşturması nedeniyle iç içe karma (gömülü) desen tercih edilmiştir.

Araştırmanın nicel kısmında nicel araştırma yöntemlerinden “ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen” tercih edilmiştir. Bu desen, deneysel araştırma türleri arasında “yarı deneysel” sınıfına girmekte olup, özellikle seçkisiz atamanın sınırlı olduğu eğitim ortamlarında sıklıkla kullanılmaktadır. Uygulama okullarında denek havuzu oluşturmanın zorlukları nedeniyle, belirli bir kıstasa dayanmadan oluşturulmuş sınıfların seçkisiz kabul edilmesi mümkündür (Tuncer, 2020, s. 216). Böylece,

seçkisizliğe yakın koşullarda gerçekleştirilen bu desenin kullanımı geçerli sayılmıştır (Büyüköztürk ve diğerleri, 2020, s. 212).

Bununla birlikte uygulama okullarında denek havuzu oluşturma imkânı kısıtlıdır. Ancak uygulama okullarında belirli kıstas gözetilmeden rastgele olarak yani bir diğer ifadeyle seviye sınıfları oluşturulmadan belirlenen şubelerin yansız (seçkisiz) olduğunun varsayılabilceği belirtilmektedir (Tuncer, 2020, s. 216). Çalışmada uygulama okulundaki var olan şubelerin (seviye grupları olmayan, rastgele) deney ve kontrol grupları olarak belirlenmesi nedeniyle çalışmanın deseni “ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen” olarak belirlenmiştir.

Araştırmanın nitel boyutunda ise, nicel verileri desteklemek ve daha derinlemesine veri elde etmek amacıyla yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Bu sayede öğrencilerin deneyim ve görüşleri doğrudan alınarak nicel bulgulara nitel açıklamalar getirilmesi hedeflenmiştir.

Çalışma Grubu

Bu araştırmada, Tokat ili merkez ilçesindeki bir eğitim kurumunda öğrenim gören 5. sınıf düzeyindeki öğrencilerden oluşturulan iki bağımsız grup—deney ve kontrol grubu—yer almaktadır. 2022-2023 eğitim-öğretim yılı ikinci döneminde yürütülen çalışmada, dört şube içerisinde yansız biçimde seçilen iki şube deney ve kontrol grubu olarak atanmıştır. Bu süreçte, tüm şubelerin seçilme şansının eşit olması esas alınarak basit seçkisiz örnekleme yöntemi uygulanmıştır. Bu yöntemde, örnekleme dahil edilen her birimin seçilme olasılığı eşittir (Büyüköztürk vd., 2020).

Yarı deneysel desenin gerektirdiği şekilde, gruplar belirlenirken bireylerin kendi grubunu seçmesi gibi önyargı oluşturabilecek durumlar ortadan kaldırılmış, herhangi bir kıstas gözetilmeden gruplar belirlenmiştir. Bu bağlamda, grupların birbirine denk olduğu varsayılabilir (Gliner, Morgan ve Leech, 2015, s. 60–62). Çalışma grubuna dair bilgiler Tablo 1’de yer almaktadır.

Tablo 1. Çalışma Grubunun Demografik Özellikleri

		N	%
Grup	Deney Grubu	20	50,0
	Kontrol Grubu	20	50,0

Tablo 1 incelendiğinde, araştırmaya katılanların %50,0'sinin deney grubunda, %50,0'sinin kontrol grubunda yer aldığı görülmüştür. Araştırmanın nitel boyutu için deney grubunda yer alan 20 öğrencinin tamamı ile yarı yapılandırılmış görüşme yapılmıştır.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak, nicel verileri toplamak için araştırmacı tarafından Ölçme, Değerlendirme ve Sınav Hizmetleri Genel Müdürlüğü (MEB, 2023) tarafından yayınlanan kazanım testlerinden harmanlanarak oluşturulan akademik başarı testi (EK 1), Şimşek (2011) tarafından geliştirilmiş olan Demokratik Tutum Ölçeği (EK 2), Gömleksiz ve Kan (2012) tarafından geliştirilmiş olan Sosyal Bilgiler Motivasyon Ölçeği (EK 3) kullanılmıştır. Araştırmanın nitel verileri ise araştırmacı tarafından alanyazın taraması sonucunda oluşturulan Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu (EK 4) ile elde edilmiştir. Araştırmanın veri toplama araçları Tablo. 2'de gösterilmiştir.

Tablo 2. Veri Toplama Araçları

Grup	Ön Test	Yöntem	Son Test	Diğer
Deney Grubu	Akademik başarı testi	İnteraktif dijital eğitsel oyun ile Öğrenme	Akademik başarı testi	Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu
	Demokratik Tutum Ölçeği		Demokratik Tutum Ölçeği	
	Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği		Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği	
Kontrol Grubu	Akademik başarı testi	Mevcut Müfredat	Akademik başarı testi	
	Demokratik Tutum Ölçeği		Demokratik Tutum Ölçeği	
	Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği		Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği	

Tablo 2 incelendiğinde deney ve kontrol gruplarına akademik başarı testi, demokratik tutum ölçeği ve motivasyon ölçeği ön testleri uygulanmıştır. Ders sürecinde deney grubu öğrencilerine İnteraktif dijital eğitsel oyun ile öğrenme yöntemi uygulanırken kontrol grubuna ise mevcut müfredata uygun şekilde dersler işlenmiştir. Ders süreci sonunda her iki gruba akademik başarı testi, demokratik tutum ölçeği ve motivasyon ölçeği son testleri uygulanmıştır. Ayrıca deney grubundaki öğrencilere yarı yapılandırılmış görüşme soruları sorulmuştur.

Akademik Başarı Testi

Ortaokul 5. sınıf öğrencilerine ‘Üretim, dağıtım, tüketim’ öğrenme alanının öğretimi için kullanılan interaktif dijital eğitsel oyun ile öğrenme yaklaşımına uygun olarak hazırlanan etkinliklerin öğrencilerin akademik başarılarına etkisini ölçmek için MEB kazanım testleri harmanlanarak "Akademik Başarı Testi" oluşturulmuştur. Testin hazırlanma sürecinde belirli aşamalar takip edilmiştir. Bu aşamalar şu şekildedir:

- Öncelikle akademik başarı testinin amaçları ve hedefleri belirlendi.
- Belirlenen amaçlar ve hedefler doğrultusunda öğrenme alanı kazanımları tespit edildi.
- Kazanımlara uygun şekilde MEB kazanım testlerinden tarama yapılarak ve alan öğretmenlerinin de görüşleri alınarak her kazanıma eşit soru olacak şekilde 30 adet soru seçildi.
- Soruların belirlenmesi sürecinde iki sosyal bilgiler öğretmeni ve bir akademisyenin görüşüne başvuruldu.
- 6 ve 7.sınıflarında okuyan önceki yıllarda bu üniteyi işlemiş öğrencilerden rastgele seçilen 100 öğrenciye pilot uygulama gerçekleştirildi. Öğrencilerden gelen cevapların SPSS 22.0 programı ile madde analizleri yapıldı. Yapılan madde analizleri sonucu 10 sorunun çıkarılmasına ve 20 sorunun kullanılmasına karar verildi.
- Böylece akademik başarı testine son hali verildi.

Tablo 3. Üretim, dağıtım, tüketim pilot uygulama kazanım ve soru dağılımları

Kazanımlar	Soru Numaraları
5.5.1. Yaşadığı bölgenin ekonomik faaliyetlerini belirler.	1, 2, 5, 7, 17
5.5.2. Çevresindeki ekonomik faaliyetlerin, insanların sosyal hayatlarına etkisini analiz eder.	3, 4, 6, 10, 21
5.5.3. Kullandığı temel ürünlerin üretim, dağıtım ve tüketim ağını analiz eder.	8, 9, 11, 14, 15
5.5.4. İş birliği yaparak üretim, dağıtım ve tüketime dayalı yeni fikirler geliştirir.	12, 13, 16, 18, 19,
5.5.5. Bilinçli bir tüketici olarak haklarını kullanır.	22, 23, 24, 25, 26
5.5.6. Yaşadığı bölgedeki ekonomik faaliyetlere bağlı olarak gelişen meslekleri tanır.	20, 27, 28, 29, 30

Pilot uygulama verileri, SPSS 22.0 programı kullanılarak analiz edilmiştir. Ulaşılan analiz sonuçlarına göre, madde güçlük katsayısı (P_j) 0 ile 1 arasında değişen değerler almaktadır. Bire yakın değerler, maddenin kolay olduğunu ve öğrencilerin büyük bir oranının ilgili maddeyi doğru cevaplandığını göstermektedir. Madde ayırt edicilik katsayısı (r_{jx}) ise -1 ile +1 arasında değerler almaktadır. Bire yakın değerler testin ayırt ediciliğinin yüksek olduğunu, bilen ve bilmeyen öğrencileri başarılı bir şekilde ayırt edebildiğini göstermektedir. Madde ayırt edicilik katsayısının referans aralıkları Tablo 4’de gösterilmiştir (Atılğan, Kan ve Doğan, 2007).

Tablo 4. Madde Ayırt Edicilik Katsayısının Referans Aralıkları

Madde ayırt edicilik katsayısı (r_{jx})	Maddenin değerlendirilmesi
$r_{jx} \geq 0,40$	Ayırt etme gücü yüksek çok iyi bir madde
$0,30 \geq r_{jx} \geq 0,39$ değerler	Oldukça iyi bir madde
$0,20 \geq r_{jx} \geq 0,29$ değerler	Üzerinde çalışılarak, düzeltilmesi gereken madde
$0,19 \geq r_{jx}$	Ayırt etme gücü düşük çok zayıf bir madde

5.sınıf “Üretim, dağıtım, tüketim” ünite başarı testinin pilot uygulaması Tokat ilinde bulunan bir ortaokulun 6 ve 7.sınıflarında okuyan önceki yıllarda bu üniteyi işlemiş öğrencilerden rastgele seçilen 100 öğrenciye uygulanmıştır. Başarı testinin pilot

uygulama sonucunda elde edilen veriler kullanılarak madde analizi yapılmıştır. Başarı testinde yer alan madde güçlük katsayısı 1'e yakın olan 5 soru ile (1.soru, 12.soru, 17.soru, 19.soru, 26.soru) madde ayırt edicilik katsayısı 0,19'un altında olan 5 soru (6.soru, 11.soru, 14.soru, 20.soru, 27.soru) testten çıkarılmıştır. Kalan 20 sorunun madde analizi tablo 3'de gösterilmiştir.

Tablo 5. Madde Analizi

Madde No	Madde Güçlüğü (Pj)	Madde ayırt ediciliği (rjx)	Madde No	Madde Güçlüğü (Pj)	Madde ayırt ediciliği (rjx)
Soru 2	0,59	0,71	Soru 16	0,60	0,64
Soru 3	0,68	0,45	Soru 18	0,63	0,51
Soru 4	0,56	0,32	Soru 21	0,60	0,31
Soru 5	0,66	0,31	Soru 22	0,64	0,56
Soru 7	0,66	0,39	Soru 23	0,68	0,49
Soru 8	0,42	0,60	Soru 24	0,69	0,41
Soru 9	0,49	0,50	Soru 25	0,65	0,38
Soru 10	0,53	0,66	Soru 28	0,53	0,61
Soru 13	0,59	0,65	Soru 29	0,59	0,62
Soru 15	0,63	0,58	Soru 30	0,68	0,32

Tablo 5 incelendiğinde, başarı testinde yer alan maddelerin güçlük katsayılarının 0,42 ile 0,69 arasında değişen değerler aldığı görülmektedir. Maddelerin ayırt edicilik katsayılarının ise 0,31 ile 0,71 arasında değişen değerler aldığı görülmektedir. Başarı testinde 20 soru yer almaktadır. Başarı testinin ortalama güçlüğü 0,55; ortalama ayırt ediciliği ise 0,52 olarak hesaplanmıştır. Test puanlarının güvenilirliğini belirlemek için KR20 güvenirlik katsayısı kullanılmıştır. Güvenirlik katsayısının 0,70 ve daha yüksek olması test puanlarının güvenilirliği için yeterli görülmektedir (Büyüköztürk, 2006). Başarı testinin KR20 güvenirlik katsayısı 0,84 olarak hesaplanmıştır. Bu değer başarı testinin iç tutarlılığa bağlı güvenirliğinin yüksek düzeyde olduğunu göstermektedir.

Demokratik Tutum Ölçeği

5. sınıf sosyal bilgiler dersi öğretiminde interaktif dijital eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına, demokratik tutumlarına ve motivasyonlarına etkisinin incelenmesi amaçlanan bu çalışmada alan yazın taraması sonucunda, Şimşek (2011) tarafından geliştirilen Demokratik Tutum Ölçeğinin

kullanılması uygun bulunmuştur. Söz konusu ölçekte yer alan ifadeler, "güven duygusu," "hoşgörülü olma," "sosyal katılım," "kurallara uyma" ve "bağımsız hareket etme" olmak üzere beş alt boyutta ve toplam 25 maddeden oluşmaktadır. Geçerlik-güvenirlik analizi sonucunda ölçeğin Cronbach alfa katsayısı .86 olarak belirlenmiş, bu da ölçeğin yüksek düzeyde iç tutarlılığa sahip olduğunu göstermektedir.

Demokratik tutum ölçeğinin iç tutarlılık ile ilişkili güvenirlik düzeyini incelemek için Cronbach Alfa değeri kullanılmıştır. Cronbach Alfa değeri “0” ile “1” arasında değişmektedir. Alfa değerleri 0,50’den az ise güvenilir değil, 0,50-0,80 arasında ise orta düzeyde güvenilir, 0,80’den fazla ise yüksek güvenirlikte kabul edilmektedir (Salvucci vd., 1997, s. 115).

Çalışmamızda, Demokratik Tutum Ölçeğine ilişkin güvenirlik katsayıları Tablo 6’da gösterilmiştir.

Tablo 6. Demokratik Tutum Ölçeğine Ait Güvenirlik Katsayıları

Ölçek	Madde Sayısı	Cronbach's Alpha
Demokratik Tutum Ölçeği –Ön test	25	0,90
Demokratik Tutum Ölçeği –Son test	25	0,90

Tablo 6 incelendiğinde, araştırma verileri toplamak için kullanılan demokratik tutum ölçeği ön test için hesaplanan Cronbach alfa katsayısı 0,90 ve demokratik tutum ölçeği son test için hesaplanan Cronbach alfa katsayısı 0,90’dır. Bu değerler demokratik tutum ölçeği ön test ve son test için tutarlılığa bağlı güvenirliğinin yüksek düzeyde olduğunu görülmüştür.

Sosyal Bilgiler Motivasyon Ölçeği

5. sınıf sosyal bilgiler dersi öğretiminde interaktif dijital eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına, demokratik tutumlarına ve motivasyonlarına etkisinin incelenmesi amaçlanan bu çalışmada alan yazın taraması sonucunda, Gömleksiz ve Kan (2011) tarafından geliştirilen Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeğinin uygun olduğu belirlenmiş ve gerekli izinler alınarak uygulanmıştır. Ölçek, içsel motivasyon, dışsal motivasyon ve önemseme olmak üzere

üç alt boyuttan oluşan bir yapıya sahiptir. Beşli Likert tipi olarak tasarlanan ölçek, toplam 23 madde içermektedir. Yapılan güvenirlik analizi sonucunda ölçeğin Cronbach Alfa katsayısı 0.792 olarak belirlenmiş ve ölçeğin yeterli düzeyde iç tutarlılığa sahip olduğu tespit edilmiştir.

Motivasyon ölçeğinin iç tutarlılık ile ilişkili güvenirlik düzeyini incelemek için Cronbach Alfa değeri kullanılmıştır.

Çalışmamızda Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeğine ilişkin güvenirlik katsayıları Tablo 7’de gösterilmiştir.

Tablo 7.Motivasyon Ölçeğine Ait Güvenirlik Katsayıları

Ölçek	Madde Sayısı	Cronbach's Alpha
Motivasyon Ölçeği –Ön test	23	0,91
Motivasyon Ölçeği –Son test	23	0,63

Tablo 7 incelendiğinde, araştırma verileri toplamak için kullanılan motivasyon ölçeği ön test için hesaplanan Cronbach alfa katsayısı 0,91; motivasyon ölçeği son test için hesaplanan Cronbach alfa katsayısı 0,63’ dür. Bu değerler motivasyon ölçeğinin ön testi için iç tutarlılığa bağlı güvenirliğinin yüksek düzeyde olduğunu; motivasyon ölçeğinin son testi için iç tutarlılığa bağlı güvenirliğinin orta düzeyde olduğunu göstermektedir.

Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

Ortaokul 5.sınıf Sosyal Bilgiler Dersi “Üretim, Dağıtım ve Tüketim” öğrenme alanının öğretimi için kullanılan interaktif dijital eğitsel oyunların etkili olup olmadığını belirlemek için yarı yapılandırılmış görüşme formu hazırlanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu için iki Sosyal Bilgiler öğretmeni ile 1 akademisyenden görüş alınmıştır. Belirlenen görüşme sorularının uygulanacak çalışmaya uygun olduğu tespit edilmiş ve görüşme formuna son şekli verilmiştir. 6 sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu interaktif dijital eğitsel oyunlar ile desteklenmiş deney grubunda yer alan 20 öğrenciye uygulanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşmeler, günlük olayların dışında, önceden belirlenen bir yer ve zaman içinde yapılan önceden belirlenip

düzenlenen açık uçlu sorular çerçevesinde kişi ya da kişiler ile yapılan görüşmelerdir (DiCicco-Bloom ve Crabtree, 2006, s. 315). Öğrenciler görüşme sırasında bulunduğu konuma göre kodlamış ve sıra numarası önüne Öğrenci anlamına gelen “Ö” ifadesi eklenmiştir. Örneğin görüşme sırası 10 olan öğrenci için “Ö10” şeklinde bir kodlama verilmiştir.

Veri Toplama Süreci

Araştırmaya başlamadan önce “İnteraktif Dijital Eğitsel Oyun” destekli öğretimin sosyal bilgiler alanında yapılacak olmasından dolayı ortaokulda araştırmanın yürütüleceği bir sınıf düzeyi belirlenmiştir. Sınıf düzeyi belirlenirken “İnteraktif Dijital Eğitsel Oyun” ile üst sınıf kademelerine oranla bugüne kadar daha az ders işlemiş olabilecekleri varsayımından hareketle 5.sınıf düzeyinin araştırma için daha uygun olabileceği düşünülmüştür. Sınıf düzeyi belirlendikten sonra araştırmanın amacına uygun olabilecek interaktif dijital eğitsel oyunların daha fazla ve çeşitli olduğu “üretim, dağıtım, tüketim” ünitesi seçilmiştir. Daha sonra ilk olarak araştırma ve araştırmada kullanılacak ölçekler sahiplerinde gerekli izinler (Ek 5) alınmıştır. Veri toplama araçlarının kullanımı noktasında Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulundan etik izin (EK 6) ve uygulama için Tokat İl Milli Eğitim Müdürlüğünden uygulama izni alınmıştır (EK 7).

Uygulama Süreci

Araştırmanın uygulama süreci Tablo 8’de belirtilmiştir.

Tablo 8.Araştırmanın Uygulama Süreci

Tarihler	Uygulama	Kullanılan Veri Toplama Tekniği
1.Hafta 20-24 Mart 2023	Uygulamanın yapılacağı sınıf belirlendi.	☐ Veli izin formu
	Yapılacak olan çalışma hakkında bilgi verildi.	☐ Ön Test
	İdare, öğretmen, öğrenci ve veli gönüllülük durumu tespit edildi.	☐ Demokratik Tutum Ölçeği
	Ön Testler her iki sınıf öğrencilerine uygulandı.	☐ Motivasyon Ölçeği

2.Hafta	27-31 Mart 2023	Deney grubuna İnteraktif dijital eğitsel oyun destekli ders yapıldı. 5.5.1. kazanımı verildi.
	27-31 Mart 2023	Kontrol grubuna geleneksel yöntemlere uygun ders yapıldı. 5.5.1. kazanımı verildi.
3.Hafta	03-07 Nisan 2023	Deney grubuna İnteraktif dijital eğitsel oyun destekli ders yapıldı. 5.5.2.ve 5.5.3. kazanımı verildi.
	03-07 Nisan 2023	Kontrol grubuna geleneksel yöntemlere uygun ders yapıldı. 5.5.2. ve 5.5.3. kazanımı verildi.
4.Hafta	10-14 Nisan 2023	Deney grubuna İnteraktif dijital eğitsel oyun destekli ders yapıldı. 5.5.4. ve 5.5.5 kazanımı verildi.
	10-14 Nisan 2023	Kontrol grubuna geleneksel yöntemlere uygun ders yapıldı. 5.5.4. ve 5.5.5. kazanımı verildi.
5.Hafta	17-21 Nisan 2023	Deney grubuna İnteraktif dijital eğitsel oyun destekli ders yapıldı. 5.5.6. kazanımı verildi.

17-21 Nisan 2023	Kontrol grubuna geleneksel yöntemlere uygun ders yapıldı. 5.5.6. kazanımı verildi.
6. Hafta 24-28 Nisan 2023	Son testler yapıldı. Deney grubu öğrencileriyle görüşmeler yapıldı

☐ Son Test

☐ Demokratik Tutum Ölçeği

☐ Motivasyon Ölçeği

☐ Görüşme Formu

Alınan izinlerle birlikte uygulamaya 2022-2023 eğitim öğretim yılı ikinci döneminde Tokat merkezde bulunan ortaokulda başlanmıştır. Bu okulun 5. sınıf 4 farklı şubesi arasından rastgele 2 farklı şube deney ve kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Uygulama öncesi her iki şubeye de 1. hafta içerisinde akademik başarı testi, demokratik tutum ve motivasyon ölçeği ön testi uygulanmıştır. Testlerin analizleri yapılarak şubelerin birbirine denk olup olmadığı kontrol edilmiştir. Yapılan analizler sonucu şubelerin birbirine denk olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Daha sonra rastgele bir şekilde deney ve kontrol grupları oluşturulmuştur. Bu oluşturulan deney ve kontrol gruplarıyla uygulamanın 2. haftasına başlanmıştır. Deney grubundaki öğrencilere, “Üretim, Dağıtım, Tüketim” ünitesi dört hafta boyunca interaktif dijital eğitsel oyunlarla desteklenerek işlenmiştir (Ek 8). Aynı dönemde, kontrol grubundaki öğrencilere ise mevcut öğretim programında yer alan etkinlikler doğrultusunda aynı ünite uygulanmıştır (Ek 9). Ders uygulama sürecinin tamamlanmasının ardından, altıncı haftada her iki gruba da akademik başarı, demokratik tutum ve motivasyon ölçekleri son test olarak uygulanmıştır. Öğrencilerin son testleri analiz edilmiş, ayrıca interaktif dijital eğitsel oyun ile desteklenen deney grubunda yer alan 20 öğrenciye yine aynı hafta içerisinde 6 sorudan oluşan yarı yapılandırılmış görüşme formu uygulanmıştır. Görüşmelere başlamadan önce öğrencilere çalışmanın önemi açıklanmış, öğrencilerin daha içten ve doğru cevaplar vermesi için telkinlerde bulunulmuştur. Öğrenciye kendisine yöneltilen soruların doğru veya yanlış cevapları olmadığı belirtilmiştir. Görüşme sonucu elde edilen bilgilerin raporlaştırma sürecinde kullanılırken isminin

kesinlikle belirtilmeyeceği öğrenciye söylenmiştir. Öğrencilerin kendilerini daha rahat hissetmeleri için görüşmeler okul ortamında yapılmıştır. Her görüşme ortalama 10-12 dakika kadar sürmüştür. Elde edilen görüşme cevapları analiz edilmiştir.

Son testler ile ön testler arasında oluşan farklar ile deney grubu görüşme cevapları yorumlanmış gerekli önerilerde bulunularak araştırma sonuçlandırılmıştır.

Verilerin Analizi

Örnekleme yapılan ölçek uygulaması başarıyla tamamlandıktan sonra, elde edilen nicel veriler elektronik ortamda analiz edilmeden önce akademik başarı ölçeği, demokratik tutum ölçeği ve motivasyon ölçeğinin uygun doldurulup doldurulmadığı kontrol edilmiştir. Herhangi bir olumsuz durumun olmadığı anlaşıncaya akademik başarı ölçeği, demokratik tutum ölçeği ve motivasyon ölçeğiyle toplanmış olan verilerin analiz sonuçlarını bilimsel bir şekilde açıklayabilmek amacıyla SPSS (Statistical Package for Social Sciences) istatistik programına nicel verilerin girişi yapılmış, toplanan veriler analiz edilmiştir. Verilerin normal dağılıma uygunluğunun belirlenmesi amacıyla normallik testleri, histogram, Q-Q grafiği, varyasyon katsayısı ve çarpıklık-basıklık değerleri kullanılmıştır. Normal dağılımı test etmek için en sık başvurulmuş yöntemler Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilk testleridir (Field, 2018). Küçük örneklemelerde ($n < 30$) Shapiro-Wilk testi, büyük örneklemelerde ($n \geq 30$) ise Kolmogorov-Smirnov testi tercih edilmektedir (Öztuna ve Diğer., 2006). Bu çalışmada, örneklem büyüklüğünün 30'dan fazla olması nedeniyle Kolmogorov-Smirnov testi kullanılmıştır. Histogram grafiği, verilerin normal dağılıma uygunluğunu görsel olarak değerlendirmek amacıyla kullanılmaktadır. Histogram, veri setinin frekans dağılımını sunarken, normal dağılımın beklenen simetrik ve çan şeklindeki yapısını gözlemlemeye olanak tanır. Bu, istatistiksel testlerin geçerliliğini değerlendirmek açısından önemlidir (Field, 2018). Verilerin normal dağılıma uygun olup olmadığını görsel olarak incelemek için Q-Q (Quantile-Quantile) grafiği de kullanılmaktadır; eğer veriler teorik doğrular üzerinde sıralanıyorsa dağılımın normal olduğu kabul edilir (Field, 2018). Varyasyon katsayısı, verilerin ne kadar değişkenlik gösterdiğini anlamada kritik bir role sahiptir; düşük bir varyasyon katsayısı verilerin ortalama etrafında toplandığını, yüksek bir varyasyon katsayısı ise daha büyük bir değişkenliği ifade eder. Bu, normal dağılıma uygunluk

analizinde önemli bir faktördür, çünkü veri setindeki varyansın ortalamadan sapma derecesini gösterir (Field, 2013). Normal dağılımlar için varyasyon katsayısının %10'un altında olması düşük değişkenliği, %10 ile %20 arasında olması orta düzeyde değişkenliği, %20'nin üzerinde olması ise yüksek değişkenliği ifade eder (De Veaux, Velleman, & Bock, 2012). Çarpıklık ve basıklık değerlerinin ± 1 aralığında bulunması normal dağılım için yeterli görülmektedir (George ve Mallery, 2010).

Tablo 9. Akademik Başarı Ölçeği, Demokratik Tutum Ölçeği ve Motivasyon Ölçeğine Ait Çarpıklık ve Basıklık Değerleri

Ölçek	Alt Boyutlar ve Ölçüm	N	Çarpıklık		Basıklık		Kolmogorov-Smirnov	
			Değer	Std. Hata	Değer	Std. Hata	Değer	p
Başarı Ölçeği	Başarı –Ön test	40	-0,48	0,37	-0,28	0,73	0,15	0,03
	Başarı –Son test	40	0,15	0,37	-0,95	0,73	0,12	0,16
Motivasyon Ölçeği	İçsel Motivasyon –Ön test	40	0,14	0,37	-1,36	0,73	0,12	0,17
	İçsel Motivasyon –Son test	40	-0,07	0,37	-0,87	0,73	0,14	0,04
	Önemseme –Ön test	40	0,31	0,37	-1,29	0,73	0,17	0,01
	Önemseme –Son test	40	0,29	0,37	-0,53	0,73	0,15	0,02
	Dışsal Motivasyon –Ön test	40	-0,86	0,37	-0,45	0,73	0,19	0,00
	Dışsal Motivasyon –Son test	40	0,46	0,37	-0,50	0,73	0,21	0,00
	Genel Motivasyon –Ön test	40	-0,36	0,37	-1,60	0,73	0,10	0,20
	Genel Motivasyon –Son test	40	0,20	0,37	-0,33	0,73	0,23	0,00
Demokratik tutum Ölçeği	Güven Duygusu –Ön test	40	0,32	0,37	0,14	0,73	0,16	0,01
	Güven Duygusu –Son test	40	-0,84	0,37	0,06	0,73	0,13	0,11
	Kurallara Uyuma –Ön test	40	0,73	0,37	-1,03	0,73	0,17	0,00
	Kurallara Uyuma –Son test	40	-0,21	0,37	-1,46	0,73	0,27	0,00
	Hoşgörülü Olma –Ön test	40	0,37	0,37	-0,47	0,73	0,16	0,01
	Hoşgörülü Olma –Son test	40	-0,07	0,37	-1,12	0,73	0,16	0,01
	Sosyal Katılım –Ön test	40	0,15	0,37	-1,08	0,73	0,12	0,15
	Sosyal Katılım –Son test	40	-0,01	0,37	-1,03	0,73	0,25	0,00
	Bağımsız Hareket Etme –Ön test	40	-0,39	0,37	-1,19	0,73	0,16	0,01
	Bağımsız Hareket Etme –Son test	40	-1,00	0,37	1,84	0,73	0,33	0,00
	Genel Demokratik Tutum –Ön test	40	-0,12	0,37	-1,31	0,73	0,12	0,16
	Genel Demokratik Tutum –Son test	40	-0,08	0,37	-1,01	0,73	0,17	0,00

Tablo 9 incelendiğinde, akademik başarı ölçeği, motivasyon ölçeği ve demokratik tutum ölçeğinden elde edilen puanlara ait histogram, Q-Q grafiği, varyasyon katsayısı, çarpıklık-basıklık ve Kolmogorov-Smirnov değerleri hesaplanarak normal dağılım gösterip göstermediği kontrol edilmiştir. Akademik başarı ölçeğinin ön test ve son test, motivasyon ölçeğinin içsel motivasyon alt boyutu son test, önemseme alt boyutu ön test ve son test, dışsal motivasyon alt boyutunun son test, genel

motivasyonun son test, demokratik tutum ölçeğinin güven duygusu alt boyutu ön test ve son test, kurallara uyma alt boyutunun ön test ve son test, hoşgörülü olma alt boyutunun ön test ve son test, sosyal katılım alt boyutu ön test ve son test, bağımsız hareket etme alt boyutunun ön test ve son test, genel demokratik tutumun ön test ve son test verilerinin normal dağılım göstermediği; motivasyon ölçeğinin içsel motivasyon alt boyutu ön test, dışsal motivasyon alt boyutunun ön test, genel motivasyonun ön test verilerinin normal dağılım gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Buradan hareketle deney ve kontrol grubunun Akademik başarı ölçeğinin ön test ve son test, motivasyon ölçeğinin içsel motivasyon alt boyutu son test, önemseme alt boyutu ön test ve son test, dışsal motivasyon alt boyutunun son test, genel motivasyonun son test, demokratik tutum ölçeğinin güven duygusu alt boyutu ön test ve son test, kurallara uyma alt boyutunun ön test ve son test, hoşgörülü olma alt boyutunun ön test ve son test, sosyal katılım alt boyutu ön test ve son test, bağımsız hareket etme alt boyutunun ön test ve son test, genel demokratik tutumun ön test ve son test puan karşılaştırmalarında Mann Whitney U testi, motivasyon ölçeğinin içsel motivasyon alt boyutu ön test, dışsal motivasyon alt boyutunun ön test, genel motivasyonun ön test puan karşılaştırmalarında bağımsız örneklem t testi kullanılmıştır. Deney ve kontrol grubunun Akademik başarı ölçeğinin, motivasyon ölçeğinin içsel motivasyon, önemseme, dışsal motivasyon, genel motivasyonun, demokratik tutum ölçeğinin güven duygusu, kurallara uyma, hoşgörülü olma, sosyal katılım, bağımsız hareket etme, genel demokratik tutumun ön test-son test puan karşılaştırmalarında Wilcoxon testi kullanılmıştır.

Akademik başarı ölçeği, motivasyon ölçeğinin ve demokratik tutum ölçeği betimsel değerlendirilmesinde frekans, yüzde, ortalama ve standart sapma değerleri kullanılmıştır. Araştırmada etki düzeyini belirlemek için Cohen d katsayısı hesaplanmıştır. Cohen d katsayısı için; $d \leq 0,2$ değerleri küçük, $0,2 < d < 0,8$ değerleri orta ve $d \geq 0,8$ değerleri ise geniş etki büyüklüğünü göstermektedir (Cohen, 1992).

1.Deney grubuna uygulanan akademik başarı ölçeğine verilen cevaplara ilişkin minimum, maksimum, ortalama ve standart sapma değerleri Tablo 10’da gösterilmiştir.

Tablo 10.Deney Grubu Akademik Başarı Ölçeğine Ait Betimsel İstatistikler

Ölçek	N	Mini	Maxi	X	Ss
Akademik Başarı – Ön test	20	15,00	70,00	45,50	15,04
Akademik Başarı – Son test	20	35,00	100,00	71,75	20,86

Tablo 10 incelendiğinde, deney grubunun akademik başarı ölçeği ön test puanının minimum 15,00; maksimum 70,00; ortalamasının 45,50; standart sapmasının 15,04 olduğu; deney grubunun akademik başarı ölçeği son test puanının minimum 35,00; maksimum 100,00; ortalamasının 71,75; standart sapmasının 20,86 olduğu görülmüştür.

2.Kontrol grubuna uygulanan akademik başarı ölçeğine verilen cevaplara ilişkin minimum, maksimum, ortalama ve standart sapma değerleri Tablo 11’te gösterilmiştir.

Tablo 11.Kontrol Grubu Akademik Başarı Ölçeğine Ait Betimsel İstatistikler

Ölçek	N	Mini	Maxi	X	Ss
Akademik Başarı – Ön test	20	25,00	60,00	46,50	10,89
Akademik Başarı – Son test	20	30,00	85,00	53,75	15,46

Tablo 11 incelendiğinde, kontrol grubunun akademik başarı ölçeği ön test puanının minimum 25,00; maksimum 60,00; ortalamasının 46,50; standart sapmasının 10,89 olduğu; kontrol grubunun akademik başarı ölçeği son test puanının minimum 30,00; maksimum 85,00; ortalamasının 53,75; standart sapmasının 15,46 olduğu görülmüştür.

3.Deney grubuna uygulanan motivasyon ölçeği alt boyutlarına ve genel motivasyona verilen cevaplara ilişkin minimum, maksimum, ortalama ve standart sapma değerleri Tablo 12’de gösterilmiştir.

Tablo 12.Deney Grubu Motivasyon Ölçeğine Ait Betimsel İstatistikler

Alt Boyutlar	N	Mini	Maxi	X	Ss
İçsel Motivasyon – Ön test	20	1,00	2,00	1,26	0,32
İçsel Motivasyon – Son test	20	2,11	3,22	2,65	0,34
Önemseme – Ön test	20	1,00	2,00	1,30	0,29
Önemseme – Son test	20	1,38	2,25	1,73	0,25
Dışsal Motivasyon –Ön test	20	1,50	3,83	2,60	0,81
Dışsal Motivasyon –Son test	20	3,00	4,17	3,54	0,28
Genel Motivasyon –Ön test	20	1,26	2,35	1,62	0,28
Genel Motivasyon –Son test	20	2,17	3,00	2,56	0,21

Tablo 12 incelendiğinde, deney grubunun motivasyon ölçeğinin içsel motivasyon ön test puanının minimum 1,00; maksimum 2,00; ortalamasının 1,26; standart sapmasının 0,32 olduğu; uygulama öncesi deney grubunun içsel motivasyonun çok düşük düzeyde olduğu görülmüştür. Deney grubunun motivasyon ölçeğinin içsel motivasyon son test puanının minimum 2,11; maksimum 3,22; ortalamasının 2,65; standart sapmasının 0,34 olduğu; uygulama sonrası deney grubunun içsel motivasyonunun orta düzeyde olduğu görülmüştür. Deney grubunun motivasyon ölçeğinin önemseme ön test puanının minimum 1,00; maksimum 2,00; ortalamasının 1,30; standart sapmasının 0,29 olduğu; uygulama öncesi deney grubunun önemseme düzeyinin çok düşük olduğu görülmüştür. Deney grubunun motivasyon ölçeğinin önemseme son test puanının minimum 1,38; maksimum 2,25; ortalamasının 1,73; standart sapmasının 0,25 olduğu; uygulama sonrası deney grubunun önemseme düzeyinin çok düşük olduğu görülmüştür. Deney grubunun motivasyon ölçeğinin dışsal motivasyon ön test puanının minimum 1,50; maksimum 3,83; ortalamasının 2,60; standart sapmasının 0,81 olduğu; uygulama öncesi deney grubunun dışsal motivasyonunun orta düzeyde olduğu görülmüştür. Deney grubunun motivasyon ölçeğinin dışsal motivasyon son test puanının minimum 3,00; maksimum 4,17; ortalamasının 3,54; standart sapmasının 0,28 olduğu; uygulama sonrası deney grubunun dışsal motivasyonunun yüksek düzeyde olduğu görülmüştür. Deney grubunun motivasyon ölçeğinin genel motivasyon ön test puanının minimum 1,26; maksimum 2,35; ortalamasının 1,67; standart sapmasının 0,28 olduğu; uygulama öncesi deney

grubunun genel motivasyonunun çok düşük düzeyde olduğu görülmüştür. Deney grubunun motivasyon ölçeğinin genel motivasyon son test puanının minimum 2,17; maksimum 3,00; ortalamasının 2,56; standart sapmasının 0,21 olduğu; uygulama sonrası deney grubunun genel motivasyonunun düşük düzeyde olduğu görülmüştür.

4.Kontrol grubuna uygulanan motivasyon ölçeği alt boyutlarına ve genel motivasyona verilen cevaplara ilişkin minimum, maksimum, ortalama ve standart sapma değerleri Tablo 13’de gösterilmiştir.

Tablo 13.Kontrol Grubu Motivasyon Ölçeğine Ait Betimsel İstatistikler

Alt Boyutlar	N	Mini	Maxi	X	Ss
İçsel Motivasyon – Ön test	20	1,67	2,89	2,34	0,36
İçsel Motivasyon – Son test	20	1,78	2,78	2,31	0,32
Önemseme – Ön test	20	1,00	2,00	1,54	0,40
Önemseme – Son test	20	1,25	2,00	1,62	0,21
Dışsal Motivasyon –Ön test	20	3,33	4,33	3,80	0,30
Dışsal Motivasyon –Son test	20	3,33	4,33	3,80	0,35
Genel Motivasyon –Ön test	20	2,22	2,61	2,44	0,09
Genel Motivasyon –Son test	20	2,13	2,65	2,46	0,16

Tablo 13 incelendiğinde, kontrol grubunun motivasyon ölçeğinin içsel motivasyon ön test puanının minimum 1,67; maksimum 2,89; ortalamasının 2,34; standart sapmasının 0,36 olduğu; uygulama öncesi kontrol grubunun içsel motivasyonun çok düşük düzeyde olduğu görülmüştür. Kontrol grubunun motivasyon ölçeğinin içsel motivasyon son test puanının minimum 1,78; maksimum 2,78; ortalamasının 2,31; standart sapmasının 0,32 olduğu; uygulama sonrası kontrol grubunun içsel motivasyonunun düşük düzeyde olduğu görülmüştür. Kontrol grubunun motivasyon ölçeğinin önemseme ön test puanının minimum 1,00; maksimum 2,00; ortalamasının 1,54; standart sapmasının 0,40 olduğu; uygulama öncesi kontrol grubunun önemseme düzeyinin çok düşük olduğu görülmüştür. Kontrol grubunun motivasyon ölçeğinin önemseme son test puanının minimum 1,25; maksimum 2,00; ortalamasının 1,62; standart sapmasının 0,21 olduğu; uygulama sonrası kontrol grubunun önemseme düzeyinin çok düşük olduğu görülmüştür. Kontrol grubunun motivasyon ölçeğinin

dışsal motivasyon ön test puanının minimum 3,33; maksimum 4,33; ortalamasının 3,80; standart sapmasının 0,30 olduğu; uygulama öncesi kontrol grubunun dışsal motivasyonunun yüksek düzeyde olduğu görülmüştür. Kontrol grubunun motivasyon ölçeğinin dışsal motivasyon son test puanının minimum 3,33; maksimum 4,33; ortalamasının 3,80; standart sapmasının 0,35 olduğu; uygulama sonrası kontrol grubunun dışsal motivasyonunun yüksek düzeyde olduğu görülmüştür. Kontrol grubunun motivasyon ölçeğinin genel motivasyon ön test puanının minimum 2,22; maksimum 2,61; ortalamasının 2,44; standart sapmasının 0,09 olduğu; uygulama öncesi kontrol grubunun genel motivasyonunun düşük düzeyde olduğu görülmüştür. Kontrol grubunun motivasyon ölçeğinin genel motivasyon son test puanının minimum 2,13; maksimum 2,65; ortalamasının 2,46; standart sapmasının 0,16 olduğu; uygulama sonrası kontrol grubunun genel motivasyonunun düşük düzeyde olduğu görülmüştür.

5. Deney grubuna uygulanan demokratik tutum ölçeği alt boyutlarına ve genel demokratik tutuma verilen cevaplara ilişkin minimum, maksimum, ortalama ve standart sapma değerleri Tablo 14’te gösterilmiştir.

Tablo 14. Deney Grubu Demokratik Tutum Ölçeğine Ait Betimsel İstatistikler

Alt Boyutlar	N	Mini	Maxi	X	Ss
Güven Duygusu – Ön test	20	1,75	2,75	2,19	0,44
Güven Duygusu – Son test	20	2,25	3,50	2,89	0,40
Kurallara Uyma – Ön test	20	1,00	2,00	1,45	0,45
Kurallara Uyma – Son test	20	2,00	3,00	2,68	0,40
Hoşgörülü Olma – Ön test	20	1,00	2,00	1,39	0,44
Hoşgörülü Olma – Son test	20	2,17	3,17	2,73	0,41
Sosyal Katılım – Ön test	20	2,00	3,00	2,44	0,43
Sosyal Katılım – Son test	20	2,40	3,80	3,15	0,36
Bağımsız Hareket Etme – Ön test	20	1,67	2,67	2,15	0,25
Bağımsız Hareket Etme – Son test	20	1,67	3,33	2,40	0,60
Genel Demokratik Tutum – Ön test	20	1,56	2,44	1,96	0,36
Genel Demokratik Tutum – Son test	20	2,36	3,28	2,83	0,31

Tablo 14 incelendiğinde, deney grubunun demokratik tutum ölçeğinin güven duygusu ön test puanının minimum 1,75; maksimum 2,75; ortalamasının 2,19; standart sapmasının 0,44 olduğu; uygulama öncesi deney grubunun güven duygusunun düşük düzeyde olduğu görülmüştür. Deney grubunun demokratik tutum ölçeğinin güven duygusu son test puanının minimum 2,25; maksimum 3,50; ortalamasının 2,89; standart sapmasının 0,40 olduğu; uygulama sonrası deney grubunun güven duygusunun orta düzeyde olduğu görülmüştür. Deney grubunun demokratik tutum ölçeğinin kurallara uyma ön test puanının minimum 1,00; maksimum 2,00; ortalamasının 1,45; standart sapmasının 0,45 olduğu; uygulama öncesi deney grubunun kurallara uyma düzeyinin çok düşük olduğu görülmüştür. Deney grubunun demokratik tutum ölçeğinin kurallara uyma son test puanının minimum 2,00; maksimum 3,00; ortalamasının 2,68; standart sapmasının 0,40 olduğu; uygulama sonrası deney grubunun kurallara uyma düzeyinin orta olduğu görülmüştür. Deney grubunun demokratik tutum ölçeğinin hoşgörülü olma ön test puanının minimum 1,00; maksimum 2,00; ortalamasının 1,39; standart sapmasının 0,44 olduğu; uygulama öncesi deney grubunun hoşgörülü olma düzeyinin çok düşük olduğu görülmüştür. Deney grubunun demokratik tutum ölçeğinin hoşgörülü olma son test puanının minimum 2,17; maksimum 3,17; ortalamasının 2,73; standart sapmasının 0,41 olduğu; uygulama sonrası deney grubunun hoşgörülü olma düzeyinin orta olduğu görülmüştür. Deney grubunun demokratik tutum ölçeğinin sosyal katılım ön test puanının minimum 2,00; maksimum 3,00; ortalamasının 2,44; standart sapmasının 0,43 olduğu; uygulama öncesi deney grubunun sosyal katılım düzeyinin düşük olduğu görülmüştür. Deney grubunun demokratik tutum ölçeğinin sosyal katılım son test puanının minimum 2,40; maksimum 3,80; ortalamasının 3,15; standart sapmasının 0,36 olduğu; uygulama sonrası deney grubunun sosyal katılım düzeyinin orta olduğu görülmüştür. Deney grubunun demokratik tutum ölçeğinin bağımsız hareket etme ön test puanının minimum 1,67; maksimum 2,67; ortalamasının 2,15; standart sapmasının 0,25 olduğu; uygulama öncesi deney grubunun bağımsız hareket etme düzeyinin düşük düzeyde olduğu görülmüştür. Deney grubunun demokratik tutum ölçeğinin bağımsız hareket etme son test puanının minimum 1,67; maksimum 3,33; ortalamasının 2,40; standart sapmasının 0,60 olduğu; uygulama sonrası deney grubunun bağımsız hareket etme düzeyinin düşük düzeyde olduğu görülmüştür. Deney grubunun demokratik tutum ölçeğinin genel demokratik tutum ön test puanının minimum 1,56; maksimum 2,44;

ortalamasının 1,96; standart sapmasının 0,36 olduğu; uygulama öncesi deney grubunun genel demokratik tutum düzeyinin düşük olduğu görülmüştür. Deney grubunun demokratik tutum ölçeğinin genel demokratik tutum son test puanının minimum 2,36; maksimum 3,28; ortalamasının 2,83; standart sapmasının 0,31 olduğu; uygulama sonrası deney grubunun genel demokratik tutum düzeyinin orta olduğu görülmüştür.

6.Kontrol grubuna uygulanan demokratik tutum ölçeği alt boyutlarına ve genel demokratik tutuma verilen cevaplara ilişkin minimum, maksimum, ortalama ve standart sapma değerleri Tablo 15’te gösterilmiştir.

Tablo 15.Kontrol Grubu Demokratik Tutum Ölçeğine Ait Betimsel İstatistikler

Alt Boyutlar	N	Mini	Maxi	X	Ss
Güven Duygusu – Ön test	20	1,00	4,00	2,30	0,96
Güven Duygusu – Son test	20	1,00	3,25	2,13	0,72
Kurallara Uyma – Ön test	20	1,00	2,40	1,36	0,49
Kurallara Uyma – Son test	20	1,00	3,40	1,58	0,70
Hoşgörülü Olma – Ön test	20	1,00	2,83	1,81	0,47
Hoşgörülü Olma – Son test	20	1,00	2,50	1,73	0,43
Sosyal Katılım – Ön test	20	1,20	2,80	2,06	0,44
Sosyal Katılım – Son test	20	1,40	2,80	2,09	0,38
Bağımsız Hareket Etme –Ön test	20	1,00	5,00	2,30	1,25
Bağımsız Hareket Etme –Son test	20	1,00	3,67	2,03	0,76
Genel Demokratik Tutum –Ön test	20	1,32	2,48	1,97	0,36
Genel Demokratik Tutum –Son test	20	1,32	2,60	1,93	0,33

Tablo 15 incelendiğinde, kontrol grubunun demokratik tutum ölçeğinin güven duygusu ön test puanının minimum 1,00; maksimum 4,00; ortalamasının 2,30; standart sapmasının 0,96 olduğu; uygulama öncesi kontrol grubunun güven duygusunun düşük düzeyde olduğu görülmüştür. Kontrol grubunun demokratik tutum ölçeğinin güven duygusu son test puanının minimum 1,00; maksimum 3,25; ortalamasının 2,13; standart sapmasının 0,72 olduğu; uygulama sonrası kontrol grubunun güven duygusunun düşük düzeyde olduğu görülmüştür. Kontrol grubunun demokratik tutum ölçeğinin kurallara uyma ön test puanının minimum 1,00; maksimum 2,40; ortalamasının 1,36; standart

sapmasının 0,49 olduğu; uygulama öncesi kontrol grubunun kurallara uyma düzeyinin çok düşük olduğu görülmüştür. Kontrol grubunun demokratik tutum ölçeğinin kurallara uyma son test puanının minimum 1,00; maksimum 3,40; ortalamasının 1,58; standart sapmasının 0,70 olduğu; uygulama sonrası kontrol grubunun kurallara uyma düzeyinin çok düşük olduğu görülmüştür. Kontrol grubunun demokratik tutum ölçeğinin hoşgörülü olma ön test puanının minimum 1,00; maksimum 2,83; ortalamasının 1,81; standart sapmasının 0,47 olduğu; uygulama öncesi kontrol grubunun hoşgörülü olma düzeyinin düşük olduğu görülmüştür. Kontrol grubunun demokratik tutum ölçeğinin hoşgörülü olma son test puanının minimum 1,00; maksimum 2,50; ortalamasının 1,73; standart sapmasının 0,43 olduğu; uygulama sonrası kontrol grubunun hoşgörülü olma düzeyinin çok düşük olduğu görülmüştür. Kontrol grubunun demokratik tutum ölçeğinin sosyal katılım ön test puanının minimum 1,20; maksimum 2,80; ortalamasının 2,06; standart sapmasının 0,44 olduğu; uygulama öncesi kontrol grubunun sosyal katılım düzeyinin düşük olduğu görülmüştür. Kontrol grubunun demokratik tutum ölçeğinin sosyal katılım son test puanının minimum 1,40; maksimum 2,80; ortalamasının 2,09; standart sapmasının 0,38 olduğu; uygulama sonrası kontrol grubunun sosyal katılım düzeyinin düşük olduğu görülmüştür. Kontrol grubunun demokratik tutum ölçeğinin bağımsız hareket etme ön test puanının minimum 1,00; maksimum 5,00; ortalamasının 2,30; standart sapmasının 1,25 olduğu; uygulama öncesi kontrol grubunun bağımsız hareket etme düzeyinin düşük düzeyde olduğu görülmüştür. Kontrol grubunun demokratik tutum ölçeğinin bağımsız hareket etme son test puanının minimum 1,00; maksimum 3,67; ortalamasının 2,03; standart sapmasının 0,76 olduğu; uygulama sonrası kontrol grubunun bağımsız hareket etme düzeyinin düşük düzeyde olduğu görülmüştür. Kontrol grubunun demokratik tutum ölçeğinin genel demokratik tutum ön test puanının minimum 1,32; maksimum 2,48; ortalamasının 1,97; standart sapmasının 0,36 olduğu; uygulama öncesi kontrol grubunun genel demokratik tutum düzeyinin düşük olduğu görülmüştür. Kontrol grubunun demokratik tutum ölçeğinin genel demokratik tutum son test puanının minimum 1,32; maksimum 2,60; ortalamasının 1,93; standart sapmasının 0,33 olduğu; uygulama sonrası kontrol grubunun genel demokratik tutum düzeyinin düşük olduğu görülmüştür.

Bu arařtırmada elde edilen nitel verilerin özmlenmesinde nitel veri analiz yöntemlerinden tümevarımcı ierik analizi kullanılmıřtır. Bu analiz tür, birbiri ile uyumlu olan ifadeleri kavram ve temalar erevesinde düzenlemeyi amalamaktadır (Yıldırım ve řimřek, 2013). İnteraktif dijital eėitsel oyun destekli sosyal bilgiler öğretiminin uygulandıėı deney grubuyla yapılan görüşme verileri bilgisayar ortamına aktarılmıřtır.

Bilgisayar ortamına aktarılan öğrenci cevaplarından eřitli kodlar oluřturulmuřtur. Kodlar oluřturulurken deney grubu öğrencilerinin vermiř olduėu cevaplardan aynı ve benzer düşünceler aynı kod altında birleřtirilmiřtir. Farklı kodlar ise farklı kategoriler altında birleřtirilmiřtir. Oluřturulan kod ve kategoriler eřitli temalar oluřturularak tablolar halinde sunulmuřtur. Elde edilen kodlardan frekanslar oluřturulmuřtur. Arařtırma sorularına göre hazırlanan tablolarda kategori, tema, katılımcılar ve frekans deėerleri sunulmuřtur.

BÖLÜM IV

BULGULAR

Bu bölümde, araştırmanın alt problemlerine yönelik nicel ve nitel bulgular sırasıyla açıklanmıştır.

Bu bölümde araştırmanın problem cümlesi; “5. Sınıf interaktif dijital eğitsel oyun destekli sosyal bilgiler öğretiminin öğrencilerin ders başarılarına, demokratik tutumlarına ve derse karşı motivasyonlarına etkisi var mıdır?” problem cümlesine bağlı olarak araştırmanın alt problemlerine yönelik bulgulara yer verilmiştir.

Birinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

Araştırmamızın birinci alt problemi, “Uygulama öncesi ve sonrasında deney grubu ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin akademik başarı ölçeği ön test/son test ortalama puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?” şeklindedir.

1. Deney ve kontrol grubunun akademik başarı ölçeği ön test puanları arasındaki anlam farklılığı sonuçları Tablo 16’de gösterilmiştir.

Tablo 16. Deney ve Kontrol Grubu Akademik Başarı Ölçeği Ön test Puanları Mann Whitney U Testi

Alt Boyut	Grup	N	X	Ss	U	p
Akademik Başarı – Ön test	Deney Grubu	20	45,50	15,04	196,00	0,91
	Kontrol	20	46,50	10,89		
	Grubu					

Tablo 16 incelendiğinde, deney grubu ve kontrol grubunun akademik başarı ölçeği ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($U= 196,00$, $p>0,05$). Deney grubunun akademik başarı ön test puanın ($45,50\pm15,04$) kontrol grubunun akademik başarı ön test puanına ($46,50\pm10,89$) yakın olduğu; deney ve kontrol grubunun uygulama öncesi akademik düzeylerinin birbirine yakın olduğu görülmüştür.

2. Deney grubunun akademik başarı ölçeği ön test ile son test puanları arasındaki anlam farklılığı sonuçları Tablo 17’de gösterilmiştir.

Tablo 17. Deney Grubu Akademik Başarı Ölçeği Ön test ile Son test Puanları Wilcoxon Testi

Alt Boyut	N	X	Ss	Z	P	Cohen d
Akademik Başarı – Ön test	20	45,50	15,04	-3,93	0,00	1,44
Akademik Başarı – Son test	20	71,75	20,86			

Tablo 17 incelendiğinde, deney grubunun akademik başarı ölçeği ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($Z=-3,93$; $p<0,05$). Deney grubunun akademik başarı son test puanının ($71,75\pm20,86$) akademik başarı ön test puanından ($45,50\pm15,04$) yüksek olduğu; uygulama sonrası deney grubunun akademik düzeylerinin yükseldiği görülmüştür. Uygulamanın akademik başarı üzerinde geniş etki büyüklüğüne sahip olduğu görülmektedir (Cohen $d=1,44$).

3. Kontrol grubunun akademik başarı ölçeği ön test ile son test puanları arasındaki anlam farklılığı sonuçları Tablo 18’de gösterilmiştir.

Tablo 18. Kontrol Grubu Akademik Başarı Ölçeği Ön test ile Son test Puanları Wilcoxon Testi

Alt Boyut	N	X	Ss	Z	P	Cohen d
Akademik Başarı – Ön test	20	46,50	10,89	-2,24	0,03	0,54
Akademik Başarı – Son test	20	53,75	15,46			

Tablo 18 incelendiğinde, kontrol grubunun akademik başarı ölçeği ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($Z=-2,24$; $p<0,05$). Kontrol grubunun akademik başarı son test puanının ($53,75\pm15,46$) akademik başarı ön test puanından ($46,50\pm10,89$) yüksek olduğu; uygulama sonrası kontrol grubunun akademik düzeylerinin bir miktar yükseldiği görülmüştür. Uygulamanın akademik başarı üzerinde orta etki büyüklüğüne sahip olduğu görülmektedir (Cohen $d=0,54$).

4. Deney ve kontrol grubunun akademik başarı ölçeği son test puanları arasındaki anlam farklılığı sonuçları Tablo 19’de gösterilmiştir.

Tablo 19. Deney ve Kontrol Grubu Akademik Başarı Ölçeği Son test Puanları Mann Whitney U Testi

Alt Boyut	Grup	N	X	Ss	U	P
Akademik Başarı –	Deney Grubu	20	71,75	20,86	97,50	0,01
Son test	Kontrol Grubu	20	53,75	15,46		

Tablo 19 incelendiğinde, deney grubu ve kontrol grubunun akademik başarı ölçeği son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($U = 97,50$, $p < 0,05$). Deney grubunun akademik başarı son test puanının ($71,75 \pm 20,86$) kontrol grubunun akademik başarı son test puanından ($53,75 \pm 15,46$) yüksek olduğu; deney grubunun uygulama sonrası akademik düzeylerinin kontrol grubunun akademik düzeylerinden yüksek olduğu görülmüştür.

İkinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

Araştırmamızın ikinci alt problemi, “Uygulama öncesi ve sonrasında deney grubu ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin derse karşı motivasyonlarında ön test/son test ortalama puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?” şeklindedir.

1. Deney ve kontrol grubunun motivasyon ölçeği alt boyutları ve genel motivasyon ön test puanları arasındaki anlam farklılığı sonuçları Tablo 20’de gösterilmiştir.

Tablo 20. Deney ve Kontrol Grubu Motivasyon Ölçeği Ön test Puanları Mann Whitney U Testi ve Bağımsız Örneklem t Testi

Alt Boyut	Grup	N	X	Ss	U/t	P
İçsel Motivasyon – Ön test	Deney Grubu	20	1,26	0,32	-10,07*	0,00
	Kontrol Grubu	20	2,34	0,36		
Önemseme – Ön test	Deney Grubu	20	1,30	0,29	132,00	0,06
	Kontrol Grubu	20	1,54	0,40		
Dışsal Motivasyon –Ön test	Deney Grubu	20	2,60	0,81	-6,19*	0,00
	Kontrol Grubu	20	3,80	0,30		
Genel Motivasyon –Ön test	Deney Grubu	20	1,62	0,28	-12,38*	0,00
	Kontrol Grubu	20	2,44	0,09		

*Bağımsız Örneklem T Testi

Tablo 20 incelendiğinde, deney grubu ve kontrol grubunun motivasyon ölçeği içsel motivasyon alt boyutu ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun içsel motivasyon alt boyutu ön test puanın ($1,26\pm0,32$) kontrol grubunun içsel motivasyon alt boyutu ön test puanından ($2,34\pm0,36$) düşük olduğu; kontrol grubunun uygulama öncesi içsel motivasyonunun deney grubunun içsel motivasyonundan yüksek olduğu görülmüştür.

Deney grubu ve kontrol grubunun motivasyon ölçeği önemseme alt boyutu ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun önemseme alt boyutu ön test puanın ($1,30\pm0,29$) kontrol grubunun önemseme alt boyutu ön test puanına ($1,54\pm0,40$) yakın olduğu; deney ve kontrol grubunun uygulama öncesi önemseme düzeylerinin birbirine yakın olduğu görülmüştür.

Deney grubu ve kontrol grubunun motivasyon ölçeği dışsal motivasyon alt boyutu ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun dışsal motivasyon alt boyutu ön test puanın ($2,60\pm0,81$) kontrol grubunun dışsal motivasyon alt boyutu ön test puanından ($3,80\pm0,30$) düşük olduğu; deney grubunun uygulama öncesi dışsal motivasyonlarının kontrol grubunun dışsal motivasyonlarından düşük olduğu görülmüştür.

Deney grubu ve kontrol grubunun motivasyon ölçeği genel motivasyon ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun genel motivasyon ön test puanın ($1,62\pm0,28$) kontrol grubunun genel motivasyon ön test puanından ($2,44\pm0,09$) düşük olduğu; deney grubunun uygulama öncesi genel motivasyonlarının kontrol grubunun genel motivasyonlarından düşük olduğu görülmüştür.

2. Deney grubunun motivasyon ölçeği alt boyutları ve genel motivasyon ön test ile son test puanları arasındaki anlam farklılığı sonuçları Tablo 21’de gösterilmiştir.

Tablo 21. Deney Grubu Motivasyon Ölçeği Ön test ile Son test Puanları Wilcoxon Testi

Alt Boyut	N	X	Ss	Z	P	Cohen d
İçsel Motivasyon – Ön test	20	1,26	0,32	-3,93	0,00	4,21
İçsel Motivasyon – Son test	20	2,65	0,34			
Önemseme – Ön test	20	1,30	0,29	-3,37	0,00	1,59
Önemseme – Son test	20	1,73	0,25			
Dışsal Motivasyon – Ön test	20	2,60	0,81	-3,64	0,00	1,55
Dışsal Motivasyon – Son test	20	3,54	0,28			
Genel Motivasyon – Ön test	20	1,62	0,28	-3,93	0,00	3,80
Genel Motivasyon – Son test	20	2,56	0,21			

Tablo 21 incelendiğinde, deney grubunun motivasyon ölçeği içsel motivasyon alt boyutu ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun içsel motivasyon alt boyutu ön test puanının ($1,26\pm0,32$) içsel motivasyon alt boyutu son test puanından ($2,65\pm0,34$) düşük olduğu; deney grubunun uygulama sonrası içsel motivasyonunun yükseldiği görülmüştür. Uygulamanın içsel motivasyon üzerinde geniş etki büyüklüğüne sahip olduğu görülmektedir (Cohen $d=4,21$).

Deney grubunun motivasyon ölçeği önemseme alt boyutu ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun önemseme alt boyutu ön test puanının ($1,30\pm0,29$) önemseme alt boyutu son test puanından ($1,73\pm0,25$) düşük olduğu; deney grubunun uygulama sonrası önemseme düzeylerinin yükseldiği görülmüştür. Uygulamanın önemseme üzerinde geniş etki büyüklüğüne sahip olduğu görülmektedir (Cohen $d=1,59$).

Deney grubunun motivasyon ölçeği dışsal motivasyon alt boyutu ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun dışsal motivasyon alt boyutu ön test puanının ($2,60\pm0,81$) dışsal motivasyon alt boyutu son test puanından ($3,54\pm0,28$) düşük olduğu; deney grubunun uygulama sonrası dışsal motivasyonlarının yükseldiği görülmüştür. Uygulamanın dışsal motivasyon üzerinde geniş etki büyüklüğüne sahip olduğu görülmektedir (Cohen $d=1,55$).

Deney grubunun motivasyon ölçeği genel motivasyon ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun genel motivasyon ön test puanının ($1,62\pm0,28$) genel motivasyon son test puanından ($2,56\pm0,21$) düşük olduğu; deney grubunun uygulama sonrası genel motivasyonlarının yükseldiği görülmüştür. Uygulamanın genel motivasyon üzerinde geniş etki büyüklüğüne sahip olduğu görülmektedir (Cohen $d=3,80$).

3.Kontrol grubunun motivasyon ölçeği alt boyutları ve genel motivasyon ön test ile son test puanları arasındaki anlam farklılığı sonuçları Tablo 22’de gösterilmiştir.

Tablo 22. Kontrol Grubu Motivasyon Ölçeği Ön test ile Son test Puanları Wilcoxon Testi

Alt Boyut	N	X	Ss	Z	P
İçsel Motivasyon – Ön test	20	2,34	0,36	-1,02	0,31
İçsel Motivasyon – Son test	20	2,31	0,32		
Önemseme – Ön test	20	1,54	0,40	-1,17	0,24
Önemseme – Son test	20	1,62	0,21		
Dışsal Motivasyon – Ön test	20	3,80	0,30	0,00	1,00
Dışsal Motivasyon – Son test	20	3,80	0,35		
Genel Motivasyon – Ön test	20	2,44	0,09	-0,88	0,38
Genel Motivasyon – Son test	20	2,46	0,16		

Tablo 22 incelendiğinde, kontrol grubunun motivasyon ölçeği içsel motivasyon alt boyutu ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($p>0,05$). Kontrol grubunun içsel motivasyon alt boyutu ön test puanın ($2,34\pm0,36$) içsel motivasyon alt boyutu son test puanına ($2,31\pm0,32$) yakın olduğu; kontrol grubunun uygulama sonrası içsel motivasyonunun değişmediği görülmüştür.

Kontrol grubunun motivasyon ölçeği önemseme alt boyutu ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($p>0,05$). Kontrol grubunun önemseme alt boyutu ön test puanın ($1,54\pm0,40$) önemseme alt boyutu son test puanına ($1,62\pm0,21$) yakın olduğu; kontrol grubunun uygulama sonrası önemseme düzeylerinin değişmediği görülmüştür.

Kontrol grubunun motivasyon ölçeği dışsal motivasyon alt boyutu ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($p>0,05$). Kontrol grubunun dışsal motivasyon alt boyutu ön test puanının ($3,80\pm0,30$) dışsal motivasyon alt boyutu son test puanına ($3,80\pm0,35$) yakın olduğu; kontrol grubunun uygulama sonrası dışsal motivasyonlarının değişmediği görülmüştür.

Kontrol grubunun motivasyon ölçeği genel motivasyon ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($p>0,05$). Kontrol grubunun genel motivasyon ön test puanının ($2,44\pm0,09$) genel motivasyon son test puanına ($2,46\pm0,16$) yakın olduğu; kontrol grubunun uygulama sonrası genel motivasyonlarının değişmediği görülmüştür.

4. Deney ve kontrol grubunun motivasyon ölçeği alt boyutları ve genel motivasyon son test puanları arasındaki anlam farklılığı sonuçları Tablo 23’de gösterilmiştir.

Tablo 23. Deney ve Kontrol Grubu Motivasyon Ölçeği Son Test Puanları Mann Whitney U Testi.

Alt Boyut	Grup	N	X	Ss	U	P
İçsel Motivasyon – Son test	Deney Grubu	20	2,65	0,34	92,00	0,00
	Kontrol Grubu	20	2,31	0,32		
Önemseme – Son test	Deney Grubu	20	1,73	0,25	155,50	0,22
	Kontrol Grubu	20	1,62	0,21		
Dışsal Motivasyon –Son test	Deney Grubu	20	3,54	0,28	118,00	0,02
	Kontrol Grubu	20	3,80	0,35		
Genel Motivasyon –Son test	Deney Grubu	20	2,56	0,21	137,50	0,09
	Kontrol Grubu	20	2,46	0,16		

Tablo 23 incelendiğinde, deney grubu ve kontrol grubunun motivasyon ölçeği içsel motivasyon alt boyutu son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun içsel motivasyon alt boyutu son test puanının ($2,65\pm0,34$) kontrol grubunun içsel motivasyon alt boyutu son test puanından ($2,31\pm0,85$) yüksek olduğu; deney grubunun uygulama sonrası içsel motivasyonunun kontrol grubunun içsel motivasyonundan yüksek olduğu görülmüştür.

Deney grubu ve kontrol grubunun motivasyon ölçeği önemseme alt boyutu son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($p>0,05$). Deney grubunun önemseme alt boyutu son test puanının ($1,73\pm0,25$) kontrol grubunun önemseme alt boyutu son test puanına ($1,62\pm0,21$) yakın olduğu; deney ve kontrol grubunun uygulama sonrası önemseme düzeylerinin birbirine yakın olduğu görülmüştür.

Deney grubu ve kontrol grubunun motivasyon ölçeği dışsal motivasyon alt boyutu son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun dışsal motivasyon alt boyutu son test puanının ($3,54\pm0,28$) kontrol grubunun dışsal motivasyon alt boyutu son test puanından ($3,80\pm0,35$) düşük olduğu; deney grubunun uygulama sonrası dışsal motivasyonlarının kontrol grubunun dışsal motivasyonlarından düşük olduğu görülmüştür.

Deney grubu ve kontrol grubunun motivasyon ölçeği genel motivasyon son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($p>0,05$). Deney grubunun genel motivasyon son test puanının ($2,56\pm0,21$) kontrol grubunun genel motivasyon son test puanına ($2,46\pm0,16$) yakın olduğu; deney ve kontrol grubunun uygulama sonrası genel motivasyonlarının birbirine yakın olduğu görülmüştür.

Üçüncü Alt Probleme Yönelik Bulgular

Araştırmamızın üçüncü alt problemi, “Uygulama öncesi ve sonrasında deney grubu ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin demokratik tutum ön test/son test ortalama puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?” şeklindedir.

1. Deney ve kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği alt boyutları ve genel demokratik tutum ön test puanları arasındaki anlam farklılığı sonuçları Tablo 24’de gösterilmiştir.

Tablo 24. Deney ve Kontrol Grubu Demokratik Tutum Ölçeği Ön Test Puanları Mann Whitney U Testi

Alt Boyut	Grup	N	X	Ss	U	P
Güven Duygusu – Ön test	Deney Grubu	20	2,19	0,44	179,00	0,57
	Kontrol Grubu	20	2,30	0,96		
Kurallara Uyma – Ön test	Deney Grubu	20	1,45	0,45	190,00	0,78
	Kontrol Grubu	20	1,36	0,49		
Hoşgörülü Olma – Ön test	Deney Grubu	20	1,39	0,44	117,50	0,02
	Kontrol Grubu	20	1,81	0,47		
Sosyal Katılım – Ön test	Deney Grubu	20	2,44	0,43	84,50	0,00
	Kontrol Grubu	20	2,06	0,44		
Bağımsız Hareket Etme – Ön test	Deney Grubu	20	2,15	0,25	171,50	0,42
	Kontrol Grubu	20	2,30	1,25		
Genel Demokratik Tutum –Ön test	Deney Grubu	20	1,96	0,36	199,00	0,98
	Kontrol Grubu	20	1,97	0,36		

Tablo 24 incelendiğinde, deney grubu ve kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği güven duygusu alt boyutu ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($p>0,05$). Deney grubunun güven duygusu alt boyutu ön test puanının ($2,19\pm0,44$) kontrol grubunun güven duygusu alt boyutu ön test puanına ($2,30\pm0,96$) yakın olduğu; deney ve kontrol grubunun uygulama öncesi güven duygusu tutumlarının birbirine yakın olduğu görülmüştür.

Deney grubu ve kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği kurallara uyma alt boyutu ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($p>0,05$). Deney grubunun kurallara uyma alt boyutu ön test puanının ($1,45\pm0,45$) kontrol grubunun kurallara uyma alt boyutu ön test puanına ($1,36\pm0,49$) yakın olduğu; deney ve kontrol grubunun uygulama öncesi kurallara uyma tutumlarının birbirine yakın olduğu görülmüştür.

Deney grubu ve kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği hoşgörülü olma alt boyutu ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun hoşgörülü olma alt boyutu ön test puanının ($1,39\pm0,44$) kontrol grubunun hoşgörülü olma alt boyutu ön test puanından ($1,81\pm0,47$) düşük olduğu;

deney grubunun uygulama öncesi hoşgörülü olma tutumlarının kontrol grubunun hoşgörülü olma tutumlarından düşük olduğu görülmüştür.

Deney grubu ve kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği sosyal katılım alt boyutu ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun sosyal katılım alt boyutu ön test puanının ($2,44\pm0,43$) kontrol grubunun sosyal katılım alt boyutu ön test puanından ($2,06\pm0,44$) yüksek olduğu; deney grubunun uygulama öncesi sosyal katılım tutumlarının kontrol grubunun sosyal katılım tutumlarından yüksek olduğu görülmüştür.

Deney grubu ve kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği bağımsız hareket etme alt boyutu ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($p>0,05$). Deney grubunun bağımsız hareket etme alt boyutu ön test puanının ($2,15\pm0,25$) kontrol grubunun bağımsız hareket etme alt boyutu ön test puanına ($2,30\pm1,25$) yakın olduğu; deney ve kontrol grubunun uygulama öncesi bağımsız hareket etme tutumlarının birbirine yakın olduğu görülmüştür.

Deney grubu ve kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği genel demokratik tutum ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($p>0,05$). Deney grubunun genel demokratik tutum ön test puanının ($1,96\pm0,36$) kontrol grubunun genel demokratik tutum ön test puanına ($1,97\pm0,36$) yakın olduğu; deney ve kontrol grubunun uygulama öncesi genel demokratik tutumlarının birbirine yakın olduğu görülmüştür.

2. Deney grubunun demokratik tutum ölçeği alt boyutları ve genel demokratik tutum ön test ile son test puanları arasındaki anlam farklılığı sonuçları Tablo 25’de gösterilmiştir.

Tablo 25. Deney Grubu Demokratik Tutum Ölçeği Ön Test ile Son Test Puanları Wilcoxon Testi

Alt Boyut	N	X	Ss	Z	P	Cohen d
Güven Duygusu – Ön test	20	2,19	0,44	-3,58	0,00	1,66
Güven Duygusu – Son test	20	2,89	0,40			
Kurallara Uyma – Ön test	20	1,45	0,45	-3,86	0,00	2,89
Kurallara Uyma – Son test	20	2,68	0,40			
Hoşgörülü Olma – Ön test	20	1,39	0,44	-3,94	0,00	3,15
Hoşgörülü Olma – Son test	20	2,73	0,41			
Sosyal Katılım – Ön test	20	2,44	0,43	-3,84	0,00	1,79
Sosyal Katılım – Son test	20	3,15	0,36			
Bağımsız Hareket Etme – Ön test	20	2,15	0,25	-1,68	0,09	
Bağımsız Hareket Etme – Son test	20	2,40	0,60			
Genel Demokratik Tutum – Ön test	20	1,96	0,36	-3,92	0,00	2,59
Genel Demokratik Tutum – Son test	20	2,83	0,31			

Tablo 25 incelendiğinde, deney grubunun demokratik tutum ölçeği güven duygusu alt boyutu ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun güven duygusu alt boyutu ön test puanının ($2,19\pm0,44$) güven duygusu alt boyutu son test puanından ($2,89\pm0,40$) düşük olduğu; deney grubunun uygulama sonrası güven duygusu tutumlarının yükseldiği görülmüştür. Uygulamanın güven duygusu üzerinde geniş etki büyüklüğüne sahip olduğu görülmektedir (Cohen $d=1,66$).

Deney grubunun demokratik tutum ölçeği kurallara uyma alt boyutu ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun kurallara uyma alt boyutu ön test puanının ($1,45\pm0,45$) kurallara uyma alt boyutu son test puanından ($2,68\pm0,40$) düşük olduğu; deney grubunun uygulama sonrası kurallara uyma tutumlarının yükseldiği görülmüştür. Uygulamanın kurallara uyma üzerinde geniş etki büyüklüğüne sahip olduğu görülmektedir (Cohen $d=2,89$).

Deney grubunun demokratik tutum ölçeği hoşgörülü olma alt boyutu ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney

grubunun hoşgörülü olma alt boyutu ön test puanının ($1,39 \pm 0,44$) hoşgörülü olma alt boyutu son test puanından ($2,73 \pm 0,41$) düşük olduğu; deney grubunun uygulama sonrası hoşgörülü olma tutumlarının yükseldiği görülmüştür. Uygulamanın hoşgörülü olma üzerinde geniş etki büyüklüğüne sahip olduğu görülmektedir (Cohen $d=3,15$).

Deney grubunun demokratik tutum ölçeği sosyal katılım alt boyutu ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun sosyal katılım alt boyutu ön test puanının ($2,44 \pm 0,543$) sosyal katılım alt boyutu son test puanından ($3,15 \pm 0,36$) düşük olduğu; deney grubunun uygulama sonrası sosyal katılım tutumlarının yükseldiği görülmüştür. Uygulamanın sosyal katılım üzerinde geniş etki büyüklüğüne sahip olduğu görülmektedir (Cohen $d=1,79$).

Deney grubunun demokratik tutum ölçeği bağımsız hareket etme alt boyutu ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($p>0,05$). Deney grubunun bağımsız hareket etme alt boyutu ön test puanının ($2,15 \pm 0,25$) bağımsız hareket etme alt boyutu son test puanına ($2,40 \pm 0,60$) yakın olduğu; deney grubunun uygulama sonrası bağımsız hareket etme tutumlarının değişmediği görülmüştür.

Deney grubunun demokratik tutum ölçeği genel demokratik tutum ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun genel demokratik tutum ön test puanının ($1,96 \pm 0,36$) genel demokratik tutum son test puanından ($2,83 \pm 0,31$) düşük olduğu; deney grubunun uygulama sonrası genel demokratik tutumlarının yükseldiği görülmüştür. Uygulamanın genel demokratik tutum üzerinde geniş etki büyüklüğüne sahip olduğu görülmektedir (Cohen $d=2,59$).

3. Kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği alt boyutları ve genel demokratik tutum ön test ile son test puanları arasındaki anlam farklılığı sonuçları Tablo 26’da gösterilmiştir.

Tablo 26. Kontrol Grubu Demokratik Tutum Ölçeği Ön Test ile Son Test Puanları Wilcoxon Testi

Alt Boyut	N	X	Ss	Z	P
Güven Duygusu – Ön test	20	2,30	0,96	-0,64	0,52
Güven Duygusu – Son test	20	2,13	0,72		
Kurallara Uyma – Ön test	20	1,36	0,49	-1,60	0,11
Kurallara Uyma – Son test	20	1,58	0,70		
Hoşgörülü Olma – Ön test	20	1,81	0,47	-0,45	0,66
Hoşgörülü Olma – Son test	20	1,73	0,43		
Sosyal Katılım – Ön test	20	2,06	0,44	-0,26	0,79
Sosyal Katılım – Son test	20	2,09	0,38		
Bağımsız Hareket Etme – Ön test	20	2,30	1,25	-0,44	0,66
Bağımsız Hareket Etme – Son test	20	2,03	0,76		
Genel Demokratik Tutum – Ön test	20	1,97	0,36	-0,58	0,56
Genel Demokratik Tutum – Son test	20	1,93	0,33		

Tablo 26 incelendiğinde, kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği güven duygusu alt boyutu ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($p>0,05$). Kontrol grubunun güven duygusu alt boyutu ön test puanının ($2,30\pm0,96$) güven duygusu alt boyutu son test puanına ($2,13\pm0,72$) yakın olduğu; kontrol grubunun uygulama sonrası güven duygusu tutumlarının değişmediği görülmüştür.

Kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği kurallara uyma alt boyutu ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($p>0,05$). Kontrol grubunun kurallara uyma alt boyutu ön test puanının ($1,36\pm0,49$) kurallara uyma alt boyutu son test puanına ($1,58\pm0,70$) yakın olduğu; kontrol grubunun uygulama sonrası kurallara uyma tutumlarının değişmediği görülmüştür.

Kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği hoşgörülü olma alt boyutu ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($p>0,05$). Kontrol grubunun hoşgörülü olma alt boyutu ön test puanının ($1,81\pm0,47$) hoşgörülü olma alt

boyutu son test puanına ($1,73 \pm 0,43$) yakın olduğu; kontrol grubunun uygulama sonrası hoşgörülü olma tutumlarının değişmediği görülmüştür.

Kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği sosyal katılım alt boyutu ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($p > 0,05$). Kontrol grubunun sosyal katılım alt boyutu ön test puanın ($2,06 \pm 0,44$) sosyal katılım alt boyutu son test puanına ($2,09 \pm 0,38$) yakın olduğu; kontrol grubunun uygulama sonrası sosyal katılım tutumlarının değişmediği görülmüştür.

Kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği bağımsız hareket etme alt boyutu ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($p > 0,05$). Kontrol grubunun bağımsız hareket etme alt boyutu ön test puanın ($2,30 \pm 1,25$) bağımsız hareket etme alt boyutu son test puanına ($2,03 \pm 0,76$) yakın olduğu; kontrol grubunun uygulama sonrası bağımsız hareket etme tutumlarının değişmediği görülmüştür.

Kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği genel demokratik tutum ön test ile son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($p > 0,05$). Kontrol grubunun genel demokratik tutum ön test puanın ($1,97 \pm 0,36$) genel demokratik tutum son test puanına ($1,93 \pm 0,33$) yakın olduğu; kontrol grubunun uygulama sonrası genel demokratik tutumlarının değişmediği görülmüştür.

4. Deney ve kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği alt boyutları ve genel demokratik tutum son test puanları arasındaki anlam farklılığı sonuçları Tablo 27’te gösterilmiştir.

Tablo 27. Deney ve Kontrol Grubu Demokratik Tutum Ölçeği Son Test Puanları Mann Whitney U Testi

Alt Boyut	Grup	N	X	Ss	U	P
Güven Duygusu –	Deney Grubu	20	2,89	0,40	70,00	0,00
Son test	Kontrol Grubu	20	2,13	0,72		
Kurallara Uyma –	Deney Grubu	20	2,68	0,40	42,50	0,00
Son test	Kontrol Grubu	20	1,58	0,70		
Hoşgörülü Olma –	Deney Grubu	20	2,73	0,41	27,50	0,00
Son test	Kontrol Grubu	20	1,73	0,43		

Sosyal Katılım – Son test	Deney Grubu	20	3,15	0,36	6,50	0,00
	Kontrol Grubu	20	2,09	0,38		
Bağımsız Hareket Etme – Son test	Deney Grubu	20	2,40	0,60	143,50	0,12
	Kontrol Grubu	20	2,03	0,76		
Genel Demokratik Tutum – Son test	Deney Grubu	20	2,83	0,31	7,00	0,00
	Kontrol Grubu	20	1,93	0,33		

Tablo 27 incelendiğinde, deney grubu ve kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği güven duygusu alt boyutu son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun güven duygusu alt boyutu son test puanın ($2,89\pm0,40$) kontrol grubunun güven duygusu alt boyutu son test puanından ($2,13\pm0,72$) yüksek olduğu; deney grubunun uygulama sonrası güven duygusu tutumlarının kontrol grubunun güven duygusu tutumlarından yüksek olduğu görülmüştür.

Deney grubu ve kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği kurallara uyma alt boyutu son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun kurallara uyma alt boyutu son test puanın ($2,68\pm0,40$) kontrol grubunun kurallara uyma alt boyutu son test puanından ($1,58\pm0,70$) yüksek olduğu; deney grubunun uygulama sonrası kurallara uyma tutumlarının kontrol grubunun kurallara uyma tutumlarından yüksek olduğu görülmüştür.

Deney grubu ve kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği hoşgörülü olma alt boyutu son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun hoşgörülü olma alt boyutu son test puanın ($2,73\pm0,41$) kontrol grubunun hoşgörülü olma alt boyutu son test puanından ($1,73\pm0,43$) yüksek olduğu; deney grubunun uygulama sonrası hoşgörülü olma tutumlarının kontrol grubunun hoşgörülü olma tutumlarından yüksek olduğu görülmüştür.

Deney grubu ve kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği sosyal katılım alt boyutu son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun sosyal katılım alt boyutu son test puanın ($3,15\pm0,36$) kontrol grubunun sosyal katılım alt boyutu son test puanından ($2,09\pm0,38$) yüksek olduğu; deney

grubunun uygulama sonrası sosyal katılım tutumlarının kontrol grubunun sosyal katılım tutumlarından yüksek olduğu görülmüştür.

Deney grubu ve kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği bağımsız hareket etme alt boyutu son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür ($p>0,05$). Deney grubunun bağımsız hareket etme alt boyutu son test puanı ($2,40\pm0,60$) kontrol grubunun bağımsız hareket etme alt boyutu son test puanına ($2,03\pm0,76$) yakın olduğu; deney ve kontrol grubunun uygulama sonrası bağımsız hareket etme tutumlarının birbirine yakın olduğu görülmüştür.

Deney grubu ve kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği genel demokratik tutum son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür ($p<0,05$). Deney grubunun genel demokratik tutum son test puanı ($2,83\pm0,31$) kontrol grubunun genel demokratik tutum son test puanından ($1,93\pm0,33$) yüksek olduğu; deney grubunun uygulama sonrası genel demokratik tutumlarının kontrol grubunun genel demokratik tutumlarından yüksek olduğu görülmüştür.

Dördüncü Alt Probleme Yönelik Bulgular

Araştırmamızın dördüncü alt problemi, “uygulama sonrasında deney grubunda yer alan öğrencilerin interaktif dijital eğitsel oyunla öğretim hakkındaki görüşleri ne yöndedir?” şeklindedir. Problem durumuna yönelik verileri toplamak için araştırmacı tarafından öğrencilere 6 adet soru yöneltilmiştir. Öğrencilerin verdikleri cevaplar analiz edilerek aşağıdaki tablolarda gösterilmiştir.

Uygulanan Yöntemin Olumlu Yönlerine İlişkin Öğrenci Görüşlerine Yönelik Bulgular

İlk olarak öğrencilere “İnteraktif dijital eğitsel oyun ile destekleyerek yürüttüğümüz sosyal bilgiler ders sürecini değerlendirdiğinde olumlu sonuçları nelerdir? Açıklar mısın?” sorusu yönlendirilmiştir. Elde edilen verilere ait kategori, tema, katılımcılar ve frekans tablo 28 ‘de gösterilmiştir.

Tablo 28. İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Sosyal Bilgiler Dersine Olumlu Etkileri

Kategori	Tema	Katılımcılar	Frekans (f)
Öğrenme ve Kalıcılık	Eğlenerek öğrenme	Ö1, Ö2, Ö3, Ö6, Ö9, Ö10, Ö11, Ö13	8
	Konuların kalıcı öğrenilmesi	Ö3, Ö8, Ö19	3
	Daha hızlı öğrenme	Ö20	1
Akademik Başarı	Sınavlara hazırlık	Ö4, Ö6	2
	Ders başarısının artması	Ö12, Ö14	2
Eğlence ve Motivasyon	Dersin eğlenceli hale gelmesi	Ö1, Ö2, Ö7, Ö9, Ö10, Ö11	6
	Motivasyonun artması	Ö5, Ö15, Ö16	3
Ders Katılımı	Derse etkili katılım	Ö18	1
	Derslerde ilerleme	Ö12	1

Tablo 28 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin uygulanan yöntemin sosyal bilgiler dersine olumlu etkilerine ilişkin cevapları “ öğrenme ve kalıcılık, akademik başarı, eğlence ve motivasyon, ders katılımı” olmak üzere dört ana kategori üzerinde toplanmıştır.

“Öğrenme ve Kalıcılık” kategorisiyle ilgili olarak 8 öğrenci “eğlenerek öğrenme”, 3 öğrenci “konuların kalıcı öğrenilmesi”, 1 öğrenci ise “daha hızlı öğrenme” şeklinde görüş belirtmiştir.

“Öğrenme ve Kalıcılık” kategorisinde öğrencilerin büyük çoğunluğu, interaktif dijital eğitsel oyunların öğrenme süreçlerini eğlenceli ve etkili hale getirdiğini ifade etmiştir. Ö1, bu durumu şu şekilde dile getirmiştir: *"Ders daha eğlenceli oluyor ve daha iyi öğreniyorum."* Ö3 ise, oyunlar sayesinde öğrenilen bilgilerin akılda daha kalıcı olduğunu belirterek, *"Tüm şeyleri eğlenerek öğrendiklerimizin aklımızda kalması"* demiştir. Ayrıca Ö19, oyunlar sayesinde bilgilerin daha uzun süre hafızada kaldığını ifade ederek, *"Konuları daha kalıcı öğrendim"* demiştir.

Bunun yanında, öğrenme sürecinin hızlandığını ifade eden öğrenciler de bulunmaktadır. Ö20, bu durumu şu şekilde açıklamıştır: *"Konuları öğrenmemiz daha hızlı oldu."* Bu, interaktif oyunların bilgi aktarımını hızlandırarak öğrenme sürecini verimli hale getirdiğini göstermektedir.

"Akademik Başarı" ile ilgili olarak 2 öğrenci "Sınavlara hazırlık", 2 öğrenci "Ders başarısının artması" şeklinde görüş belirtmiştir.

"Akademik Başarı" kategorisinde öğrencilerin bazıları oyunların sınav hazırlığına ve akademik başarıya katkıda bulunduğunu belirtmiştir. Ö4, deneme sınavlarındaki başarısının arttığını ifade ederek, *"Deneme sınavlarında ve sınavda işime yaramıştı"* demiştir. Ö6 ise, oyunların hem sınav hazırlığında hem de öğrenmede fayda sağladığını belirterek, *"Sınavlara daha iyi hazırlanmamı sağladı, eğlenerek öğrenmemi sağladı"* ifadelerini kullanmıştır.

Ayrıca, öğrencilerin ders başarısında ilerleme kaydettikleri görülmektedir. Ö12, *"Derslerimi ilerletti"* diyerek, oyunların akademik performansa olan etkisini vurgulamıştır. Benzer şekilde, Ö14, oyunlar sayesinde ders konularını daha iyi anladığını *"Sosyal bilgiler dersini daha çok anlamayı öğrendim."* şeklinde ifade ederek belirtmiştir.

"Eğlence ve Motivasyon" ile ilgili olarak 6 öğrenci "Dersin eğlenceli hale gelmesi" temasında görüş bildirirken, 3 öğrencinin ise "Motivasyonun artması" temasında görüş belirtmiştir.

"Eğlence ve Motivasyon" kategorisinde öğrencilerin büyük çoğunluğu oyunların sosyal bilgiler dersini daha eğlenceli hale getirdiğini belirtmiştir. Ö9, bu durumu şu sözlerle ifade etmiştir: *"Eğlenerek öğrendim."* Ö7 ise, derslerde kendisini daha iyi hissettiğini dile getirerek, *"Oyun oynayarak sosyal bilgiler dersinde kendimi iyi hissediyorum"* demiştir.

Oyunların öğrencilerin motivasyonunu artırdığı da sıklıkla belirtilmiştir. Ö5, *"Yarışmaları kazanmak beni motive ediyor"* ifadesiyle oyunlarda kazanmanın kendisi

için teşvik edici bir unsur olduğunu belirtmiştir. Ö16 ise kazandığı zaman duyduğu mutluluğu şu şekilde açıklamıştır: "*Oyunu kazanmaktan zevk alıyorum.*"

“Ders Katılımı” ile ilgili olarak 1 öğrenci “Derse etkili katılım” temasında görüş bildirirken, 1 öğrenci ise “Derslerde ilerleme” temasında görüş belirtmiştir.

Oyunlar, öğrencilerin derse olan katılımını artırmış ve bu durum bazı öğrenciler tarafından dile getirilmiştir. Ö18, "*Derslere etkili bir şekilde katıldım*" ifadesiyle, interaktif oyunların derse dâhil olmayı teşvik ettiğini vurgulamıştır. Bu, oyunların aktif öğrenme ortamları oluşturmadaki rolünü destekleyen bir bulgudur.

Genel itibariyle İnteraktif dijital eğitsel oyunlar, öğrencilerin sosyal bilgiler derslerinde öğrenme süreçlerini eğlenceli ve etkili hale getirmiş, öğrenmenin hızlanmasını ve kalıcı olmasını sağlamıştır. Ayrıca, öğrencilerin sınav hazırlığı ve ders başarısına katkıda bulunduğu, motivasyonlarını artırdığı ve derse aktif katılım sağladığı görülmüştür. Bu tür araçların daha geniş kapsamlı kullanımı, sosyal bilgiler derslerini daha etkili ve eğlenceli hale getirebilir. Ancak, uygulama sırasında oyunların süre yönetimi ve sınıf içi eşitlik konularına dikkat edilmesi gerektiği unutulmamalıdır.

Uygulanan Yöntemin Olumsuz Yönlerine İlişkin Öğrenci Görüşlerine Yönelik Bulgular

İkinci olarak öğrencilere “İnteraktif dijital eğitsel oyun ile destekleyerek yürüttüğümüz sosyal bilgiler ders sürecini değerlendirdiğinde olumsuz sonuçları nelerdir? Açıklar mısın?” sorusu yönlendirilmiştir. Elde edilen verilere ait kategori, tema, katılımcılar ve frekans tablo 29 ‘de gösterilmiştir.

Tablo 29.İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Sosyal Bilgiler Dersine Olumsuz Etkileri

Kategori	Tema	Katılımcılar	Frekans (f)
Sınıf Yönetimi Sorunları	Gürültü	Ö2, Ö3, Ö10, Ö15, Ö17	5
	Kazananların kaybedenleri küçümsemesi	Ö13, Ö14, Ö16	3
	Sınıf düzeninin bozulması	Ö9, Ö15	2
	Sorulara itiraz nedeniyle zaman kaybı	Ö11	1
	Grup oyunlarında dengesizlik	Ö18	1
Duygusal Zorluklar	Yarışmada kazanamama nedeniyle üzüntü	Ö5, Ö6, Ö7	3
	Sabırsızlık	Ö1	1
	Heyecanlanma ve hafıza kaybı	Ö4	1
	Moral bozukluğu	Ö7	1
	Konuların daha uzun sürmesi	Ö19	1
Diğer Sorunlar	Tenefüs zili nedeniyle oyuna katılamama	Ö20	1
	Olumsuz bir şey olmadığını belirtme	Ö12	1

Tablo 29 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin uygulanan yöntemin sosyal bilgiler dersine olumsuz etkilerine ilişkin cevapları “sınıf yönetimi sorunları, duygusal sorunlar ve diğer sorunlar” olmak üzere üç ana kategori üzerinde toplanmıştır.

“Sınıf yönetimi sorunları” kategorisi ile ilgili olarak 5 öğrenci “gürültü”,3 öğrenci “kazananların kaybedenleri küçümsemesi”, 2 öğrencinin “Sınıf düzeninin bozulması”,1 öğrenci “sorulara itiraz nedeniyle zaman kaybı”, 1 öğrenci ise “grup oyunlarında dengesizlik” şeklinde görüş belirtmiştir.

“Sınıf yönetimi sorunları”, kategorisi araştırmaya katılan öğrenciler tarafından en sık dile getirilen olumsuzluklar arasında yer almaktadır. Bu kategoride özellikle "gürültü" teması öne çıkmaktadır. Ö3, "Çok gürültülü bir sınıf olması" ifadesiyle, interaktif oyunların sınıf atmosferini etkileyen bir unsur olduğunu belirtmiştir. Benzer

şekilde, Ö17, bu durumu, "Normal ders ortamından daha fazla gürültü çıkması" şeklinde ifade etmiştir.

Kazanan öğrencilerin kaybedenleri küçümsemesi de bu kategoriye dâhil edilen önemli bir sorundur. Ö13, "Oyunlarda kazanan arkadaşlarımız bizleri aşağılıyor" ifadesiyle, oyunların öğrenciler arası ilişkilerde gerginliğe yol açabildiğini vurgulamıştır. Benzer şekilde, Ö14 ve Ö16, kazananların olumsuz davranışlarının kaybeden öğrenciler üzerinde moral bozucu etkiler yarattığını dile getirmiştir.

Sınıf düzeninin bozulması, sınıf yönetimi sorunlarının diğer bir önemli temasıdır. Ö9, "*Bazen sınıfın düzeninin bozulduğunu gördüm*" ifadesiyle bu durumu açıkça dile getirmiştir. Ayrıca, oyun sırasında yapılan itirazların ve dengesiz grup dağılımlarının zaman kaybına yol açtığı da belirtilmiştir. Ö11, "*Yarışma sorularına arkadaşlarım itiraz ettiği için zaman kaybı oluyor*" diyerek, oyunların sınıf içi planlamada bazı zorluklar doğurabileceğini göstermiştir.

"Duygusal Zorluklar" kategorisi ile ilgili olarak 3 öğrenci "Yarışmada kazanamama nedeniyle üzüntü" 1 öğrenci "Sabırsızlık", 1 öğrenci "Heyecanlanma ve hafıza kaybı", 1 öğrenci "Moral bozukluğu", 1 öğrenci ise "Konuların daha uzun sürmesi" şeklinde görüş belirtmiştir.

Öğrencilerin bir kısmı, oyun sırasında duygusal zorluklar yaşadıklarını ifade etmiştir. Kazanamama nedeniyle üzüntü, bu kategoride sıkça dile getirilen bir durumdur. Ö5, "*Yarışmalarda bazen sona kalıyorum bu da beni üzüyor*" şeklinde hislerini ifade etmiştir. Ö7 ise kazanamamanın yalnızca moralini bozmakla kalmadığını, aynı zamanda öğrenme sürecine yönelik algısını da etkilediğini şu şekilde açıklamıştır: "*Kaybedince moralim bozuldu ve konuyu anlamadığımı hissediyorum.*"

Bazı öğrenciler, oyunlar sırasında sabırsızlandıklarını veya heyecanlandıklarını belirtmiştir. Ö1, "*Sırayla yarıştığımız için sabırsızlanıyorum*" ifadesiyle bekleme süresinin kendisi üzerinde olumsuz bir etki yarattığını vurgulamıştır. Ö4 ise heyecanın hafıza üzerindeki etkisini şu sözlerle açıklamıştır: "*Yarışmalar esnasında heyecanlanıp hafıza kaybı yaşıyorum.*"

“Diğer Sorunlar” kategorisi ile ilgili olarak 1 öğrencinin “Teneffüs zili nedeniyle oyuna katılamama”, 1 öğrencinin ise “Olumsuz bir şey olmadığını belirtme” şeklinde görüş belirtmiştir.

Ders zamanlamasıyla ilgili sorunlar da bazı öğrenciler tarafından dile getirilmiştir. Ö20, *"Bazen teneffüs zili çaldığı için yarışamadım"* diyerek oyunların ders sürelerine uygun bir şekilde planlanması gerektiğine dikkat çekmiştir. Bunun yanı sıra, Ö12, herhangi bir olumsuzluk yaşamadığını belirterek şunları söylemiştir: *"Olumsuz bir şey olmadı."*

Genel itibarıyla bu analiz, interaktif dijital eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde önemli avantajlar sunmasına rağmen, bazen sınıf yönetimi ve duygusal sorunlara da yol açabileceğini göstermektedir. Gürültü, kazanan-kaybeden ilişkileri ve sınıf düzenindeki bozulmalar en sık dile getirilen sorunlar arasında yer alırken; duygusal zorluklar, oyunların bireysel öğrenme süreçlerini de etkileyebileceğini ortaya koymaktadır. Bu tür sorunların azaltılması için oyun kurallarının net bir şekilde belirlenmesi, süre yönetiminin daha etkin yapılması ve oyun sırasında sosyal çatışmaların önüne geçilmesi önerilmektedir. Öğrencilerin duygusal ihtiyaçlarının göz önünde bulundurulması, oyun temelli öğrenme deneyimini daha verimli hale getirebilir.

Uygulanan Yöntemin Diğer Derslerde de Kullanılmasını İsteyip İstemediklerine İlişkin Öğrenci Görüşlerine Yönelik Bulgular

Üçüncü olarak öğrencilere “İnteraktif dijital eğitsel oyun ile destekleyerek yürüttüğümüz sosyal bilgiler öğretiminin diğer derslerinizde de kullanılmasını ister misin? Nedenini açıklar mısın?” sorusu yönlendirilmiştir. Elde edilen verilere ait kategori, tema, katılımcılar ve frekans tablo 30’ da gösterilmiştir.

Tablo 30. İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Diğer Derslerde Kullanılma Tercihleri

Kategori	Tema	Katılımcılar	Frekans (f)
Eğlence ve Motivasyon	Eğlenceli öğrenim sürecinin sürdürülmesi	Ö2, Ö10, Ö11, Ö12, Ö15, Ö17, Ö20	7
	Eğlenerek öğrenme isteği	Ö1, Ö4, Ö8, Ö13, Ö15, Ö17	6
Öğrenme ve Akademik Gelişim	Daha iyi ve kalıcı öğrenme	Ö3, Ö5, Ö7, Ö10, Ö14	5
	Konuların daha hızlı anlaşılması	Ö16, Ö19	2

Tablo 30 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin uygulanan yöntemin diğer derslerde de kullanılma tercihlerine ilişkin cevapları “eğlence ve motivasyon”, “öğrenme ve akademik gelişim” olmak üzere iki ana kategori üzerinde toplanmıştır.

“Eğlence ve Motivasyon” kategorisi ile ilgili olarak 7 öğrenci “Eğlenceli öğrenim sürecinin sürdürülmesi”, 6 öğrencinin ise “Eğlenerek öğrenme isteği” şeklinde görüş belirtmiştir.

Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu, interaktif dijital eğitsel oyunların diğer derslerde de kullanılmasını istemelerinin en önemli nedeninin eğlence ve motivasyon olduğunu belirtmiştir. *Eğlenceli öğrenim sürecinin sürdürülmesi* teması, öğrencilerin oyunların eğlenceli yapısını başka derslere taşımak istediklerini göstermektedir. Bu tema, Ö2’nin “İsterim çünkü o derslerde eğlenceli geçsin” ifadesi ve Ö11’in “Evet isterim o derslerde de eğlenerek öğrenebiliriz” açıklamasıyla açıkça ifade edilmiştir. Aynı şekilde, öğrenciler eğlenerek öğrenmeye duydukları isteği de dile getirmiştir. Ö4’ün “İsterim çünkü eğlenerek öğrenmek hoşuma gidiyor” ifadesi bu isteği somutlaştırmaktadır.

“Öğrenme ve Akademik Gelişim” kategorisi ile ilgili olarak 5 öğrencinin “Daha iyi ve kalıcı öğrenme”, 2 öğrencinin ise “Konuların daha hızlı anlaşılması” şeklinde görüş belirtmiştir.

Öğrencilerin bir kısmı, interaktif oyunların öğrenme süreçlerine olan olumlu katkılarından dolayı diğer derslerde de uygulanmasını istemektedir. *Daha iyi ve kalıcı öğrenme* teması, oyunların öğretim sürecinde öğrenciler için nasıl faydalı bir araç olduğunu ortaya koymaktadır. Ö5'in *"Evet isterim çünkü oyunla daha iyi öğrendiğimi düşünüyorum"* ifadesi, bu durumu net bir şekilde desteklemektedir. Ayrıca, oyunların konuları daha hızlı anlamaya yardımcı olduğu ifade edilmiştir. Ö19'un *"İsterim çünkü konuları daha hızlı anlıyorum"* açıklaması, bu etkinin altını çizmektedir.

Genel itibarıyla bu tablo, öğrencilerin interaktif dijital eğitsel oyunları diğer derslerde de görmek istemelerinin gerekçelerini net bir şekilde ortaya koymaktadır. Katılımcıların çoğu, eğlence ve motivasyon unsurlarına vurgu yaparken, oyunların öğrenme sürecini hızlandırıcı ve kalıcı hale getirici etkisini de ifade etmişlerdir. Öğrencilerin bu talepleri, dijital eğitsel oyunların derslerin niteliğini artırmada etkili bir araç olduğunu göstermektedir.

Uygulanan Yöntemin Sosyal Bilgiler Ders Başarılarına Etkisine İlişkin Öğrenci Görüşlerine Yönelik Bulgular

Dördüncü olarak öğrencilere "İnteraktif dijital eğitsel oyun ile destekleyerek yürütülen ders sürecinin senin sosyal bilgiler ders başarısına etkisi hakkında neler düşünüyorsun?" sorusu yönlendirilmiştir. Elde edilen verilere ait kategori, tema, katılımcı ve frekans tablo 31' de gösterilmiştir.

Tablo 31. İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Sosyal Bilgiler Ders Başarısına Etkisi

Kategori	Tema	Katılımcılar	Frekans (f)
Akademik Başarı	Ders başarısının artması	Ö1, Ö2, Ö3, Ö4, Ö7, Ö8, Ö11, Ö14, Ö15	9
	Sınav başarısının artması	Ö6, Ö12, Ö13, Ö18, Ö19	5
	Performansın artması	Ö9, Ö10	2
Öğrenme ve Motivasyon	Daha iyi öğrenme ve dersi sevme	Ö5, Ö20	2
	Genel olumlu etkiler	Ö16, Ö17	2

Tablo 31 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin uygulanan yöntemin sosyal bilgiler ders başarılarına nasıl bir etkisi olduğuna ilişkin cevapları “akademik başarı”, “öğrenme ve motivasyon” olmak üzere iki ana kategori üzerinde toplanmıştır.

“Akademik başarı” kategorisi ile ilgili olarak 9 öğrenci “Ders başarısının artması”, 5 öğrenci “Sınav başarısının artması”, 2 öğrenci ise “Performansın artması” şeklinde görüş belirtmiştir.

Öğrencilerin büyük bir çoğunluğu interaktif dijital eğitsel oyunların ders başarısını artırdığını ifade etmiştir. Ö1, bu durumu şu şekilde dile getirmiştir: *"Ders başarıımı artırdığımı düşünüyorum. Benzer şekilde, Ö2 ve Ö8, ders başarılarının doğrudan yükseldiğini belirtmiştir: "Ders başarıımı artırdı."*

Bazı öğrenciler sınav başarısında belirgin bir artış yaşadıklarını ifade etmiştir. Ö6, sınav sonuçlarındaki iyileşmeyi şu sözlerle açıklamıştır: *"Sınav notum 65'ten 85'e yükseldi, başarıım arttı."* Ö12 ise deneme sınavlarındaki başarısının yükseldiğini şu şekilde dile getirmiştir: *"Deneme sınavlarında ve yazılı sınavlarda ders başarıım yükseldi."* Bu ifadeler, oyun temelli öğrenmenin sadece ders içindeki değil, sınavlarda da başarıyı artırdığını göstermektedir.

Bununla birlikte, bazı katılımcılar başarısında yalnızca kısmi bir artış olduğunu ifade etmiştir. Ö9, bu durumu *"Biraz yükseldi"* şeklinde dile getirirken; Ö10, benzer bir görüşü *"Biraz da olsa oldu"* ifadesiyle aktarmıştır.

“Öğrenme ve Motivasyon” kategorisi ile ilgili olarak 2 öğrenci “Daha iyi öğrenme ve dersi sevme”, 2 öğrenci ise “Genel olumlu etkiler” şeklinde görüş belirtmiştir.

Öğrencilerin bir kısmı, oyun temelli öğrenmenin kendilerine daha iyi öğrenme imkânı sunduğunu ve dersi sevmelerini sağladığını belirtmiştir. Ö5, interaktif oyunların geçmişteki ders deneyimlerinden farklı olduğunu vurgulayarak, *"Dördüncü sınıfta öğretmenimiz ders ile ilgili oyunlar oynatmazdı. Bu sene oyunlu daha iyi öğreniyorum"* ifadesini kullanmıştır. Ö20 ise, oyunların sosyal bilgiler dersine olan ilgisini artırdığını şu şekilde dile getirmiştir: *"Artık sosyal bilgiler dersini daha çok seviyorum."*

Bununla birlikte bazı öğrenciler arasında interaktif oyunların ders başarılarını genel anlamda olumlu etkilediğini belirtenler de bulunmaktadır. Ö16, bu durumu şu şekilde ifade etmiştir: *"Oldu, gelişim sağladım."* Ö17 ise, oyunların etkisini daha genel bir ifadeyle dile getirmiştir: *"Olumlu bir şekilde etkiledi."*

Genel itibarıyla interaktif dijital eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde akademik başarıyı artırdığına yönelik güçlü kanıtlar bulunmaktadır. Özellikle sınav başarısında artış ve derslere yönelik motivasyonun yükselmesi, bu yöntemin etkili olduğunu göstermektedir. Öğrencilerin, oyun temelli öğrenme sayesinde sosyal bilgiler dersine olan ilgilerinin arttığı ve dersi daha kolay öğrenebildikleri ifade edilmiştir. Bu bağlamda, interaktif oyunların sosyal bilgiler derslerinde daha yaygın bir şekilde kullanılması önerilmektedir. Oyunların sadece akademik başarıyı değil, aynı zamanda öğrencilerin derse yönelik tutumlarını ve ilgilerini de olumlu yönde etkilediği söylenebilir.

Uygulanan Yöntemin Demokratik Tutumlarında Herhangi Bir Değişiklik Yapıp Yapmadığına İlişkin Öğrenci Görüşlerine Yönelik Bulgular

Beşinci olarak öğrencilere “İnteraktif dijital eğitsel oyun ile destekleyerek yürütülen ders süreci senin demokratik tutumunda değişiklik yarattı mı? Neden?” sorusu yönlendirilmiştir. Elde edilen verilere ait kategori, tema, katılımcılar ve frekans tablo 32’ de gösterilmiştir.

Tablo 32. İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Demokratik Tutumlara Etkisi

Kategori	Tema	Katılımcılar	Frekans (f)
Sabır ve Sıra Bekleme	Sabretmeyi öğrenme	Ö4, Ö6, Ö7, Ö9, Ö10, Ö12, Ö16, Ö19	8
	Sıra beklerken saygılı olmayı öğrenme	Ö6, Ö10	2
Adalet ve Eşitlik	Eşit davranmayı öğrenme	Ö2, Ö8, Ö14	3
	Adalet duygusunun gelişmesi	Ö1, Ö4, Ö11	3
Hoşgörü ve Empati	Hoşgörülü davranmayı öğrenme	Ö17, Ö20	2

Kategori	Tema	Katılımcılar	Frekans (f)
Kurallara Uyum	Empati yapma	Ö20	1
	Oyun kurallarına uyum	Ö18	1
Diğer	Arkadaşlara karşı davranışlarda olumlu değişiklik	Ö5, Ö14	2

Tablo 32 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin uygulanan yöntemin demokratik tutumlarına nasıl etki ettiğine ilişkin cevapları “sabır ve sıra bekleme”, “adalet ve eşitlik”, “hoşgörü ve empati”, “kurallara uyma” ve “diğer” olmak üzere beş ana kategori üzerinde toplanmıştır.

“ Sabır ve Sıra Bekleme” kategorisi ile ilgili olarak 8 öğrenci “Sabretmeyi öğrenme”, 2 öğrenci ise “Sıra beklerken saygılı olmayı öğrenme” şeklinde görüş belirtmiştir.

Bu kategoride öğrencilerin büyük bir kısmı, interaktif dijital eğitsel oyunların sabretme ve sıra bekleme becerilerini geliştirdiğini belirtmiştir. Ö7, bu durumu şu şekilde ifade etmiştir: *"Artırdı, çünkü yarışmalarda sıranın bana gelmesine alıştım (yani sabretmeyi öğrendim)."* Benzer şekilde Ö4, oyunlar sayesinde adil olmanın yanı sıra sırasını beklemeyi de öğrendiğini belirtmiştir: *"Evet geliştirdi, sıramı beklemeyi, insanlara karşı adil davranmayı öğrendim."*

Ö6 ve Ö10, sıra beklerken saygılı olmayı öğrendiklerini dile getirmişlerdir. Ö6'nın ifadesi şu şekildedir: *"Evet çünkü sıramı beklerken saygılı olmayı öğrendim."* Bu bulgular, oyunların öğrencilerde hem sabır hem de sıra bekleme kültürünü geliştirdiğini göstermektedir.

“Adalet ve Eşitlik” kategorisi ile ilgili olarak 3 öğrenci “Eşit davranmayı öğrenme” 3 öğrenci ise “Adalet duygusunun gelişmesi” şeklinde görüş belirtmiştir.

Bu kategoride öğrencilerin bazıları, oyunlar sayesinde adalet duygusunun ve eşitlik algısının geliştiğini ifade etmiştir. Ö1, öğretmenin eşleştirmelerde adaletli davrandığını gördüğünü ve bunun olumlu bir etki yarattığını dile getirerek, *"Yarattı"*

çünkü öğretmenimizin eşleştirmeleri yaparken adaletli davrandığını gördüm" demiştir. Benzer şekilde, Ö11, "Adalet, eşitlik, sabretme duygularım gelişti" diyerek oyunların birden fazla demokratik tutum üzerindeki etkisini ifade etmiştir.

Ö2 ve Ö8, oyunların arkadaşlarına eşit davranmayı öğretmesi üzerindeki etkisine değinmişlerdir. Ö2, *"Olumlu yönde katkısı oldu, arkadaşlarıma karşı eşit davranmayı öğrendim"* ifadesini kullanmıştır.

"Hoşgörü ve Empati" kategorisi ile ilgili olarak 2 öğrenci "Hoşgörülü davranmayı öğrenme" 1 öğrenci ise "Empati yapma" şeklinde görüş bildirmiştir.

Bu kategoride öğrencilerin, interaktif oyunların hoşgörü ve empati becerilerini geliştirdiğini ifade etmişlerdir. Ö17, bu durumu şu şekilde açıklamıştır: *"Sevinen arkadaşlarımı görünce onlara karşı hoşgörülü olmayı öğrendim."* Ö20 ise oyun sırasında kazandığında empati yaparak daha ölçülü bir sevinç yaşadığını belirtmiştir: *"Yarışmayı kazandığımda empati yapıp çok sevinmedim. "Bu bulgular, oyunların öğrencilerin sosyal ve duygusal becerilerini geliştirdiğini göstermektedir.*

"Kurallara Uyum" kategorisi ile ilgili olarak 1 öğrenci "oyun kurallarına uyum" şeklinde görüş bildirmiştir.

Bu kategoride bir öğrenci, oyunların kurallara uyma bilincini geliştirdiğini ifade etmiştir. Ö18, bu durumu *"Yarattı, oyunu kurallarına göre oynamayı öğrendim"* şeklinde dile getirmiştir. Bu bulgu, interaktif oyunların yalnızca demokratik tutumlar değil, aynı zamanda bireysel sorumluluklar açısından da gelişim sağladığını göstermektedir.

"Diğer Demokratik Tutumlar" kategorisi ile ilgili olarak ise 2 öğrenci "Arkadaşlara karşı davranışlarda olumlu değişiklik" şeklinde görüş bildirmişlerdir.

Bu kategoride görüş bildirenlere göre oyunların, öğrencilerin arkadaşlarına karşı davranışlarını olumlu yönde değiştirdiği görülmektedir. Ö5, bu durumu şu şekilde açıklamıştır: *"Yarattı, arkadaşlarıma artık daha iyi davranmaya başladım."* Benzer

şekilde, Ö14, oyunlar sayesinde arkadaşlarına karşı daha adil ve eşit davrandığını belirtmiştir: *"Evet yarattı, arkadaşlarıma karşı eşit davranmayı öğretti."*

Genel itibarıyla İnteraktif dijital eğitsel oyunlar, öğrencilerin demokratik tutumlarında önemli değişiklikler yaratmıştır. Özellikle sabır, sıra bekleme, adalet, eşitlik, hoşgörü ve empati gibi temel demokratik değerlerin gelişmesine katkı sağladığı görülmektedir. Ayrıca, kurallara uyum ve arkadaşlara yönelik olumlu davranış değişiklikleri de bu sürecin önemli kazanımları arasında yer almaktadır. Bu bulgular, interaktif oyunların sadece akademik değil, aynı zamanda sosyal ve duygusal beceriler üzerinde de etkili olduğunu göstermektedir. Demokratik tutumların gelişimi için oyunların sınıf içi uygulamalarına daha fazla yer verilmesi önerilmektedir.

Uygulanan Yöntemin Derse Karşı Motivasyonlarında Herhangi Bir Değişiklik Yapıp Yapmadığına İlişkin Öğrenci Görüşlerine Yönelik Bulgular

Altıncı olarak öğrencilere “İnteraktif dijital eğitsel oyun ile destekleyerek yürütülen ders süreci senin sosyal bilgiler dersine karşı motivasyonunda değişiklik yarattı mı? Neden?” sorusu yönlendirilmiştir. Elde edilen verilere ait kategori, tema, katılımcılar ve frekans tablo 33’ de gösterilmiştir.

Tablo 33. İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Sosyal Bilgiler Dersine Karşı Motivasyona Etkisi

Kategori	Tema	Katılımcılar	Frekans (f)
Motivasyon ve İlgi	Derse karşı motivasyonun artması	Ö1, Ö2, Ö5, Ö7, Ö9, Ö11, Ö12, Ö16, Ö19	9
	Derse karşı ilginin artması	Ö4, Ö8, Ö14, Ö15, Ö20	5
	Derse yönelik bakış açısının değişmesi	Ö3, Ö10, Ö18	3
Eğlence ve Sevgi	Dersin eğlenceli hale gelmesiyle ilgililik	Ö7, Ö11, Ö14	3
	Sosyal bilgiler dersini sevmeye başlama	Ö6, Ö8	2
Diğer	Özgüvenin artması	Ö17	1
	Değişiklik olmaması	Ö13	1

Tablo 33 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin uygulanan yöntemin sosyal bilgiler dersine karşı motivasyonlarında nasıl bir etkisi olduğuna ilişkin cevapları “motivasyon ve ilgi”, “eğlence ve sevgi” ve “diğer” olmak üzere üç ana kategori üzerinde toplanmıştır.

“Motivasyon ve İlgi” kategorisi ile ilgili olarak 9 öğrenci “Derse karşı motivasyonun artması”, 5 öğrenci “Derse karşı ilginin artması”, 3 öğrenci ise “Derse yönelik bakış açısının değişmesi” şeklinde görüş belirtmişlerdir.

Bu kategoride öğrencilerin büyük bir kısmı, interaktif dijital eğitsel oyunların derse karşı motivasyonlarını artırdığını belirtmiştir. Ö2, bu durumu şu şekilde ifade etmiştir: *"Evet, derse karşı motivasyonumu artırdı."* Ö5 ise motivasyonundaki artışın ders dışı etkinliklerine de yansıdığını şu sözlerle açıklamıştır: *"Derse karşı motivasyonum arttı, ödevlerimi daha dikkatli yapıyorum."* Bu ifadeler, oyunların yalnızca ders içindeki motivasyonu değil, ders dışındaki çalışma alışkanlıklarını da olumlu etkilediğini göstermektedir.

Bazı öğrenciler ise, oyunların derse karşı ilgilerini artırdığını ifade etmiştir. Ö4, *"Evet, derse karşı ilgim arttı"* diyerek bu değişikliği vurgulamıştır. Benzer şekilde, Ö15, derslere yönelik ilgisinin arttığını belirtmiştir: *"İlgim arttı."*

Bazı öğrenciler ise, oyunların derslere yönelik bakış açılarını değiştirdiğini belirtmiştir. Ö3, bu durumu kısaca *"Evet, bakış açım değişti"* şeklinde ifade etmiştir. Ö10, önceden sahip olduğu önyargılarının değiştiğini şu şekilde dile getirmiştir: *"Sosyal bilgiler dersine karşı olan önyargım değişti."* Bu durum, interaktif oyunların derslere yönelik algıyı yeniden şekillendirdiğini göstermektedir.

“Eğlence ve Sevgi” kategorisi ile ilgili olarak 3 öğrenci “Dersin eğlenceli hale gelmesiyle ilgili olma”, 2 öğrencinin ise “Sosyal bilgiler dersini sevmeye başlama” temasında görüş bildirmişlerdir.

Öğrencilerin bir kısmı, oyunların dersleri daha eğlenceli hale getirdiğini ve bu durumun ilgilerini artırdığını belirtmiştir. Ö7, *"Artırdı çünkü ders daha eğlenceli oluyor, sıkıcı olmuyor"* diyerek bu durumu açıkça ifade etmiştir. Ayrıca, bazı öğrenciler

sosyal bilgiler dersini sevmeye başladıklarını dile getirmiştir. Ö6, bu değişikliği şu sözlerle açıklamıştır: *"Evet, sosyal bilgiler dersini daha da çok sevmeye başladım."*

“Diğer” kategorisi ile ilgili olarak 1 öğrencinin “Özgüvenin artması” temasında görüş bildirmiştir.

Bu öğrenci, interaktif oyunların özgüvenlerini artırdığını belirtmiştir. Ö17, bu durumu şu şekilde ifade etmiştir: *"Yarattı, kendime özgüvenim geldi."* Özgüven artışı, oyunların yalnızca motivasyonel değil, aynı zamanda duygusal etkilerinin de olumlu olduğunu göstermektedir.

Diğer yandan, bir öğrenci ise, oyunların motivasyon ve tutumunda herhangi bir değişiklik yaratmadığını ifade etmiştir. Ö13, bu durumu *"Aynı, herhangi bir değişiklik olmadı"* şeklinde belirtmiştir.

Genel itibariyle İnteraktif dijital eğitsel oyunlar, öğrencilerin sosyal bilgiler dersine karşı motivasyonlarını artırmada etkili bir araç olarak görülmektedir. Dersin eğlenceli hale gelmesi, öğrencilerin derse olan ilgisini artırmış ve sosyal bilgiler dersini sevmelerine katkıda bulunmuştur. Ayrıca, oyunlar sayesinde öğrencilerin derse yönelik bakış açıları değişmiş, hatta bazı durumlarda özgüven artışı gözlemlenmiştir. Bununla birlikte, bir katılımcının değişiklik yaşamadığını belirtmesi, oyunların her birey üzerinde aynı etkiyi yaratmadığını göstermektedir. Bu tür etkinliklerin, öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına göre uyarlanarak kullanılması önerilmektedir.

BÖLÜM V

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Tartışma ve Sonuç

Sosyal bilgiler dersi 5.sınıf “üretim, dağıtım, tüketim” ünitesinin interaktif dijital eğitsel oyunlar ile öğretiminin öğrencilerin akademik başarı, demokratik tutum ve motivasyonlarına etkisi araştırılmış ve araştırmada elde edilen bulgular analiz edilerek sonuçlara ulaşılmıştır. Ulaşılan sonuçlar bu bölümde alanyazındaki benzer sonuçlar taşıyan araştırmalar ile desteklenmiş, farklı sonuçlar taşıyan araştırmalar ile yorumlanıp tartışılmıştır.

İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlar ile Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarıları Üzerindeki Etkisine Yönelik Tartışma ve Sonuç

İnteraktif dijital eğitsel oyun ile desteklenen deney grubunda yer alan öğrenciler ile sadece mevcut programda yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubundaki öğrenciler arasında uygulanan akademik başarı ölçeği ile ilgili aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır:

Uygulama öncesi yapılan akademik başarı ölçeği ön test puanlarına göre; deney grubu ile kontrol grubu arasında anlamlı bir fark oluşmadığı birbirine yakın sonuçlar verdiği tespit edilmiştir. Dolayısıyla çalışmada oluşturulan deney ve kontrol gruplarının akademik başarılarının birbirine çok yakın olduğu ortaya çıkmıştır. Çalışma öncesi bu durum bize deney ve kontrol gruplarının birbirine akademik yönden denk olduklarını göstermiştir. Böyle olması araştırma süresince iki grup arasındaki farkı daha iyi görebilmemiz açısından oldukça önemlidir. Ayrıca deney ve kontrol grupları arasındaki süreç içerisindeki farkı daha sağlıklı inceleyebilmek adına her iki grupta da aynı sosyal bilgiler öğretmeni tarafından ders işlenmesine dikkat edilmiştir. Bu sayede çalışmaya karışabilecek hata payı en aza indirilmeye çalışılmıştır.

Araştırmanın bu sonucunu destekleyen alanyazındaki çalışmalara rastlamak mümkündür. Kandemir (2023), Yıldız (2022), Gazioğlu (2023), Kaynar (2020), Erkan (2019), Doğan (2017), Keskin (2022), Bor (2024), Sungur (2024), Tanrıöver (2024),

Öztürk (2023), Akkan (2022), Yılmaz (2022), Demir (2022), İlkay (2022), Köse (2021) ve Kotan (2022)'ın yapmış oldukları çalışmalarda da deney ve kontrol gruplarına çalışma öncesi uygulanan ön test sonuçlarında anlamlı bir farkın ortaya çıkmadığını birbirine benzer sonuçlar verdiğini ifade etmişlerdir. Yine bu durumun deney ve kontrol gruplarının birbirine denkliği yönünden olumlu olduğunu belirtmişlerdir.

Akademik başarı ölçeği ön test- son test karşılaştırmalı puanlarına baktığımızda; deney grubunun uygulama sonrası akademik başarı ölçeği ön test son test karşılaştırmalı puanları arasında anlamlı bir farklılığın olduğu ön test puanlarına göre son test puanlarının yükseldiği bu da bize akademik başarı düzeylerinin yükseldiğini gösterir. Kontrol grubunun uygulama sonrası ise akademik başarı ölçeği ön test son test karşılaştırmalı puanları arasında anlamlı bir farkın olduğu ön test puanlarına göre son test puanlarının biraz yükseldiği ancak anlamlı bir yükseliş olmadığı görülmüştür.

Akademik başarı ölçeği son test puanlarına baktığımızda; deney ve kontrol grubunun akademik başarı ölçeği son test puanları arasında anlamlı bir farkın ortaya çıktığını, deney grubunun uygulama sonrası akademik başarı düzeylerinin kontrol grubunun akademik başarı düzeylerinden yüksek olduğu görülmüştür. Ortaya çıkan bu olumlu fark deney grubundaki öğrencilerin başarılarını interaktif dijital eğitsel oyunlar ile artırdıklarını göstermiştir. Bu sonucu öğrenci görüşleri de desteklemektedir. Örneğin Ö5 *“dördüncü sınıfta öğretmenimiz ders ile ilgili oyunlar oynatmazdı. Bu sene sosyal bilgiler dersini oyunlu daha iyi öğreniyorum”* derken başka bir öğrenci olan Ö12 ise *“uygulama sonrası okulda yapılan deneme sınavlarında ve öğretmenimizin yaptığı ikinci yazılı sınavında sosyal puanlarım yükseldi”* şeklinde görüş bildirmiştir. Dolayısıyla 5.sınıf *“üretim, dağıtım, tüketim”* ünitesinin tam olarak öğrenilmesinde, interaktif dijital eğitsel oyun destekli öğretimin geleneksel öğretim yaklaşımını temel alan yöntemler ile yapılmasına karşın başarıya ulaşmada daha etkili olduğu ifade edilebilir. Literatürde benzer araştırmalarda benzer sonuçlara ulaşıldığı görülmüştür. Bor (2024)'un yapmış olduğu çalışmada da dijital oyun ile ders işlenen deney grubunun başarısının geleneksel yöntem ile ders işlenen kontrol grubuna oranla olumlu yönde arttığını tespit etmiştir. Yılmaz (2022)'ın yapmış olduğu çalışma sonunda akademik başarı bakımından deney grubunun ön test ve son test sonuçlarında anlamlı bir artış yönlü farklılık saptanmıştır. Doğan (2017)'ın yapmış olduğu çalışmadan elde edilen t

testi sonuçlarına göre deprem öğretiminin dijital oyun ile işlendiği deney grubunun akademik başarı puanları, geleneksel öğretim ile işlenen kontrol grubunun akademik başarı puanından yüksek çıktığı görülmüştür. Bülbül (2022)'ün yapmış olduğu uygulama sonrasında deney grubundaki öğrencilerin son test akademik başarıları daha yüksek çıkmıştır. Literatürde benzer araştırmalarda farklı sonuçlara ulaşan çalışmaya rastlanılmamıştır. Literatürdeki bu tespitler, interaktif dijital eğitsel oyun destekli ve benzer oyun destekli öğrenme uygulamalarının öğrencilerin akademik başarılarını artırdığı yönündedir.

İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlar ile Öğretiminin Öğrencilerin Demokratik Tutumları Üzerindeki Etkisine Yönelik Tartışma ve Sonuç

İnteraktif dijital eğitsel oyun ile desteklenen deney grubunda yer alan öğrenciler ile sadece mevcut programda yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubundaki öğrenciler arasında uygulanan Demokratik Tutum Ölçeği ile ilgili aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır:

Uygulama öncesi yapılan demokratik tutum ölçeği alt boyutları ve genel demokratik tutum ön test puanlarına göre; deney ve kontrol gruplarının uygulama öncesi güven duygusu tutumları, kurallara uyma tutumları, bağımsız hareket etme tutumları ve genel demokratik tutumlarının birbirine yakın olduğu tespit edilmiştir. Deney grubunun uygulama öncesi hoşgörülü olma tutumları ile kontrol grubunun uygulama öncesi sosyal katılım tutumlarının düşük olduğu tespit edilmiştir.

Demokratik tutum ölçeği alt boyutları ve genel demokratik tutum ön test-son test karşılaştırmalı puanlara baktığımızda; deney grubunun demokratik tutum ölçeği alt boyutları ve genel demokratik tutum ön test ile son test karşılaştırmalı puanlarına baktığımızda, deney grubunun uygulama sonrası güven duygusu tutumlarının, kurallara uyma tutumlarının, hoşgörülü olma tutumlarının, sosyal katılım tutumlarının, genel demokratik tutumlarının yükseldiği sadece bağımsız hareket etme tutumlarının değişmediği görülmüştür. Bu sonuçları öğrenci görüşleri de desteklemektedir. Örneğin deney grubunun hoşgörülü olma tutumundaki yükselişine Ö17 “*Oyunları kazanınca sevinen arkadaşlarımı görüncə onlara karşı hoşgörülü olmayı öğrendim*” diyerek

destek olurken kurallara uyma tutumunun yükselişine ise Ö13 “*Kantin sırasında sıraya dikkat etmiyordum, oyunlardan sonra daha çok dikkat eder oldum*” diyerek destek olmuştur. Kontrol grubunun demokratik tutum ölçeği alt boyutları ve genel demokratik tutum ön test ile son test karşılaştırmalı puanlarına baktığımızda, kontrol grubunun uygulama sonrası ise güven duygusu tutumlarının, kurallara uyma tutumlarının, hoşgörülü olma tutumlarının, sosyal katılım tutumlarının, bağımsız hareket etme ve genel demokratik tutumlarının hiçbirinin değişmediği görülmüştür.

Demokratik tutum ölçeği alt boyutları ve genel demokratik tutum son test puanlarına baktığımızda; deney grubunun uygulama sonrası güven duygusu, kurallara uyma, hoşgörülü olma, sosyal katılım, genel demokratik tutumlarının kontrol grubundan yüksek olduğu görülürken sadece deney ve kontrol gruplarının bağımsız hareket etme tutumlarının birbirine yakın olduğu görülmüştür. Araştırmanın bu sonuçlarını destekleyen alanyazında herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. Sadece Erdem (2024), Bor (2024) ve Kaynar (2020) gibi araştırmacılar yaptıkları çalışmalarda öğrencilerin demokratik tutumlarındaki değişime değil de derse karşı tutumlarındaki değişimi incelemişlerdir. Bu yönüyle de yapılan çalışmanın özgün olduğu anlaşılmaktadır.

İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlar ile Öğretiminin Öğrencilerin Derse Karşı Motivasyonları Üzerindeki Etkisine Yönelik Tartışma ve Sonuç

İnteraktif dijital eğitsel oyun ile desteklenen deney grubunda yer alan öğrenciler ile sadece mevcut programda yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubundaki öğrenciler arasında uygulanan Motivasyon ölçeği ile ilgili aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır:

Uygulama öncesi yapılan motivasyon ölçeği alt boyutları ve genel motivasyon ön test puanlarına göre; deney grubunun içsel motivasyonu, dışsal motivasyonu ve genel motivasyonu kontrol grubuna göre düşük çıkarken sadece önemseme düzeyleri birbirine yakın çıkmıştır.

Motivasyon ölçeği alt boyutları ve genel motivasyon ön test-son test karşılaştırmalı puanlarına baktığımızda; deney grubunun motivasyon ölçeği alt boyutları ve genel motivasyon ön test-son test karşılaştırmalı puanlarına baktığımızda, deney

grubunun uygulama sonrası içsel motivasyonlarının, önemseme düzeylerinin, dışsal motivasyonlarının ve genel motivasyonlarının yükseldiği görülmüştür. Kontrol grubunun motivasyon ölçeği alt boyutları ve genel motivasyon ön test-son test karşılaştırmalı puanlarına baktığımızda, kontrol grubunun uygulama sonrası içsel motivasyonlarının, önemseme düzeylerinin, dışsal motivasyonlarının ve genel motivasyonlarının değişmediği görülmüştür. Literatürde benzer araştırmalarda benzer sonuçlara ulaşıldığı görülmüştür. Li, Y., Chen, D. ve Deng, X. (2024)' in yapmış olduğu “Dijital eğitim oyunlarının öğrencilerin öğrenme motivasyonu üzerindeki etkisi” adlı çalışmanın sonucunda dijital eğitim oyunlarının öğrencilerin öğrenme motivasyonunu olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşırken, Sungur (2024)'un yapmış olduğu çalışmada da eğitsel dijital oyun ile desteklenmiş matematik öğretiminin öğrencilerin içsel motivasyonunu artırdığını tespit etmiştir. Yine Yüksel (2019)'in yapmış olduğu çalışmada da deney grubunun Türkçe dersine yönelik motivasyon ön test son test karşılaştırmasında son testte derse yönelik motivasyonların yükseldiği sonucuna varılmıştır. Literatürde benzer araştırmalarda farklı sonuçlara da ulaşıldığı görülmüştür. Yıldız (2022)'in yaptığı çalışmada ise sonuç itibarıyla eğitsel oyunlar ile işlenen hayat bilgisi dersinin akademik başarıyı olumlu yönde etkilediği ancak derse yönelik tutum ve motivasyonda herhangi bir etkisinin olmadığı kanaatine ulaşılmıştır. Literatürde benzer araştırmalarda çıkan sonuçlara istinaden birtakım telkinlerde bulunduğu da görülmüştür. Erkan (2019)'in yapmış olduğu çalışmada öğrencilerin derse karşı ilgi ve motivasyonu artırmak için eğitsel ve dijital oyun yöntemlerinden faydalanılabileceği önerisinde bulunulmuştur.

Motivasyon ölçeği alt boyutları ve genel motivasyon son test puanlarına baktığımızda; deney grubunun uygulama sonrası sadece içsel motivasyonunun kontrol grubunda yüksek olduğu, deney ve kontrol gruplarının önemseme ve genel motivasyon puanlarının birbirine yakın, deney grubunun uygulama sonrası dışsal motivasyonu, kontrol grubundan düşük çıkmıştır.

Sonuç olarak literatürde hem derse karşı motivasyonu olumlu düzeyde artırdığına hem de yapılan çalışmaların derse karşı motivasyona herhangi bir olumlu etkisinin olmadığına yönelik araştırma sonuçları mevcuttur. Derse karşı motivasyonda herhangi bir değişikliğin olmadığını destekleyen öğrenci görüşü mevcuttur. Örneğin

Ö13 *“Uygulama sonrası Sosyal Bilgiler dersine karşı motivasyonum aynı kaldı herhangi bir değişiklik olmadı”* diyerek derse karşı motivasyonlarında herhangi bir değişikliğin olmadığını belirtmişlerdir. Bu yapılan araştırmada deney grubunun uygulama sonrası içsel motivasyonlarının, önemseme düzeylerinin, dışsal motivasyonlarının ve genel motivasyonlarının yükseldiği görülmüştür. Bu sonuçları destekleyen öğrenci görüşleri de mevcuttur. Örneğin Ö5 *“Uygulama sonrası derse karşı motivasyonum arttı, artık ödevlerimi daha dikkatli yapıyorum”* derken başka bir öğrenci Ö8 ise *“Uygulama sonrası Sosyal Bilgiler dersine karşı ilgim arttı, derisi daha çok sevmeye başladım”* diyerek motivasyonlarını artırdığını belirtmişlerdir.

İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlar ile Öğretiminin Kullanımına Yönelik Öğrenci Görüşlerine Yönelik Tartışma ve Sonuç

İnteraktif dijital eğitsel oyun ile desteklenen deney grubunda yer alan öğrencilere uygulama sonrasında interaktif dijital eğitsel oyunla öğretim hakkındaki görüşlerini belirlemek için yarı yapılandırılmış görüşme formu aracılığı ile toplanan veriler analiz edilerek çeşitli bulgulara ulaşılmıştır. Ulaşılan veriler araştırmanın bulgular kısmında analiz edilerek temalar ve kodlar oluşturulmuş bazı sonuçlara ulaşılmıştır. Ulaşılan sonuçlar bu bölümde alanyazındaki benzer sonuçlar taşıyan araştırmalar ile desteklenmiş, farklı sonuçlar taşıyan araştırmalar ile yorumlanıp tartışılmıştır.

1. Deney grubunda yer alan öğrencilerin interaktif dijital eğitsel oyun ile desteklenerek yürütülen ders sürecini değerlendirdiklerinde olumlu yönlerine ilişkin; genellikle ders sürecinde eğlenerek, keyifli vakit geçirerek öğrendiklerini, bu şekilde öğrendiklerinin akıllarında daha iyi kaldığını, sınavlarda işlerine yaradıklarını, böylece başarılarının arttıklarını belirtmişlerdir. Bu durumdan hareketle öğrencilerin oyun ile öğretim sürecinden çok keyif aldıklarını normal ders işleme yöntemlerine göre bu yöntemin çok daha hoşlarına gittiğini bununda derse karşı pozitif bir tutum geliştirmelerini sağladığını söyleyebiliriz. Ayrıca bazı öğrencilerin de “akıllarında iyi kaldığı” kodunda yoğunlaştıkları görülmektedir. Bu da uygulanan interaktif oyun ile öğretim yönteminin kalıcılık boyutunda da çok etkili olduğunu, ilerleyen dönemlerde oyun ile işlenen konuların çok daha hızlı hatırlandığını göstermektedir. “Sınavlarda

işime yarıyor” kodunda birleşen öğrencilerin ise önceki öğrenme yöntemleriyle ders işlediklerinde sınav başarılarının düşük olduğunu, ama oyun ile öğretim ile işlenen dersler sayesinde sınavlardan artık yüksek puan aldıklarını belirtmişlerdir. Araştırmanın bu sonuçlarını destekleyen alanyazındaki çalışmalara rastlamak mümkündür. Ağırşöl (2020)’ün yapmış olduđu “deney grubu öğrencilerinin fen eğitimindeki dijital oyun kullanımı hakkındaki görüşleri” adlı çalışması sonucunda öğrencilerin dijital eğitsel oyunlar ile dersi daha eğlenceli geçirdiklerini, derse ilgilerinin arttığını, bilgilerinin daha kalıcı olduğunu söylemişlerdir. Köse (2021)’nin yapmış olduđu “eğitsel dijital oyun kullanılarak yapılan harmanlanmış öğretim uygulamalarına ilişkin öğrenci görüşleri” adlı çalışması sonucunda ise öğrencilerin sınıfta dijital eğitsel oyun oynanmadan önceki dersleri zor bulduklarını, oyun oynanarak işlenen derslerin eğlenceli geçmeye başladığını belirtmişlerdir.

2. Deney grubunda yer alan öğrencilerin interaktif dijital eğitsel oyun ile desteklenerek yürütölen ders sürecini değerlendirdiklerinde olumsuz yönlerine ilişkin; genellikle oyunlar esnasında sınıfta çok güröltü çıktığını, oyun oynarken heyecanlandıklarını, oyunda yenilince üzüldüklerini, morallerinin bozulduğunu, oyunda galip gelen arkadaşlarının yenilen arkadaşlarını aşağıladıklarını, küçük gördüklerini belirtmişlerdir. Ayrıca bazı öğrencilerin de oyunda kendilerine sıra gelene kadar sabırsızlandıklarını ve oyunlarda zaman kaybının çok olduğunu belirtmişlerdir. Araştırmanın bu sonucunu destekleyen alanyazındaki çalışmalara rastlamak mümkündür. Yine Ağırşöl (2020)’ün yapmış olduđu “deney grubu öğrencilerinin fen eğitimindeki dijital oyun kullanımı hakkındaki görüşleri” adlı çalışması sonucunda dijital eğitsel oyun kullanımının olumsuz yönlerine ilişkin öğrencilerin görüşleri arasında oyunlarda daha fazla görsel olmasını isteyen öğrencilerin olduğunu, sürekli oynamak istediklerinden zaman kaybının çok olacağına yönelik görüş belirttiklerini söylemiştir.

Sonuç itibariyle öğrencilerin görüşlerine göre uygulanan yöntemin olumsuz yönlerini değerlendirdiğimizde aslında öğrencilerin olumsuz görüş bildirmeleri uygulanan interaktif oyunla öğretim yöntemine değil de daha çok öğrencilerin kendilerinden kaynaklı sebeplere bağılı olduđu düşünülmektedir. Örneğin; öğrencilerin interaktif dijital eğitsel oyunları çok sevdikleri ve sürekli ben oynayayım duygusuyla

hareket ettikleri bu yüzden de arkadaşları oynarken sıra kendilerine gelene kadar tahammülsüz davrandıkları ve bu yüzden biraz gürültü çıkarttıkları, yenilince arkadaşlarına karşı mahcup olacaklarını düşündükleri için heyecanlandıkları, oyunlardaki kazanma hırslarından dolayı yenilince üzüldükleri ve bu yüzden morallerinin bozulduğu, oyunu kazanan arkadaşlarının aşağılama küçük görme davranışında bulunmadığı ama yenilen öğrencinin kendini bu şekilde hissettiği anlaşılmaktadır.

3. Deney grubunda yer alan öğrencilerin interaktif dijital eğitsel oyun ile desteklenerek yürütülen ders sürecini değerlendirdiklerinde diğer derslerde de kullanılıp kullanılmamasına ilişkin; öğrencilerin hepsinin diğer derslerde de kullanılmasını istediklerini sebep olarak ise genelde eğlenerek öğrendiklerini, akıllarında en iyi bu şekilde kaldığını, dersin bu şekilde çok daha hızlı geçtiğini yani derslerde sıkılmadıklarını belirtmişlerdir. Özellikle sosyal bilgiler dersine yönelik ilginin bu sebeplerden dolayı yükseldiğini bu uygulamanın diğer derslerde de kullanılmasının öğrenme süreçlerine olumlu katkılar sağlayabileceği anlaşılmaktadır. Araştırmanın bu sonucunu destekleyen alanyazındaki çalışmalara rastlamak mümkündür. Tuğluca (2023)'nın yapmış olduğu “öğrencilerin farklı derslerde eğitsel dijital oyunlarla eğitim almak istemelerine yönelik görüşleri” çalışması sonucunda öğrencilerin bu soruya verdikleri cevaplarda genellikle öğrencilerin farklı derslerde de interaktif ve eğitici uygulamalardan kullanılmasını istediklerini çünkü eğitici oyunları kullanmanın dersi anlamaya daha iyi yardımcı olabileceğini söylemişlerdir.

Sonuç itibarıyla interaktif dijital eğitsel oyunla desteklenen ders süreçlerinin öğrencilerin hoşuna gittiği ve öğrencilerin tamamının farklı derslerde de bu yöntemin kullanılmasını istedikleri görülmüştür.

4. Deney grubunda yer alan öğrencilerin interaktif dijital eğitsel oyun ile desteklenerek yürütülen ders sürecini değerlendirdiklerinde sosyal bilgiler ders başarılarına etkisine ilişkin; genelde öğrencilerin sosyal bilgiler ders başarılarının arttığını, sosyal bilgiler sınav ve deneme puanlarının yükseldiğini ve sosyal bilgiler ders performanslarının arttığını belirtmişlerdir. Araştırmanın bu sonuçlarını destekleyen alanyazında herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu yönüyle de yapılan çalışmanın

özgün olduğu anlaşılmaktadır. Alanyazında sosyal bilgiler ders başarısına yönelik öğrenci görüşlerine rastlanmaz iken diğer derslerde öğrencilerin başarılarına ilişkin görüşleri mevcuttur. Tanrıöver (2024)' in *“Matematik dersinde dijital oyun kullanımının matematik ders başarılarına yönelik öğrenci görüşleri”* nde; öğrencilerin %30'unun ders başarılarını artırdığını, %50'sinin dersi anlamada kolaylık sağladığını, %15'inin bilgilerde kalıcılık sağladığını belirterek genel itibariyle olumlu görüş bildirmişlerdir. İlkay (2022)'in *“dijital eğitsel oyunun fen dersine yönelik etkileri hakkındaki öğrenci görüşleri”* nde genelde öğrencilerin oyunun fen dersi notlarına olumlu katkı sunacağını, oyun ile öğrenilen bilgilerin daha kalıcı olacağını bildirmişlerdir. Ağırşöl (2020)'ün çalışmasında öğrencilere *“fen dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının size katkıları nelerdir”* şeklindeki sorusuna; öğrencilerin çoğunluğunun daha fazla bilgi edinmemizi, bilgilerin kalıcı olmasını, ders başarılarının artmasını sağladı şeklinde görüş bildirmişlerdir.

Sonuç olarak, bazı öğrenciler sadece not yönünden bakarak deneme sınavlarında ve yazılılarda notlarının yükseldiğine sevindiklerini belirtirken bazı öğrenciler ise öğrenme yönüyle süreci değerlendirdiklerini ve çok iyi öğrendiklerini, öğrendiklerini çok daha çabuk hatırladıklarını, kalıcı öğrenmenin bu şekilde gerçekleştiğini belirtmişlerdir. Sonuç itibariyle bu öğrenci görüşleri, uygulanan yöntemin öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersi akademik başarıları üzerinde olumlu bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir.

5. Deney grubunda yer alan öğrencilerin interaktif dijital eğitsel oyun ile desteklenerek yürütülen ders sürecini değerlendirdiklerinde demokratik tutumlarındaki değişikliğe ilişkin; genelde demokratik tutumlarının olumlu yönde değiştiğini, adalet, eşitlik, saygılı olma, sabırlı olma, iyi davranma, hoşgörülü olma ve kurallara uyma konusunda daha dikkatli olmaya başladıklarını belirtmişlerdir. Bu sonuçlara göre interaktif dijital eğitsel oyunla desteklenen öğretimin, öğrencilerin demokratik hak ve değerleri daha iyi kavramalarına ve bu kazanımlarını normal hayatlarında tatbik edeceklerine büyük katkı sağladığı görülmektedir. Uygulamaya katılan deney grubu öğrencilerinin tamamının uygulanan bu yöntem sayesinde demokratik tutumlarının olumlu yönde geliştiğine dair görüş bildirmeleri bu yöntemin demokratik vatandaşlık eğitiminde de etkili bir şekilde kullanılabileceğini göstermektedir. Araştırmanın bu

sonucunu destekleyen alanyazındaki ender çalışmalardan biri Yıldırım (2024)'ın yapmış olduğu çalışmada öğrencilere *“bağlam temelli öğrenme yaklaşımı ile yürütülen ders süreci senin demokratik tutumunda ne gibi değişiklik yarattı”* sorusuna öğrencilerin birçoğunun demokratik haklarını kullanmayı, insanlara saygılı olmayı ve adil, eşit davranmayı öğrendiğini ve bu süreçte demokratik tutumunun olumlu yönde geliştiğini belirtmişlerdir.

Sonuç itibariyle öğrenci görüşlerinden elde edilen sonuçlar ile demokratik tutum ölçeğinden elde edilen sonuçların örtüştüğü görülmektedir. Demokratik tutum ölçeği bulgularına göre de deney grubu öğrencilerinin demokratik tutum son test puanlarının kontrol grubuna oranla anlamlı bir şekilde yükseldiği tespit edilmiştir. Uygulanan bu yöntemin hem nicel veriler hem de nitel veriler itibariyle öğrencilerin demokratik tutumlarını olumlu yönde değiştirdiği sonucuna ulaştırmaktadır.

6. Deney grubunda yer alan öğrencilerin interaktif dijital eğitsel oyun ile desteklenerek yürütülen ders sürecini değerlendirdiklerinde derse karşı motivasyonlarındaki değişikliğe ilişkin; genelde sosyal bilgiler dersine karşı motivasyonlarının olumlu yönde arttığını, derse sevmeye başladıklarını, derse karşı bakış açılarının değiştiğini, derse karşı olumsuz önyargılarının kırıldığını, derse yönelik ilgi ve isteklerinin yükseldiğini belirtmişlerdir. Araştırmanın bu sonucunu destekleyen alanyazındaki çalışmalara rastlamak mümkündür. Tanrıöver (2024)'in *“öğrencilerin matematik dersine olan ilgisinde eğitsel dijital oyunların etkisini”* incelediği çalışmasında öğrencilerin derse yönelik ilgilerinin arttığını, artık matematik dersinden korkmadıklarını, matematik dersinin eğlenceli geçtiğini, derse yönelik merak duygularının arttığını sonuç itibariyle matematik dersini önceye nazaran daha çok sevdiklerini bildirmişlerdir. Bülbül (2022)'ün yapmış olduğu *“kodlanarak tasarlanan dijital oyuna yönelik öğrencilerin görüşleri”* çalışmasında öğrencilerin uygulanan oyunla öğretim yönteminde derse ilgi ve isteklerinin çok arttığını, dersin bu yöntemle çok zevkli geçtiğini, derse karşı meraklarının yükseldiğini, uygulanan bu sistemin öğrenmeyi kolaylaştırdığını görüş olarak bildirmişlerdir.

Sonuç itibariyle öğrencilerin uygulanan yöntemin derse karşı motivasyonlarında herhangi bir değişiklik yapıp yapmadığına ilişkin görüşlerinden elde edilen nitel

sonuçlar ile derse karşı motivasyon ölçeğinden elde edilen nicel bulguların birbiriyle örtüştüğü görülmektedir. Motivasyon ölçeği bulgularına göre de deney grubu öğrencilerinin motivasyon son test puanlarının kontrol grubuna oranla anlamlı bir şekilde yükseldiği tespit edilmiştir. Uygulanan bu yöntemin hem nicel veriler hem de nitel veriler itibarıyla öğrencilerin derse karşı motivasyonlarının olumlu yönde değiştirdiği sonucuna ulaştırmaktadır.

Genel olarak ön test-son test karşılaştırmalı sonuç ve öğrenci görüşlerini değerlendirdiğimizde uygulama sonrası yapılan akademik başarı, motivasyon ve demokratik tutum son test ölçek sonuçları deney ve kontrol grupları arasında deney grubu lehine anlamlı bir farkın ortaya çıktığını göstermiştir. İnteraktif dijital eğitsel oyunlarla desteklenen deney grubunun akademik başarı düzeylerinin, derse karşı motivasyonlarının ve demokratik tutumlarının, sadece mevcut programda yer alan etkinliklerin uygulandığı kontrol grubuna göre yüksek çıktığı görülmüştür. Ayrıca uygulama sonrasında deney grubunda yer alan öğrencilerin interaktif dijital eğitsel oyunla öğretim hakkındaki görüşleri de benzer sonuçları vermiştir. Buda bize sosyal bilgiler dersinde kullanılan interaktif dijital eğitsel oyunların ne kadar etkili olduğunu, akademik başarıyı, demokratik tutumu ve derse karşı motivasyonu ne kadar yükselttiğini göstermektedir.

Öneriler

Ortaokul 5. sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde ‘Üretim, Dağıtım ve Tüketim’ öğrenme alanının öğretiminde kullanılan interaktif dijital eğitsel oyun temelli öğrenme uygulamaları ile desteklenen sosyal bilgiler dersinin öğrencilerin akademik başarılarına, demokratik tutumlarına ve derse karşı motivasyonlarına etkisini belirlemek amacıyla gerçekleştirilen bu araştırmanın sonuçlarından hareketle yapılan öneriler aşağıda açıklanmıştır.

- Milli Eğitim Bakanlığının Eğitim Bilişim Ağı olan EBA uygulaması içerikler bölümüne İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlar sekmesi eklenebilir ve bu sekme içerisinde her derse yönelik hazırlanmış interaktif dijital eğitsel oyunlar öğretmen ve öğrencilerin hizmetine sunulabilir.

- Öğretmenlerin derslerinde İnteraktif dijital eğitsel oyunları etkili bir şekilde kullanabilmeleri için MEB tarafından öğretmenlere hizmet içi kurslar verilebilir.
- Bu süreçten sonra yapılacak olan gelecekteki araştırmalarda interaktif dijital eğitsel oyun kavramı farklı sınıf seviyelerinde, farklı ünitelerde, farklı yöntemlerle bütünleşmiş bir şekilde yapılabilir.
- Yine gelecekte yapılan çalışmalarda interaktif dijital eğitsel oyunlar ile fiziksel eğitsel oyunların karşılaştırması yapılarak hangi yöntemin daha etkili olduğu tespit edilebilir.



KAYNAKÇA

- Adıgüzel, Ö. (2018). *Eğitimde yaratıcı drama* (1. baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. ISBN: 978-975-08-4247-4.
- Ağırgöl, M. (2020). *Fen bilgisi öğretiminde eğitsel dijital oyun kullanımının öğrenci akademik başarısına, bilgi kalıcılığına ve tutumuna etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Erzincan.
- Akandere, M. (2013). *Eğitici okul oyunları* (4. baskı). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık. ISBN: 978-605-133-374-8.
- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 53-68.
- Akın, F. A., ve Atıcı, B. (2015). Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarısına ve görüşlerine etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2(2), 75-102.
- Akkan, D. (2022). *Eğitsel dijital oyun destekli fen bilimleri dersinin öğrenci başarı ve motivasyonuna etkisi: Elektriğin iletimi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Samsun.
- Akkemik, S. (2009). *Sayısal oyunlarda etkileşim tasarımının rolü*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aksoy, N. C. (2014). *Dijital oyun tabanlı matematik öğretiminin ortaokul 6. sınıf öğrencilerinin başarılarına, başarı güdüsü, öz-yeterlik ve tutum özelliklerine etkisi*. Yayımlanmamış doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aktemur, A. (2022). *Bağlam temelli öğrenme stratejisi çerçevesinde dijital oyunların öğrenmeye etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzincan.

- Alan, Z. (2024). *Argümantasyon ve eğitsel dijital oyunların 6. sınıf fen bilimleri dersinde öğrencilerin akıl yürütme ve eleştirel düşünme becerilerine etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Altun, A. (2021). *Sosyal bilgiler dersinde dijital oyunlardan yararlanmaya ilişkin öğretmen tutum ve görüşleri üzerine bir inceleme*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Altunay, D. (2004). *Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişimine ve kalıcılığa etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Arslan, M., ve Gürsoy, A. (2011). Eğitsel oyunlar ve etkinliklerle yabancılara Türkçe öğretim yöntemi. *1st International Conference on Foreign Language Teaching and Applied Linguistics*, 177-185, Sarajevo.
- Atılğan, H., Kan, A., ve Doğan, N. (2007). *Eğitimde ölçme ve değerlendirme* (2. baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Atık, B. (1986). *Okul öncesi çağındaki normal gelişim gösteren çocuklar ile down sendromlu çocukların tercih ettikleri oyun tiplerinin ve oyun içindeki sosyal iletişim davranışlarının incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Ayan, S. (2007). *İlköğretim I. ve II. kademedeki beden eğitimi dersinin amaçlarına göre uygulanma durumunun incelenmesi*. Yayınlanmamış doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Ayhün, S. (2013). Kuşaklar arasındaki farklılıklar ve örgütsel yansımaları. *Ekonomi ve Yönetim Araştırmaları Dergisi*, 2(1), 93-112.
- Balcı, S. E. (2022). *Sosyal bilgiler dersinde uygulanan eğitsel oyunların ortaokul öğrencilerinin sosyal duygusal gelişimine etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Amasya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Amasya.

- Baykoç Dönmez, N. (2000). *Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı* (1. baskı). İstanbul: Esin Yayınevi.
- Becker, K. (2017). What is it about games? In *Choosing and using digital games in the classroom: A practical guide* (pp. 1-22). Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-12223-6_1
- Bilgili, A. S. (2008). *Sosyal bilgilerin temelleri*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Bilgin, O. C. (2022). *Ortaokul öğrencilerinin ve sosyal bilgiler öğretmenlerinin interaktif eğitim yazılımları hakkındaki görüşleri*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.
- Bor, İ. (2024). *Dijital oyunların altıncı sınıf öğrencilerinin matematik dersi tam sayılar konusundaki akademik başarıları ve matematik tutumları üzerindeki etkisinin incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elâzığ.
- Bostan, S. B. (2022). *Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunlara ilişkin öğretmen ve ortaokul öğrencilerinin görüşleri: Trabzon ili örneği*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Rize.
- Boyle, S. (2011). *Teaching toolkit: An introduction to games-based learning*. UCD Dublin, Ireland: UCD Teaching and Learning Resources. oapub.org+3apjsbs.buksu.edu.ph+3ResearchGate+3
- Bülbül, Ş. Ö. (2022). *Öğrenciler tarafından kodlanarak tasarlanan eğitsel dijital oyunların 6. sınıf sosyal bilgiler dersi etkin vatandaşlık öğrenme alanının öğretimine etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Büyüköztürk, Ş. (2006). *Sosyal bilimler için veri analizi el kitabı*. Ankara: Pegem Yayınları.

- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., ve Demirel, F. (2020). *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri* (26. baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Chen, Y.-C. (2017). Empirical study on the effect of digital game-based instruction on students' learning motivation and achievement. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3177–3187. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00711a>
- Cohen, J. (1992). A power primer. *Psychological Bulletin*, 112(1), 155–159. <https://doi.org/10.1037/0033-2909.112.1.155>
- Cotton, B., & Oliver, R. (1997). *Siberuzay sözlüğü* (Ö. Arıkan ve Ö. Çendeoğlu, Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Kültür Sanat Yayıncılık.
- Cömert, A. (2020). *Dijital oyun tabanlı öğrenme yöntemiyle tasarlanan ve uygulanan problem çözme etkinliklerine yönelik öğrenci görüşleri*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Creswell, J. W. (2017). *Karma yöntem araştırmalarına giriş* (M. Sözbilir, Çev. Ed.). Ankara: Pegem Akademi.
- Creswell, J. W., & Plano Clark, V. L. (2018). *Karma yöntemli araştırma tasarlamak ve yürütmek* (3. baskı). Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Çakmak, M. (2015). Öğretim yöntem ve teknikleri. Y. Budak (Ed.), *Öğretim ilke ve yöntemleri içinde* (s. 437-470). Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Çangır, M. (2008). *İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çankaya, S., ve Karamete, A. (2008). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 115-127.

- Çatak, G. (2011). Oynarken tasarlamak: Dijital tasarım oyunları. *Sigma Journal of Engineering and Natural Sciences*, 3(2), 385-391.
- Çelikkaya, T. (2015). Sosyal bilgiler öğrenimine ve öğretimine ilişkin öğrenci görüşleri. *Journal of Educational Science*, 3(4), 30-46.
- Çetin, E. (2013). Tanımlar ve temel kavramlar. M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar: Kuram, tasarım ve uygulama içinde* (ss. 2-18). Ankara: Pegem Akademi.
- Dağbaşı, G. (2007). *Oyun tekniği ve Arapça öğretiminde kullanımı*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Damlı, V. (2019). *Deneyimsel oyun modeli temel alınarak geliştirilen dijital oyunun manyetizma konusundaki başarıya etkisi*. Yayımlanmamış doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- De Veaux, R. D., Velleman, P. F., & Bock, D. E. (2012). *Intro Stats* (3. baskı). Addison-Wesley.
- Demir, İ. (2022). *Eğitsel dijital oyunun fen bilimleri dersinde öğrenci başarısına ve motivasyona etkisi: Saf maddeler örneği*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Samsun.
- Demirsöz, S. E. (2010). *Yaratıcı dramının öğretmen adaylarının demokratik tutumları, bilişüstü farkındalıkları ve duygusal zekâ yeterliliklerine etkisi*. Yayımlanmamış doktora tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- DiCicco-Bloom, B., & Crabtree, B. F. (2006). The qualitative research interview. *Medical Education*, 40(4), 314-321. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2929.2006.02418.x>
- Dinç, M. (2012). *Türkiye Dijital Oyunlar Raporu*. Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu.

- Doğan, E. (2017). *Sosyal bilgiler dersinde deprem konusunun dijital oyunla öğretiminin akademik başarıya etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Cumhuriyet Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sivas.
- Doğanay, J. (1998). *Anasınıflarına devam eden çocukların ebeveynlerinin çocuk oyun ve oyuncakları hakkındaki görüşlerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Dönmez, N. B. (2000). *Oyun kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Duman, G. (2010). *Türkiye ve Amerika'da anasınıfına devam eden çocukların oyun davranışlarının incelenmesi: Kültürler arası bir çalışma*. Yayınlanmamış doktora tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Durdu, E. (2022). *Etkileşimli eğitsel oyun kullanarak iyileştirici müdahalenin otizm spektrum bozukluğu olan öğrencilere etkileri*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Isparta.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun ontolojisi*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Dursun, Z. B. (2024). *İlkokulda eğitsel dijital oyunun matematik tutumuna etkisi* (Yüksek lisans tezi). Konya.
- Dülger, Z., ve Kabapınar, Y. (2019). Din kültürü ve ahlak bilgisi (DKAB) derslerine kanıt temelli öğrenmeyi eklemlemek ne derece olanaklıdır?: “Kurban” ve “oruç” temelinde uygulamalar. Y. Kabapınar (Ed.), *Kimlik belirleyen derslerde kanıt temelli öğrenme içinde* (s. 129-163). Ankara: Pegem Akademi.
- Engin, A. O., Tösten, R., ve Kaya, M. D. (2010). Bilgisayar destekli eğitim. *Kafkas Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(5), 69-80.
- Erdem, E. (2024). *Dijital oyun uygulamalarının öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal gelişmelerine etkilerinin değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Atatürk Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.

- Erkan, A. (2019). *İlkokul 4. sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- Field, A. (2018). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics* (5. baskı). SAGE Publications.
- Fokides, E. (2018). Digital educational games and mathematics: Results of a case study in primary school settings. *Education and Information Technologies*, 23, 851–867. <https://doi.org/10.1007/s10639-017-9639-5>
- Gazioğlu, K. (2023). *Hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.
- George, D., & Mallery, M. (2010). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference, 17.0 update* (10. baskı). Pearson.
- Ginsburg, K. R. (2007). Sağlıklı çocuk gelişimini teşvik etmede ve güçlü ebeveyn-çocuk bağlarını sürdürmede oyunun önemi. *Pediatric*, 119, 182-191. <https://doi.org/10.1542/peds.2006-2697>
- Gliner, J. A., Morgan, G. A., & Leech, N. L. (2015). *Uygulamada araştırma yöntemleri: Desen ve analizi bütünleştiren yaklaşım* (S. Turan, Çev. Ed.). Nobel Yayın Dağıtım.
- Gökçek, T. (2012). Karma yöntem araştırmalarına genel bir bakış. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(42), 1-21.
- Gökmoğol, Ö. M. (2011, 14 Ekim). Yaşadıklarından öğrendiği bir şeyler var. *e-psikiyatri.com*. 10 Haziran 2019 tarihinde <https://www.e-psikiyatri.com/yasadiklarindan-ogrendigi-bir-seyler-var> adresinden alındı.

- Göksu, T. (2020). Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri. *Uluslararası İlerici Eğitim Dergisi*, 16, 164-183. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2020.280.10>
- Gömlüksiz, M. N., ve Kan, A. Ü. (2012). Sosyal bilgiler dersi motivasyon ölçeğinin geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(6), 116–125.
- Gros, B. (2007). Eğitimde dijital oyunlar: Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının tasarımı. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), 23-38. <https://doi.org/10.1080/15391523.2007.10782494> e-ijer.com
- Gülçek, E. (2018). *Çocuk kültürü ve dijital oyunlar: Elâzığ FMD kursu öğrencileri üzerine sosyolojik bir çalışma*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Fırat Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elâzığ.
- Günel, E. (2019). *Gerçek çevre tabanlı dijital eğitsel oyunların İngilizce kelime bilgisi ile kalıcılığı üzerine etkilerinin incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
- Hazar, M. (2017). *Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim* (6. baskı). Ankara: İlksan Matbaası.
- Hazar, Z., ve Altun, M. (2018). Eğitsel oyunlara yönelik öğretmen görüşleri ve yeterliliklerinin incelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13(1), 52-72.
- Huizinga, J. (2015). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Hussein, M. H., Ow, S. H., Cheong, L. S., Thong, M.-K., & Ebrahim, N. A. (2019). Effects of digital game-based learning on elementary science learning: A systematic review. *IEEE Access*, 7, 62465-62478.

- İlkay, D. (2022). *Fen bilimleri dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının 6. sınıf öğrencilerinin motivasyonlarına ve akademik başarılarına etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Kilis 7 Aralık Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Kilis.
- Kadim, M. (2012). *Okul öncesi öğretmenlerinin oyun öğretimine ilişkin öz-yeterliklerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
- Kahya Canlı, S., ve Demirarslan, D. (2020). Çocuk oyun alanlarının tarihi gelişimi. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75.
- Kale, N. (1997). Oyun çocuğun özgürlüğüdür. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, (51), 18-20.
- Kandemir, K. (2023). *Dijital öykü ve eğitsel oyun ile desteklenen ortaokul 6. sınıf sosyal bilgiler dersinin öğrencilerin akademik başarılarına, derse yönelik tutumlarına ve sosyal becerilerine etkisi*. Yayınlanmamış doktora tezi. Kastamonu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kastamonu.
- Karadeniz, O., ve Er, H. (2021). *Eğitsel oyunlarla sosyal bilgiler öğretimi* (1. baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Karakaya, Z. (2008). *Dil edinimi: Okul öncesi dil ve oyun eğitimi*. Samsun: Yazı Yayıncılık.
- Karakuş Yılmaz, T., ve Samur, Y. (2020). Dijital oyun teknolojisi. M. Erdem & F. Sarsar (Ed.), *Dijital teknoloji aracılı düşünme öğretimi* (1. baskı, ss. 347-377) içinde. Ankara: Pegem Akademi.
- Karamustafaoğlu, O., ve Kaya, M. (2017). Eğitsel oyunlarla “yansıma ve aynalar” konusunun öğretimi: Yansımali koşu örneği. *Journal of Inquiry Based Activities*, 3(2), 41-49.

- Karataş, H. (2021). *Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyun kullanımına ilişkin öğretmen görüşleri*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Nevşehir Hacı Bektaş Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Nevşehir.
- Kaşıkcı, S. (2023). *Almanca öğretiminde dijital ve eğitsel oyun yöntemiyle okuma becerisinin geliştirilmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kaynar, B. (2020). *Eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin hayat bilgisi dersindeki akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Atatürk Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Keskin, A. A. (2022). *Bilgisayar destekli eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen sosyal bilgiler dersinin akademik başarıya etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ağrı.
- Keskinkılıç, K., ve Keskinkılıç, S. B. (2007). *Türkçe ve ilköğretim yazma öğretimi*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Kocabatmaz, H., ve Saraçoğlu, G. (2024). The effect of educational digital games on academic success and attitude in 3rd grade mathematics class. *Participatory Educational Research*, 11(2), 230-244. <https://doi.org/10.17275/per.24.28.11.2>
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kâzım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-342.
- Koka, V. (2018). *Sosyal bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. İnönü Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Korkmaz, A. (2011). *Ortaöğretim okullarında interaktif öğretimin model bir ders üzerinde incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Kilis 7 Aralık Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Kilis.

- Kotan, A. (2022). *Ortaokul 8. sınıf Türkçe dil bilgisi öğretiminde dijital eğitsel oyunların kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Ağrı.
- Köse, R. B. (2021). *Harmanlanmış öğrenme yöntemiyle işlenen matematik dersinde eğitsel dijital oyun kullanmanın öğrenci başarısına ve motivasyonuna etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Kurt, Ş. (2019). Sanatsal işlevi açısından etkileşimli sinema. *Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2(1), 177-214.
- Kuş, Ö. A. (2023). *İnteraktif bir iletişim alanı olarak dijital oyunlar; oyun oynama motivasyonlarının dijital oyun bağımlılığına etkileri üzerine bir araştırma*. Yayınlanmamış doktora tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kuşçuçuran, B. N. (2020). *Dijital oyun tabanlı İngilizce sözcük öğretimi üzerine deneysel bir çalışma*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Erciyes Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- Lagmay, S. B., Duldulao, S. M. D., Gallena, B. D., Pascua, M. T., & Dela Cruz, N. J. (2024). *Effects of game-based mathematics learning on students' academic achievement*. *International Journal of Multidisciplinary Research*, 6(5). <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2024.v06i05.28280>
- Lampropoulos, G. (2023). Educational benefits of digital game-based learning: K-12 teachers' perspectives and attitudes. *Advances in Mobile Learning Educational Research*, 3(2), 805-817. <https://doi.org/10.25082/AMLER.2023.02.008>
- Mangır, M., ve Aktaş, Y. (1993). Çocuğun gelişiminde oyunun önemi. *Yaşadıkça Eğitim*, 26(16), 14-18.

- Milli Eğitim Bakanlığı. (2012). *Ortaokul matematik dersi 5-8. sınıflar öğretim programı*. Ankara: MEB.
- Milli Eğitim Bakanlığı. (2023). *Ortaokul kazanım testleri 2022-2023*. <https://odsgm.meb.gov.tr/www/ortaokul-kazanim-testleri-2022-2023/icerik>
- Misra, R., Eyombo, L., & Phillips, F. T. (2022). Benefits and challenges of using educational games. In I. Management Association (Ed.), *Research anthology on developments in gamification and game-based learning* (pp. 1560–1570). IGI Global Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-3710-0.ch075>
- NCSS (2010). *National curriculum standards for social studies: A framework for teaching, learning, and assessment*. National Council for the Social Studies. Maryland: National Council for the Social Studies.
- Noah, O. O. (2019). Effect of computer game-based instructional strategy on students' learning outcome in mathematics. *Journal of Education, Society and Behavioural Science*, 29(4), 1–15.
- Ocak, M. (2013). Tanımlar ve temel kavramlar. M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar: Kuram, tasarım ve uygulama* (ss. 2–67). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Ogelman, H. (2014). *Yaşamın ilk yıllarında oyun: Oyuna çok yönlü bakış*. Ankara: Pegem Akademi.
- Onur, B. (2019). Tarih boyunca oyunlar ve oyuncaklar. *Ankara University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES)*, 25(2), 365–386.
- Orçan, B. (2024). *İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin eğitsel dijital oyun yardımıyla sözcük dağarcığı gelişimlerinin incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kahramanmaraş.

- Özcan, B., ve Eriş, G. (2021). Bilgisayar oyunları oynamanın akademik başarıya etkisinin incelenmesi. *International Journal of 3D Printing Technologies and Digital Industry*, 5(2), 130–144.
- Özdemir, N. (1997). *Türkiye'de Cumhuriyet dönemi çocuk oyunlarının halkbilimi açısından incelenmesi (2 cilt)*. Yayınlanmamış doktora tezi, Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Özdemir, N. (2006). *Türk çocuk oyunları (Cilt I)*. Ankara: Akçay Yayınları.
- Özer, M. (2021). Oyunun gelişime katkıları. D. Y. Polatlar (Ed.), *Erken çocuklukta oyun gelişimi ve eğitimi* (ss. 17–27). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Öztabak, M. Ü. (2017). İlkokul 2. ve 3. sınıf öğrencilerinin oynadıkları oyunların incelenmesi. *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(3), 797–822.
- Öztaç, T. (2024). *İnteraktif filmlerdeki dramatik anlatıya bağlı toplumsal cinsiyet etkisinin psikofizyolojik veri hasadı tekniğiyle araştırılması*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Öztuna, D., Elhan, A. H., ve Tüccar, E. (2006). Investigation of four different normality tests in terms of type 1 error rate and power under different distributions. *Turkish Journal of Medical Sciences*, 36(3), 171–176.
- Öztürk, A. N. (2023). *Dijital hikâyelerle bütünleştirilmiş dijital oyunların beşinci sınıf öğrencilerinin matematik dersi yüzdeler konusundaki akademik başarıları ve motivasyonları üzerindeki etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Kafkas Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Kars.
- Pala, Y. D. (2007). Öğrenme ve öğretim ilkeleri. E. Ş. Tan (Ed.), *Öğretim ilke ve yöntemleri* (2. baskı, Cilt 2, ss. 31–44). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Pehlivan, H. (2014). *Oyun ve öğrenme* (4. baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.

- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Sabırlı, Z. E. (2018). *Dijital eğitsel oyunların eğitimde kullanımının farklı değişkenler açısından incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Salvucci, S., Walter, E., Conley, V., Fink, S., & Saba, M. (1997). *Measurement error studies at the National Center for Education Statistics* (NCES 97-464). U.S. Department of Education, National Center for Education Statistics.
- Saracho, O. N., & Spodek, B. (1998). A historical overview of theories of play. In O. N. Saracho & B. Spodek (Eds.), *Multiple perspectives on play in early childhood education* (pp. 1-10). State University of New York Press.
- Sarioğlu, E. B., ve Özgen, E. (2018). Z kuşağının sosyal medya kullanım alışkanlıkları üzerine bir çalışma. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(60), 1066–1068. <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2018.2856>
- Savaş, E., ve Gülüm, K. (2014). Geleneksel oyunlarla öğretim yöntemi uygulamasının başarı ve kalıcılık üzerine etkisi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(1), 175–194.
- Serdaroğlu, C., ve Güneş, H. (2019). 6. sınıf bitki ve hayvanlarda üreme, büyüme ve gelişme ünitesinin öğretiminde oyun temelli öğrenmenin akademik başarı ve tutum üzerine etkisi. *Necati Bey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Dergisi*, 13(2), 1005–1041.
- Sevinç Yılmaz, D. (2022). *Tekwondoda eğitsel oyun temelli eğitim*. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

- Sevinç, M. (2005). *Erken çocuklukta gelişim ve eğitimde yeni yaklaşımlar*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Siyamoğlu, Z. (2019). *Üç boyutlu eğitsel sanal ortamlarda karakter tasarımına yönelik öğrenci tercihlerinin belirlenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Trabzon Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Trabzon.
- Soluade, Z. O., Abdu-Raheem, B., Ibikunle, O. A., & Idowu, S. O. (2022). Application of digital games in developing values and problem-solving skills in social studies. *Interdisciplinary Journal of Education*, 5(2), 92–103. <https://doi.org/10.53449/ije.v5i2.170>
- Sungur, S. N. (2024). *Dijital oyun temelli kesir öğretiminin ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin matematik motivasyonu, kaygı düzeyi ve akademik başarılarına etkisinin incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Cumhuriyet Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sivas.
- Şahin, H. B. (2016). *Eğitsel bilgisayar oyunları ile destekli matematik öğretiminin öğrencilerin akademik başarılarına ve duyuşsal özelliklerine etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Osmangazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Şimşek, N. (2011). İlköğretim sosyal bilgiler dersinde öğrencilerin demokratik kazanımlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*, 190, 188–202.
- Tanrıöver, D. (2024). *3. sınıf matematik dersi öğretiminde dijital oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarısına ve motivasyonlarına etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Manisa Celal Bayar Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Manisa.
- Taşpınar, M. (2014). *Kuramdan uygulamaya öğretim ilke ve teknikleri*. Ankara: Edge Akademi Yayıncılık.

- Tuğluca, M. A. (2023). *Din kültürü ve ahlak bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımına yönelik öğrenci görüşleri*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Amasya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Amasya.
- Tuncer, M. (2020). Nicel araştırma desenleri. B. Oral ve A. Çoban (Ed.), *Eğitimde bilimsel araştırma yöntemleri içinde* (ss. 205–228). Ankara: Pegem Akademi.
- Turak, E. T., ve Demir, M. K. (2019). Evaluation of teaching-with-game competence of teachers in preschool education institutions. *Ihlara Journal of Educational Research*, 4(2), 274–287.
- Tural, H. (2005). *İlköğretim matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretimin erişimi ve tutuma etkisi*. Yayınlanmamış doktora tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Türk Dil Kurumu. (2020). *Türk Dil Kurumu Güncel Sözlüğü*. <http://www.tdk.gov.tr> adresinden 20.10.2020 tarihinde erişilmiştir.
- Uçar Kartoğlu, N., Guliyev, Z., ve Özerden, E. (2022). Anlatıda interaktiflik olgusu: Farklı söylem biçimlerinde ‘gerçek (actual) interaktivite’ ve ‘algısal (perceived) interaktivite’ düzeylerinin yansımaları. *Motif Akademi Halk Bilimi Dergisi*, 15(39), 1010-1031. <https://doi.org/10.12981/mahder.1137664>
- Uluçay, İ. S., ve Çakır, H. (2014). İnteraktif oyunların matematik öğretiminde kullanılması üzerine araştırmaların incelenmesi. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 4(1), 13–34. <https://doi.org/10.17943/etku.21297>
- Uskan, S. B., ve Bozkuş, T. (2019). Eğitimde oyunun yeri. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 123–131.
- Uysal, A. (2005). *Üç boyutlu bilgisayar oyunları tasarımı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.

- Wang, M., & Zheng, X. (2021). Using game-based learning to support learning science: A study with middle school students. *Asia-Pacific Education Researcher*, 30(2), 167–176. <https://doi.org/10.1007/s40299-020-00523-z>
- Yalçın, S., ve Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27–34.
- Yangır, Z. E. (2024). *Eğitsel dijital oyunların DKAB derslerinde kullanımı: Bir deneysel desen çalışması*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Yavuzkan, H. (2019). *Eğitsel dijital oyunların 5. sınıf öğrencilerinin matematik başarısına ve tutumuna etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.
- Yeşilkaya, İ. (2013). *7. sınıf Sosyal Bilgiler dersi "Zaman İçinde Bilim" ünitesinin eğitsel oyun yöntemi ile öğretimi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, İnönü Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Yıldırım, A., ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, B. (2015). *Eğitsel oyun ve dönüt-düzeltilmenin öğrenme düzeyi ve kalıcılığa etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Yıldırım, Y. S. (2018). *Eğitimde interaktif infografik kullanımının öğrenci başarı, tutum ve motivasyona etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yıldız, S. (2019). *Dijital ve sınıf içi oyunlarla gerçekleştirilen fen eğitiminin okul öncesi öğrencilerinin bilimsel süreç becerilerine ve bilişsel gelişim düzeylerine etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Fırat Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.

- Yıldız, S. E. (2022). *Hayat bilgisi dersinde eğitsel oyun temelli etkinliklerin öğrencilerin akademik başarı, tutum ve motivasyon düzeylerine etkisinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Yılmaz, A. (2022). *5. sınıf İngilizce dersinde dijital oyun tabanlı öğrenmenin akademik başarı ve tutum üzerine etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, On Dokuz Mayıs Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Samsun.
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2020). The effect of educational games on learning outcomes, student motivation, engagement and satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522–546. <https://doi.org/10.1177/0735633120969214>
- Yüksel, H. (2019). *Türkçe dersinde kullanılan eğitsel dijital oyunların ders başarısı ve motivasyona etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Zonguldak Bülent Ecevit Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Zonguldak.
- Zengin, H. K. (2002). *Eğitsel oyunlar ve Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde kullanımı*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

EKLER

Ek 1. Akademik Başarı Testi

ADI-SOYADI :

SINIFI:

NO:

1-) Kapadokya bölgesinde turizm faaliyetleri oldukça gelişmiştir.

Bu bölgede turizm faaliyetlerinin gelişmiş olmasının sebebi aşağıdakilerden hangisidir?

A) Şelalelerin yaygın olması
B) Kaplıcaların bulunması
C) Yaz sıcaklığının yüksek olması
D) Penibacalarının bulunması

2-) Yükselti fazladır.

- Tarım alanları sınırlıdır.
- Yaz yağışları fazla olduğu için gümrük otlar vardır.

Yukarıda özellikleri verilen bir bölgede hangi ekonomik faaliyetin daha fazla gelişmesi beklenir?

A) Tarım B) Hayvancılık C) Turizm D) Sanayi

3-) Bölgede doğal ve beşerî ortamın uygun olması, bölgedeki ekonomik faaliyetleri çeşitlendirmiştir. Keten, ayçiçeği, zeytin, mısır, buğday bunlardan bazılarıdır. Bölgenin önemli şehirlerinden İstanbul, tüm Türkiye'nin ithalat, ihracat, bankacılık ve sigortacılık merkezi haline gelmiştir.

Yukarıdaki metinde özellikleri sıralanan bölge aşağıdakilerden hangisidir?

A) Marmara Bölgesi B) Ege Bölgesi
C) Akdeniz Bölgesi D) İç Anadolu Bölgesi

4-) I. Konya'da şeker pancarı tarımının yapılması.

II. Şekerin Konya'da fabrikadan Ankara'ya getirilmesi.

III. Yapılan tatlılarda şekerin kullanılması.

Yukarıda verilen faaliyetlerin türü aşağıdakilerden hangisinde doğru olarak verilmiştir?

I II III

A) Üretim Dağıtım Tüketim
B) Dağıtım Tüketim Üretim
C) Üretim Tüketim Dağıtım
D) Dağıtım Üretim Tüketim

5-) Ülkemizde yetiştirilen buğdayın olgunlaşma süresi bölgeden bölgeye farklılık gösterir.

Bu farklılığın temel sebebi aşağıdakilerden hangisidir?

A) İklim özellikleri B) Yer şekilleri
C) Bitki örtüsü D) Makine kullanımı

6-) Doğu Anadolu Bölgesi en fazla göç veren bölgelerimizden biridir.

Aşağıdakilerden hangisi bu bölgenin göç vermesinin en önemli nedenidir?

A) Yazların kurak geçmesi
B) Maden çeşitliliğinin fazla olması
C) Otlakların geniş yer kaplaması
D) İş imkanlarının yetersiz olması

7-) Karadeniz Bölgesi'nin;

- Uzun bir kıyı şeridine sahip olması,
- Bitki örtüsünün orman olması,
- Her mevsim yağışlı olması,
- Engebeli yer şekillerine sahip olması

özellikleri dikkate alındığında aşağıdaki ekonomik faaliyetlerden hangisinin bölgede daha az gelişmesi beklenir?

A) Balıkçılık B) Ormancılık
C) Deniz Turizmi D) Kağıt Sanayi

8-) İş adamı Harun Bey, Akaray'ın Ağaçören ilçesinde süt ürünleri fabrikası açmak istiyor.

Buna göre, fabrika kurulduğunda ilçede aşağıdaki gelişmelerden hangisinin olması beklenmez?

A) İşsizlik azalır. B) Göç verir.
C) Konut ihtiyacı artar. D) Üretim artar

9-) Ülkemizde ticaretin, sanayinin, ulaşımın ve hizmet sektörünün en fazla geliştiği illerden biri de İstanbul'dur.

Buna göre İstanbul'da aşağıdaki mesleklerden hangisinin daha az olması beklenir?

A) Bankacı B) Şoför
C) Tüccar D) Çiftçi

10-) Doğu Anadolu Bölgesi nüfus yoğunluğunun en az olduğu bölgemizdir.

Bu durumun nedeni olarak

I. Dışarıya göç vermesi,
II. İş imkanlarının az olması,
III. Büyükbaş hayvancılığın yapılması

faktörlerinden hangilerinin etkili olduğu söylenebilir?

A) I ve II B) I ve III.
C) II ve III. D) I, II ve III.

11-) Mine'nin babası Edirne'de ayçiçeği fabrikası kurmayı planlamaktadır.

Buna göre planlama yaparken;

I. Ulaşım olanakları

II. Ham maddeye yakınlık

III. Sermaye

faktörlerinden hangilerini göz önünde bulundurmamalıdır?

A) I ve II. B) I ve III.

C) II ve III. D) I, II ve III.

12-) Aşağıdakilerden hangisi Akdeniz Bölgesi'nde turizmin gelişmesinin nedenlerinden biri değildir?

A) Yazların uzun sürmesi

B) Doğal ve tarihi güzelliklerin olması

C) Dağların denize paralel uzanması

D) Deniz suyu sıcaklığının yüksek olması

13-)

I. Çiftlikteki hayvanlardan süt elde edilmesi

II. Elde edilen sütlerin peynire dönüştürülmesi

III. Peynirlerin marketlere ulaştırılması

Yukarıda verilen ekonomik faaliyetlerden hangileri üretime girmektedir?

A) Yalnız I. B) I ve II.

C) I ve III. D) I, II ve III.

14-) Girişimci insan açık fikirdir, değişen şartlara uyum sağlayıp gözlem yaparak fırsatları değerlendiren kişidir.

Buna göre aşağıdakilerden hangisi girişimci bir insanın özelliklerinden biri olamaz?

A) İyi bir gözlemcidir

B) Kendini sürekli geliştirir

C) Yeniliklere kapalıdır

D) Fırsatları değerlendirir

15-) Karadeniz'de geçim kaynağı ormancılık olan bir köyde son yıllarda doğal güzelliklere dayalı olarak turizm gelişmiştir. Yurt dışından binlerce turist yaz aylarında doğal güzellikden görmek için köye gelmeye başlamıştır.

Buna göre köyde turizmi faaliyetlerinin gelişmesine bağlı olarak aşağıdakilerden hangisine duyulan ihtiyaç artmaz?

A) Lokanta B) Otel

C) Kayak malzemeleri D) Ulaşım

16-) Doğu Anadolu Bölgesi'nde yaz mevsiminin yağışlı geçmesi nedeniyle otlaklar geniş yer kaplar. Bu nedenle hayvancılık bölgenin en önemli ekonomik faaliyetidir.

Bölgede bu ekonomik faaliyete bağlı olarak aşağıdaki mesleklerden hangisinin gelişmesi beklenmez?

A) Veterinerlik B) Çobanlık

C) Besicilik D) Orman bekçiliği

17-) Aşağıdakilerden hangisinde verilen hizmet sektörü ile bu sektörün ihtiyaç duyduğu meslek grubu yanlış eşleştirilmiştir?

Hizmet Sektörü Meslek

A) Turizm Bankacılık

B) Ulaşım Kaptanlık

C) Eğitim Öğretmenlik

D) Sağlık Doktorluk

18-) İç Anadolu Bölgesi;

• Geniş ova ve platolara sahiptir.

• Karasal iklim görülür.

• Un, makarna, bisküvi fabrikası vardır.

Buna göre aşağıdakilerden hangisine ulaşamaz?

A) Tahıl üretimi yapılmaktadır.

B) Karayolu yapımı kolaydır.

C) Tarıma dayalı sanayi gelişmiştir.

D) Ormancılık gelişmiştir

19-) Akdeniz Bölgesi'nin geniş kıyılara sahip olması ve bölgede yaz mevsiminin uzun sürmesi turizm faaliyetlerinin gelişmesini sağlamıştır.

Bölgede turizm faaliyetlerinde çalışmak için aşağıdaki mesleklerden hangisine ihtiyaç duyulmaz?

A) Aşçılık B) Turizm rehberliği

C) Otel işletmeciliği D) Ziraat mühendisi

20-) Erzurum-Kars yöresinde büyükbaş hayvancılık yaygınken Konya ve Aksaray çevresinde küçükbaş hayvancılık yaygındır. Ayrıca İstanbul ve Ankara gibi büyük şehirlerin yakınında ise kümes hayvancılığı yaygın olarak yapılmaktadır.

Bu şehirlerde farklı hayvancılık faaliyetlerinin yapılmasında aşağıdakilerden hangisinin etkisi yoktur?

A) Bitki örtüsü

B) Yeryüzü şekilleri

C) Tüketici nüfusa yakınlığı

D) Madenlerin varlığı

Ek 2. Demokratik Tutum Ölçeği

Demokratik Tutum Ölçeği

Sevgili Öğrenci,

Bu form, sizlerin demokratik tutumlarınızı ölçmek için geliştirilmiştir.

Her cümleyi dikkatlice okuduktan sonra, cümleye ne derecede katıldığınızı belirtmek için size en uygun olan seçeneği **çarpı işareti (X)** koyarak işaretleyiniz. Lütfen her maddeyi işaretlemeye özen gösteriniz. Yardım ve katkılarınız için teşekkürler.

Nihat BAYLA
TOĞU

Maddeler	Tamamen Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Hiç Katılmıyorum
1. Sınıfta alınan kararlarda düşüncelerimi açıkça dile getiririm.					
2. Genelde okul ve sınıf kurallarına uyarım.					
3. Sınıftaki arkadaşlarıma saygılı davranırım.					
4. Düşüncelerimi her ortamda rahatça ifade ederim.					
5. Bana yapılan eleştirileri hoşgörüyle karşılarım.					
6. Grupla çalışmayı severim.					
7. Bireysel etkinliklere katılmayı uygun görürüm.					
8. Okuldaki bütün etkinliklere katılmayı isterim.					
9. Öğretmenlerime ve aile büyüklerime saygılı davranırım.					
10. Sınıf arkadaşlarımla aynı düşüncede olmak beni rahatlatır.					
11. Öğretmenim söz hakkı vermeden konuşmam.					
12. Genelde parmak kaldırarak söz isterim.					
13. Haksızlığa uğradığım zaman kendimi savunma ihtiyacı duyarım.					
14. Derste söz hakkım olmadığı zaman öfkelenirim.					
15. Sessizce oturup ders dinlemek benim için sıkıcıdır.					
16. Eşyalarımı başkalarıyla paylaşmayı sevmem.					
17. Arkadaşlarıma problemlerini çözmede yardımcı olurum.					
18. Arkadaşlarımla sohbet etmekten büyük keyif alırım.					
19. Sınıftaki arkadaşlarımm hepsini ayırım yapmadan seviyorum.					
20. Öğretmenlerimiz genelde herkese eşit davranır.					
21. Geleceğim ile ilgili yaptığım planlara ailem müdahale eder.					
22. Sınıftaki arkadaşlarıma genelde güvenirim.					
23. Ailemizde herkes düşüncesini açıkça ifade eder.					
24. Sınıf başkanı sınıftakilerin oyları ile seçilmelidir.					
25. Herhangi bir şey alırken genelde sıraya girerim.					

Ek 3. Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği

Sosyal Bilgiler Dersi Motivasyon Ölçeği

Sevgili Öğrenci,

Bu form, sizlerin Sosyal Bilgiler dersine ilişkin motivasyonunuzu ölçmek için geliştirilmiştir. Her cümleyi dikkatlice okuduktan sonra, cümleye ne derecede katıldığınızı belirtmek için size en uygun olan seçeneği **çarpı işareti (X)** koyarak işaretleyiniz. Lütfen her maddeyi işaretlemeye özen gösteriniz. Yardım ve katkılarınız için teşekkürler.

Maddeler	Tamamen Katılıyorum	Katılıyorum	Kısmen Katılıyorum	Katılmıyorum	Hiç Katılmıyorum
1. Sosyal Bilgiler dersinde sorulan soruları herkesten önce cevaplamak isterim.					
2. Sosyal Bilgiler dersiyile ilgili merak ettiklerimi öğrenmek için araştırma yaparım.					
3. Sosyal Bilgiler dersinde aktif bir öğrenci olmak istemem.*					
4. Sosyal Bilgiler dersindeki etkinliklere gönüllü olarak katılırım.					
5. Sosyal Bilgiler konularıyla ilgili fikir sahibi olmak için gayret göstermem.*					
6. Sosyal Bilgiler dersinde yüksek notlar almak için çabalamam.*					
7. Sosyal Bilgiler dersinde başarılı olursam, kendimi iyi hissederim.					
8. Sosyal Bilgiler dersine, ailemin baskısıyla çalışırım.*					
9. Sevilen bir öğrenci olmak için Sosyal Bilgiler dersinde başarılı olmak isterim.					
10. Sosyal Bilgiler dersindeki başarılarımla örnek gösterilmek istemem.*					
11. Sosyal Bilgiler dersinde başarısız olursam üzülmem.*					
12. Sosyal Bilgiler dersinde başarılı olmak için zevkle çalışırım.					
13. Sosyal Bilgiler dersindeki etkinliklerde görev almak istemem.*					
14. Sosyal Bilgiler ders kitabımı merakla incelerim.					
15. Sosyal Bilgiler dersine, arkadaşlarımdan bana özenmelerini istediğim için çalışırım.					
16. Arkadaşlarımdan bilmedikleri soruları bana sormaları için Sosyal Bilgiler dersinde başarılı olmak isterim.					
17. Sosyal Bilgiler dersine öğretmenimin gözüne girmek için çalışırım.					
18. Sosyal Bilgiler dersinde, sınıftaki en başarılı öğrenci olmak benim için önemlidir.					
19. Sosyal Bilgiler dersindeki sorumluluklarımı yerine getirmek hoşuma gider.					
20. Sosyal Bilgiler dersine öğretmenim beni takdir etmesi için çalışırım.					
21. Arkadaşlarım beni daha çok sevsin diye Sosyal Bilgiler dersinde başarılı olmak isterim.					
22. Sosyal Bilgiler dersini, yeni şeyler öğrenmek için dikkatle takip ederim.					
23. Sosyal Bilgiler dersine çalışmayı önemsemem.*					

* Olumsuz maddeler

Ek 4. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME FORMU

Görüşmeyi Yapan Kişi:	Görüşülen Kişi:
Görüşme Tarihi:	Görüşmenin Başlama Saati:
Görüşme Süresi:	Görüşmenin Bitiş Saati:

Merhaba,

Bu görüşmenin amacı, senin interaktif oyun ile desteklenen sosyal bilgiler öğretimine yönelik görüşlerini öğrenmektir. Sana yöneltilen soruların doğru ve yanlış cevapları yoktur. Sana yöneltilen sorulara içtenlikle cevap vermen benim için büyük önem arz etmektedir. Seninle görüşmeye başlamadan önce birkaç hususu belirtmek istiyorum. Görüşme sonucu elde ettiğimiz bilgiler, raporlaştırma sürecinde kullanılırken ismin kesinlikle belirtilmeyecektir. Görüşmenin yaklaşık 15-20 dakika süreceğini tahmin ediyorum.

- Senin için sakıncası yoksa görüşmeyi kaydetmek istiyorum.
- Görüşmeye başlamadan önce söylemek ve sormak istediğin herhangi bir şey var mı?
- Görüşmeyi kabul ettiğin için teşekkür ederek hazırsan görüşmeye başlamak istiyorum.

1. İnteraktif oyun ile destekleyerek yürüttüğümüz sosyal bilgiler ders sürecini değerlendirdiğinde olumlu sonuçları nelerdir? Açıklar mısın?
2. İnteraktif oyun ile destekleyerek yürüttüğümüz sosyal bilgiler ders sürecini değerlendirdiğinde olumsuz sonuçları nelerdir? Açıklar mısın?
3. İnteraktif oyun ile destekleyerek yürüttüğümüz sosyal bilgiler öğretiminin diğer derslerinizde de kullanılmasını ister misin? Nedenini açıklar mısın?
4. İnteraktif oyun ile destekleyerek yürütülen ders sürecinin senin sosyal bilgiler ders başlarına etkisi hakkında neler düşünüyorsun?
5. İnteraktif oyun ile destekleyerek yürütülen ders süreci senin demokratik tutumunda değişiklik yarattı mı? Neden?
6. İnteraktif oyun ile destekleyerek yürütülen ders süreci senin sosyal bilgiler dersine karşı motivasyonunda değişiklik yarattı mı? Neden?

Ek 5. Ölçek Kullanım İzinleri

Sayın Nihat Bayla,
 "Sosyal Bilgiler Motivasyon Ölçeği"ni araştırmada
 kullanabilirsin.
 Çalışmalarında kolaylıklar diliyorum.
 Selamlar
 Prof. Dr. Mehmet Nuri GÖMLEKSİZ
 Fırat Üniversitesi
 Eğitim Fakültesi

nihat Bayla <@hotmail.com>,

Cmt, 18:45 tarihinde şunu yazdı:

Değerli Mehmet Nuri GÖMLEKSİZ Hocam, Ben
 Nihat BAYLA Tokat GOP Üniversitesi
 Lisansüstü Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler
 Eğitimi alanında Yüksek Lisans yapıyorum.
 2012 yılında geliştirmiş olduğunuz "Sosyal
 Bilgiler Motivasyon Ölçeği" nizi 5. sınıflar ile
 yapacağım yüksek lisans tezimde kullanmak
 için izninizi istiyorum

> Gönderen: nihat Bayla

> Kime: @gantep.edu.tr

<@gantep.edu.tr>

> Konu: Demokratik Tutum Ölçeği İzin İsteği

>

> Değerli Nihat ŞİMŞEK Hocam, Ben Nihat BAYLA
 Tokat GOP

> Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Fakültesi Sosyal
 Bilgiler Eğitimi

> alanında Yüksek Lisans yapıyorum. 2011 yılında
 geliştirmiş

> olduğunuz "Demokratik Tutum Ölçeği" nizi 5. sınıflar
 ile

> yapacağım yüksek lisans tezimde kullanmak için
 izninizi istiyorum

Merhaba Adaşım Nihat Bey:

"Demokratik Tutum Ölçeğini" Kullanabilirsiniz.

İyi çalışmalar dilerim.

Prof. Dr. Nihat ŞİMŞEK

Gaziantep Üniversitesi

Ek 5. Etik İzin

T.C.
TOKAT GAZİOSMANPAŞA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ARAŞTIRMALARI
ETİK KURULU KARARLARI

KARAR TARİHİ	OTURUM NO	KARAR SAYISI
21.03.2023	05	01-18

Üniversitemiz Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu Başkanı Prof. Dr. Nail YILDIRIM Başkanlığında toplandı.

KARAR 05.08- Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğünün 02.03.2023 tarih ve 271462 sayılı yazısı görüşüldü.

Aşağıda bilgileri yer alan araştırmacıların yapmak istediği uygulamaların ve kullanacağı veri toplama araçlarının etik açıdan uygunluğuna oy birliği ile karar verildi.

ÇALIŞMANIN TÜRÜ	Yüksek Lisans Tezi
BAŞLIK	İnteraktif Oyun ile Desteklenen Sosyal Bilgiler Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarısına, Demokratik Tutumlarına ve Motivasyonlarına Etkisi
TEZ YÜRÜTÜCÜSÜ/ YAZARI	Nihat BAYLA (Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı)
RAPORTÖR GÖRÜŞÜ	OLUMLU

Prof. Dr. Nail YILDIRIM
Etik Kurul Başkanı
(İmza)

Prof. Dr. Mehmet Serkan UMUZDAŞ
Başkan Yardımcısı
(İmza)

Prof. Dr. Emine ÖĞÜK
Üye
(İmza)

Doç. Dr. Mehmet KARGÜN
Üye
(İmza)

Doç. Dr. Muhittin DEMİRAY
Üye
(İmza)

Doç. Dr. Tuğba KILIÇER
Üye
(İmza)

Doç. Dr. Hüseyin Baha ÖZTUNÇ
Üye
(İmza)

Ek 6. Uygulama İzni



T.C.
TOKAT VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-27001677-44-72659291
Konu : Anket Çalışma İzni

29/03/2023

VALİLİK MAKAMINA

- İlgi : a) Millî Eğitim Bakanlığına Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama Yönergesi.
b) 10/05/2022 tarihli ve 27001677/44/49317538 sayılı Valilik Makam Onayı.
c) Araştırma İzinleri İnceleme Komisyonunun 29.03.2023 tarihli tutanağı.
d) Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Rektörlüğü Öğrenci İşleri Daire Başkanlığının 28.02.2023 tarihli ve 269475 sayılı yazısı.

Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi'nin ilgi (d) talebi gereği Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Nihat BAYLA, Tokat İl Millî Eğitim Müdürlüğüne bağlı Ortaokulunda 5. sınıf öğrencilere yönelik hazırlanmış olduğu "5.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Ders Başarılarına, Demokratik Tutumlarına ve Motivasyonlarına Etkisi" konu başlıklı tez çalışmasını uygulamak istenmektedir.

Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Nihat BAYLA, Dr. Öğr. Üyesi Hakan ÖRTEN danışmanlığında hazırlanmış olduğu "5.Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Ders Başarılarına, Demokratik Tutumlarına ve Motivasyonlarına Etkisi" konulu bilimsel amaçlı tez çalışmasını 20.03.2023-28.04.2023 tarihleri arasında Tokat İl Millî Eğitim Müdürlüğüne bağlı Ortaokulunda 5. sınıf öğrencilerine uygulama yapma isteği Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamınızca da uygun görüldüğü takdirde Olur'unuza arz ederim.

Ahmet ÖZDEMİR
İl Millî Eğitim Müdürü

OLUR

Osman SARI
Vali V.

Ek:

1-Tutanak

2-Tokat GOP. Ün. Rektörlüğü yazısı ve yazı ekleri

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Gop Bulvarı 60100 Merkez/TOKAT

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ehys>

Telefon No : 0 (356) 214 10 17

E-Posta : stratejigelistirme60@meb.gov.tr

Kep Adresi : meb@h011.kep.tr

İnternet Adresi : www.meb.gov.tr

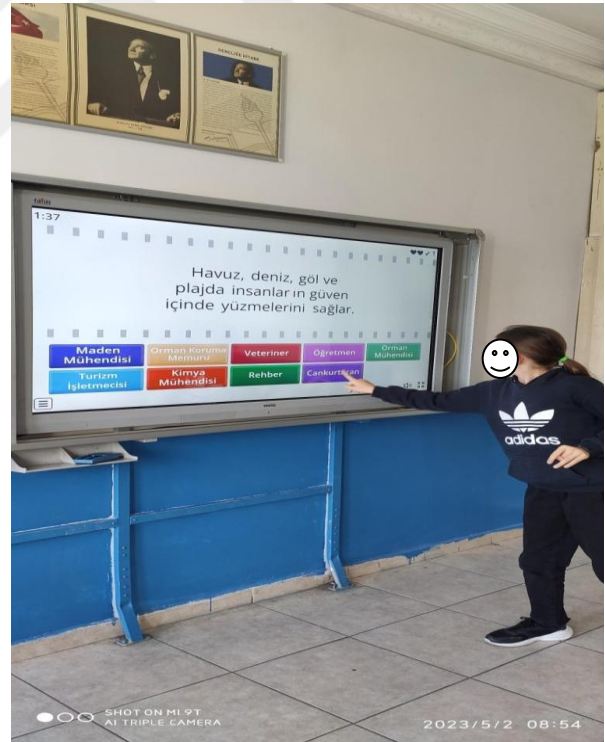
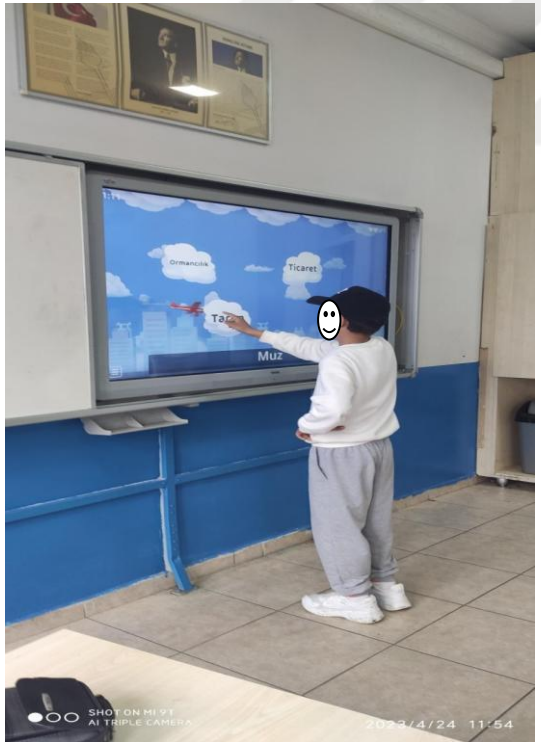
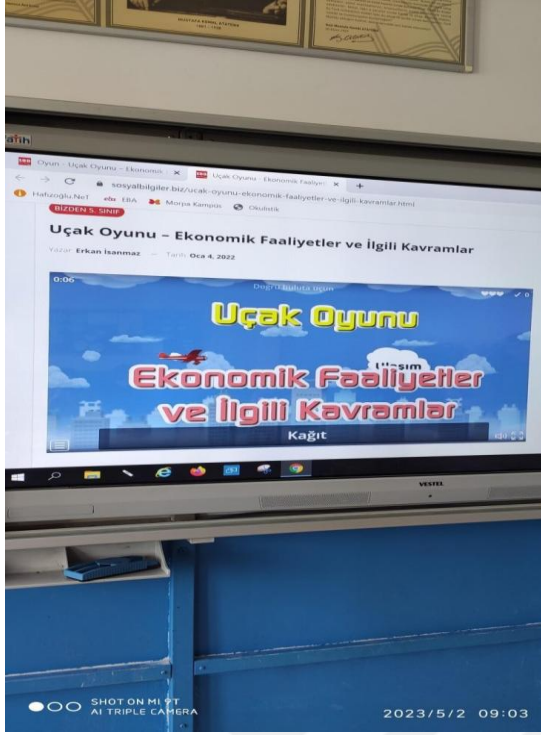
Faks : 3562141186

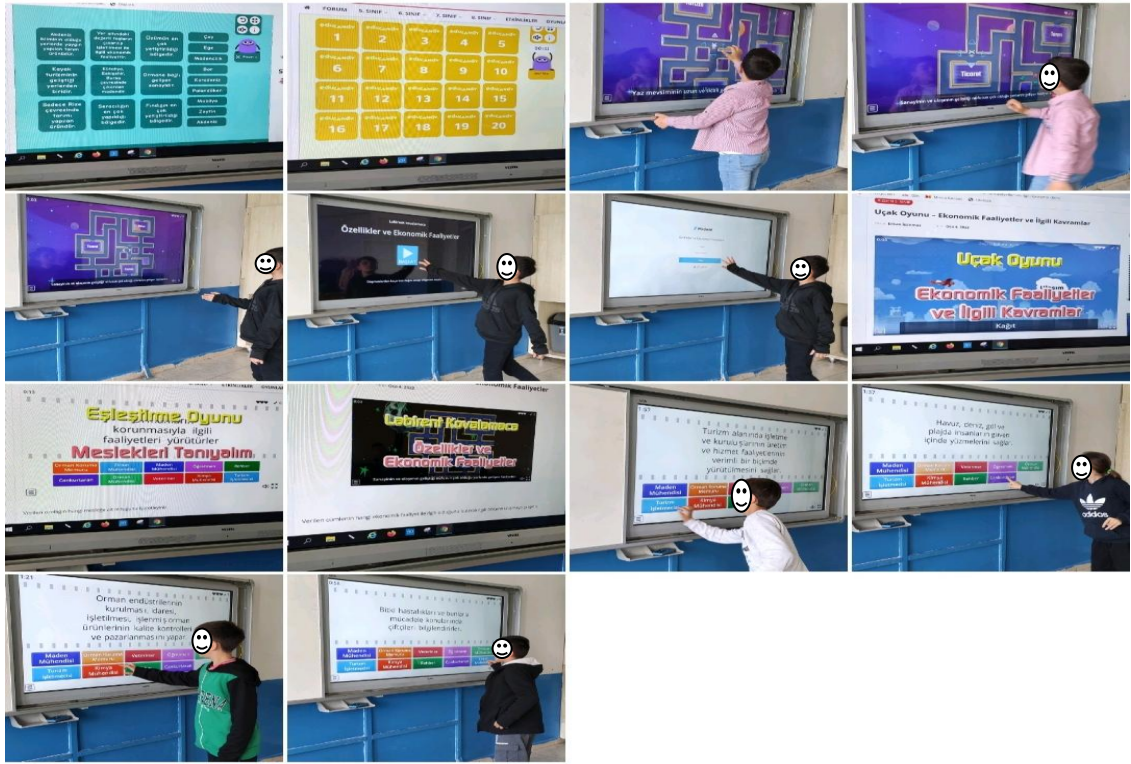


Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evrakorgm.meb.gov.tr> adresinden f9e4-6b7a-35f1-84bf-169e koda ile teyit edilebilir.

Ek 7. Uygulama Görselleri







24 Nis, 2023 | Türkiye, Tokat, MERKEZ



Ek 8. Deney Grubu Ders Planları

SOSYAL BİLGİLER 5. SINIF GÜNLÜK DERS PLANI (DENEY GRUBU)	
1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Üretim, Dağıtım ve Tüketim
KONU	Yaşadığımız Yerdeki Ekonomik Faaliyetler
SÜRE	40'+40''=80 dk.
TARİH	27-31 Mart 2023
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	5.5.1. Yaşadığı bölgenin ekonomik faaliyetlerini belirler.
Değerler ve beceriler	İş birliği, yenilikçilik, girişimcilik ve araştırma gibi becerilerin öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanacak.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, Soru Cevap ve İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunla Öğretim
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, İnteraktif Dijital Eğitsel Oyun
Derse Geçiş	1- İnsanlar niçin üretim yapmak zorundadır? 2-Ekonomi ve ekonomik faaliyet nedir, örnek vererek açıklayınız? 3-Çevrenizde hangi ekonomik faaliyetler yapıldığını biliyor musunuz? Sorularıyla derse giriş yapılacaktır. Öğrencilerden gelen cevaplara göre konuya geçiş yapılacaktır. Ders kitabındaki konu metni okutulacaktır. Konu genel hatlarıyla anlatılacaktır. Metnin giriş kısmındaki ve sonundaki sorular öğrencilere sorulacaktır. Öğrencilere gerekli bilgi verildikten sonra; Akıllı tahta açılarak Sosyal Bilgiler Biz vb. sitelerdeki konu ile uyumlu İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlar öğrencilere sırasıyla oynattırılacak veya grup halinde yarışma şeklinde oynattırılacaktır.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme	1-Bir bölgedeki ekonomik faaliyetler obölgenin coğrafi özelliklerinden nasıl etkilenir? 2- Tarım ve hayvancılık yapılacak yerler hangi özelliklere sahip olmalıdır? 3-Sanayi ve hizmet sektörü ne demektir? 4- Yaz turizmi, kış turizmi ve kültür turizmi yapılan yerler nerelerdir, örnek veriniz? 5- Yaşadığınız yerde hangi fabrikalar var? Halkın geçim kaynakları neler?
İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlarda çıkan sorular cevaplandırılacaktır.	
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Üretim, Dağıtım ve Tüketim
KONU	Ekonomi ve Yaşam
SÜRE	40'+40'=80 dk.
TARİH	27-31 Mart 2023
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	5.5.2. Çevresindeki ekonomik faaliyetlerin, insanların sosyal hayatlarına etkisini analiz eder.
Değerler ve beceriler	İş birliği, yenilikçilik, girişimcilik ve araştırma gibi becerilerin öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanacak.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, Soru Cevap ve İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunla Öğretim
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, İnteraktif Dijital Eğitsel Oyun
Derse Geçiş	1- Bölgenizde hangi ekonomik faaliyetlerin yapıldığını biliyor musunuz? 2-İklim, yer şekilleri, ulaşım gibi coğrafi özellikler iklimi nasıl etkiler? Sorularıyla derse giriş yapılacaktır. Öğrencilerden gelen cevaplara göre konuya geçiş yapılacaktır. Ders kitabındaki konu metni okutulacaktır. Konu genel hatlarıyla anlatılacaktır. Metnin giriş kısmındaki ve sonundaki sorular öğrencilere sorulacaktır. Öğrencilere gerekli bilgi verildikten sonra; Akıllı tahta açılarak Sosyal Bilgiler Biz vb. sitelerdeki konu ile uyumlu İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlar öğrencilere sırasıyla oynattırılacak veya grup halinde yarışma şeklinde oynattırılacaktır.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlarda çıkan sorular cevaplandırılacaktır.	1-Karadeniz ikliminin görülmesi sonucu yetişen ormanlar ve bölgenin denize kıyısı bulunması Karadeniz Bölgesi'nde hangi ekonomik faaliyetlerin gelişmesine neden olmuştur? 2- Kış aylarının ılık geçmesi tarımsal yönden Akdeniz Bölgesi'nde hangi ekonomik faaliyetlerin gelişmesine neden olmuştur? 3-Tarihi varlıkları ve doğal güzellikleri, Akdeniz Bölgesi'nde hangi ekonomik faaliyetlerin gelişmesine neden olmuştur?
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Aşamalar:	

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Üretim, Dağıtım ve Tüketim
KONU	Üretim Serüveni
SÜRE	40'+40'=80 dk.
TARİH	03-07 Nisan 2023
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	5.5.3. Kullandığı temel ürünlerin üretim, dağıtım ve tüketim ağını analiz eder.
Değerler ve beceriler	İş birliği, yenilikçilik, girişimcilik ve araştırma gibi becerilerin öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanacak.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, Soru Cevap ve İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunla Öğretim
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, İnteraktif Dijital Eğitsel Oyun
Derse Geçiş	1- Yediğimiz yiyeceklerden makarna, bisküvi, çikolata gibi ürünlerin hangi aşamalardan geçerek bizlerin kullanımına sunulduğunu biliyor musunuz? 2-Ham madde, işgücü ve sermaye ne demektir? Sorularıyla derse giriş yapılacaktır. Öğrencilerden gelen cevaplara göre konuya geçiş yapılacaktır. Ders kitabındaki konu metni okutulacaktır. Konu genel hatlarıyla anlatılacaktır. Metnin giriş kısmındaki ve sonundaki sorular öğrencilere sorulacaktır. Öğrencilere gerekli bilgi verildikten sonra; Akıllı tahta açılarak Sosyal Bilgiler Biz vb. sitelerdeki konu ile uyumlu İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlar öğrencilere sırasıyla oynattırılacak veya grup halinde yarışma şeklinde oynattırılacaktır.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlarda çıkan sorular cevaplandırılacaktır.	1-Ekmeğın, <u>kağıdın</u>, ipliğın ham maddesi nedir? 2- Sanayi bitkisi ne demektir, örnek vererek açıklayınız. 3-İsraf ve tasarruf ne demektir? 4-Geri dönüşüm ne demektir, hangi ürünlerin geri dönüşümü yapılır?
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Üretim, Dağıtım ve Tüketim
KONU	Ekonomi İçin Yeni Fikirler
SÜRE	40' +40' =80 dk.
TARİH	03-07 Nisan 2023
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	5.5.4. İş birliği yaparak üretim, dağıtım ve tüketime dayalı yeni fikirler geliştirir.
Değerler ve beceriler	İş birliği, yenilikçilik, girişimcilik ve araştırma gibi becerilerin öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanacak.
Yöntem ve Teknikler	Anlatı, Soru Cevap ve İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunla Öğretim
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, İnteraktif Dijital Eğitsel Oyun
Derse Geçiş	1- Elinizde imkân olsaydı hangi alanda iş yapmak isterdiniz? 2-Kendinize ait, para kazanabileceğiniz, üretim yapıp diğer insanlara iş imkânı yaratabileceğiniz fikriniz var mı? Sorularıyla derse giriş yapılacaktır. Öğrencilerden gelen cevaplara göre konuya geçiş yapılacaktır. Ders kitabındaki konu metni okutulacaktır. Konu genel hatlarıyla anlatılacaktır. Metnin giriş kısmındaki ve sonundaki sorular öğrencilere sorulacaktır. Öğrencilere gerekli bilgi verildikten sonra; Akıllı tahta açılarak Sosyal Bilgiler Biz vb. sitelerdeki konu ile uyumlu İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlar öğrencilere sırasıyla oynattırılacak veya grup halinde yarışma şeklinde oynattırılacaktır.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlarda çıkan sorular cevaplandırılacaktır.	1-Girişimci nedir? 2- Nuri Demirağ neden "Demirağ" soyadını almıştır? 3-Ekonomiye katkı sağlayan projeler üretmek için hangi adımlar takip edilmelidir? (Cevap için Ders kitabı sayfa 134'e bkz.)
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Üretim, Dağıtım ve Tüketim
KONU	Haklarını Kullanıyorum
SÜRE	40'+40'=80 dk.
TARİH	10-14 Nisan 2023
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	5.5.5. Bilinçli bir tüketici olarak haklarını kullanır.
Değerler ve beceriler	İş birliği, yenilikçilik, girişimcilik ve araştırma gibi becerilerin öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanacak.
Yöntem ve Teknikler	<u>Anlatım</u> , <u>Soru Cevap</u> ve <u>İnteraktif</u> Dijital Eğitsel Oyunla Öğretim
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, İnteraktif Dijital Eğitsel Oyun
Derse Geçiş	1-Tüketici nedir? Günlük hayatta neler tüketiyoruz? 2- Aldığınız bir ürün hasarlı, defolu ya da bozuk çıktı mı? Çıktıysa ne yaptınız? Sorularıyla derse giriş yapılacaktır. Öğrencilerden gelen cevaplara göre konuya geçiş yapılacaktır. Ders kitabındaki konu metni okutulacaktır. Konu genel hatlarıyla anlatılacaktır. Metnin giriş kısmındaki ve sonundaki sorular öğrencilere sorulacaktır. Öğrencilere gerekli bilgi verildikten sonra; Akıllı tahta açılarak Sosyal Bilgiler Biz vb. sitelerdeki konu ile uyumlu interaktif Dijital Eğitsel Oyunlar öğrencilere sırasıyla oynattırılacak veya grup halinde yarışma şeklinde oynattırılacaktır.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlarda çıkan sorular cevaplandırılacaktır.	1-Ayıplı mal nedir? 2- Tüketici olarak hangi haklarımız var? 3-Tüketici olarak hak aramak için hangi kurumlara başvurabiliriz? 4- Alışverişte fiş ve garanti belgesi almanın yararları nelerdir?
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Üretim, Dağıtım ve Tüketim
KONU	Çevremdeki Meslekler
SÜRE	40' +40'=80 dk.
TARİH	17-21 Nisan 2023
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	5.5.6. Yaşadığı bölgedeki ekonomik faaliyetlere bağlı olarak gelişen meslekleri tanıır.
Değerler ve beceriler	İş birliği, yenilikçilik, girişimcilik ve araştırma gibi becerilerin öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanacak.
Yöntem ve Teknikler	<u>Anlatım</u> , <u>Soru Cevap</u> ve <u>İnteraktif</u> Dijital Eğitsel Oyunla Öğretim
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, İnteraktif Dijital Eğitsel Oyun
Derse Geçiş	1-İnsanlar neden çalışırlar, Meslek <u>nedir?Örnek</u> veriniz? 2-Hangi mesleği seçmek istiyorsunuz? Çevrenizde meslek seçimi konusunda sizi yönlendiren var mı? Sorularıyla derse giriş yapılacaktır. Öğrencilerden gelen cevaplara göre konuya geçiş yapılacaktır. Ders kitabındaki konu metni okutulacaktır. Konu genel hatlarıyla anlatılacaktır. Metnin giriş kısmındaki ve sonundaki sorular öğrencilere sorulacaktır. Öğrencilere gerekli bilgi verildikten sonra; Akıllı tahta açılarak Sosyal Bilgiler Biz vb. sitelerdeki <u>konu ile</u> uyumlu İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlar öğrencilere sırasıyla oynattırılacaktır veya grup halinde yarışma şeklinde oynattırılacaktır.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme İnteraktif Dijital Eğitsel Oyunlarda çıkan sorular cevaplandırılacaktır.	1- Meslek seçerken nelere dikkat edilmelidir? 2- Bölgelerimizin coğrafi özellikleri göz önüne alındığında hangi bölgede hangi mesleği yapmak daha uygundur? 3-Çevrenizde en çok yapılan meslekler nelerdir? 4- Gelişen dünyamızda ortaya çıkan yeni mesleklere örnek veriniz.
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

Ek 9. Kontrol Grubu Ders Planları

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Üretim, Dağıtım ve Tüketim
KONU	Yaşadığımız Yerdeki Ekonomik Faaliyetler
SÜRE	40'+40'=80 dk.
TARİH	27-31 Mart 2023
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	5.5.1. Yaşadığı bölgenin ekonomik faaliyetlerini belirler.
Değerler ve beceriler	İş birliği, yenilikçilik, girişimcilik ve araştırma gibi becerilerin öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanacak.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, soru-cevap, beyin fırtınası, inceleme, tartışma
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, Sunu
Derse Geçiş	1- İnsanlar niçin üretim yapmak zorundadır? 2-Ekonomi ve ekonomik faaliyet nedir, örnek vererek açıklayınız? 3-Çevrenizde hangi ekonomik faaliyetler yapıldığını biliyor musunuz? Sorularıyla derse giriş yapılacaktır. Öğrencilerden gelen cevaplara göre konuya geçiş yapılacaktır. Ders kitabındaki konu metni okutulacaktır. Metnin giriş kısmındaki ve sonundaki sorular öğrencilere sorulacaktır. Öğrencilere bilgi verilecektir; Yaşadığımız Yerdeki Ekonomik Faaliyetler İnsanlar, günlük yaşamlarını devam ettirebilmek için pek çok şeye ihtiyaç duyarlar. Giyinme beslenme, barınma, sağlık gibi ihtiyaçlarının tamamını kendileri karşılayamadığı için bazı ihtiyaçlarını satın almak zorunda kalırlar. Bu durum ekonomi faaliyetlerinin doğmasını sağlamıştır. İnsanlar bazı ekonomik faaliyetlerde çalışarak ürünler elde ederler. Tarım, sanayi, madencilik ürün elde edilen faaliyetlerdendir. Bazı iş kollarında ise yeni bir ürün elde edilmez, hizmet üretilir. Eğitim, sağlık, haberleşme, bankacılık, ulaşım gibi faaliyetler buna örnek verilebilir. İnsanlar sürekli üretim ve tüketim içindedir. Üretilen ürünlerin dağıtımını ve pazarlamasını da insanlar yapar. Tüm yaptığımız işlerde önemli olan verimliliktir. Yani ektiğimiz bir tarladan en fazla ne kadar ürün alabiliriz. Önemli olan her defasında en kaliteli ve en fazla ürünü üretmektir. Buna, üretimde verimlilik diyoruz. Ülkemiz farklı coğrafi özelliklere sahip olduğu için ekonomik faaliyetler buna bağlı olarak çeşitlilik gösterir. Bir bölgedeki ekonomik faaliyetleri o bölgenin coğrafi özellikleri belirler. Yer şekilleri, iklim, yer altı ve yer üstü zenginlikleri, ulaşım kolaylığı ekonomiyi etkileyen coğrafi özelliklerden bazılarıdır. Bölgelerimizdeki ekonomik faaliyetlerin o bölgenin coğrafi özelliklerinden etkilendiğine birkaç örnek verelim; Verimli topraklara ve elverişli iklime sahip, sulama imkânları olan yerler tarım için elverişlidir. Ulaşım elverişli ve büyük şehirlerin yakınındaki yerler fabrikalar kurmak ve sanayi için uygundur. Yaz mevsiminin uzun sürdüğü denize kıyısı olan yerler turizm faaliyetleri için elverişlidir. Doğal ve tarihi zenginliklere sahip yerlerde de turizm gelişir. Tarım için elverişli geniş düzlüklerin olmadığı ve çayırların geniş yer kapladığı yerler hayvancılık için elverişlidir.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme EBA etkinlikleri ve Kazanım Testlerinden yararlanılacaktır.	1-Bir bölgedeki ekonomik faaliyetler obölgenin coğrafi özelliklerinden nasıl etkilenir? 2- Tarım ve hayvancılık yapılacak yerler hangi özelliklere sahip olmalıdır? 3-Sanayi ve hizmet sektörü ne demektir? 4- Yaz turizmi, kış turizmi ve kültür turizmi yapılan yerler nelerdir, örnek veriniz? 5- Yaşadığınız yerde hangi fabrikalar var? Halkın geçim kaynakları neler?
Dersin Diğer Derslerle ilişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Üretim, Dağıtım ve Tüketim
KONU	Ekonomi ve Yaşam
SÜRE	40'+40'=80 dk.
TARİH	27-31 Mart 2023
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	5.5.2. Çevresindeki ekonomik faaliyetlerin, insanların sosyal hayatlarına etkisini analiz eder.
Değerler ve beceriler	İş birliği, yenilikçilik, girişimcilik ve araştırma gibi becerilerin öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanacak.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, soru-cevap, beyin fırtınası, inceleme, tartışma
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, Sunu
Derse Geçiş	1- Bölgenizde hangi ekonomik faaliyetlerin yapıldığını biliyor musunuz? 2-İklim, yer şekilleri, ulaşım gibi coğrafi özellikler iklimi nasıl etkiler? Sorularıyla derse giriş yapılacaktır. Öğrencilerden gelen cevaplara göre konuya geçiş yapılacaktır. Ders kitabındaki konu metni okutulacaktır. Metnin giriş kısmındaki ve sonundaki sorular öğrencilere sorulacaktır. Öğrencilere bilgi verilecektir; Ekonomi ve Yaşam Coğrafi özelliklerin farklılığı nedeniyle ülkemizin farklı yerlerinde insanlar değişik ekonomik faaliyetlerde bulunurlar. *İç Anadolu Bölgesi'nde insanlar genellikle tahıl tarımı yaparlar. Konya Ovası Türkiye'nin buğday ambandır. Buğday üretimi sayesinde sanayi de gelişmiştir. Un, makarna ve bisküvi fabrikaları kurulmuştur. İç Anadolu Bölgesi'nde karasal iklim görüldüğünden buğdaydan başka arpa, şeker pancarı, patates, üzüm ve elma da yetiştirilir. *Karadeniz Bölgesi'nde; doğu-batı doğrultusunda kıyıya paralel uzanan dağlar, Karadeniz ikliminin görülmesi sonucu yetişen ormanlar ve bölgenin denize kıyısı bulunması farklı ekonomik faaliyetlere imkân tanımıştır. *Akdeniz Bölgesi'nin iklimi tarım yapmaya son derece uygundur.Hatta kış aylarının ılık geçmesi sayesinde seracılık faaliyetleri de yapılır.Yılda birden fazla ürün yetiştirilebilir. *Güneydoğu Anadolu Bölgesi'ndeki geniş ova ve platolarda tarım önemli geçim kaynağıdır. Güneydoğu Anadolu Projesi(GAP) sayesinde Fırat ve Dicle nehirlerinin suları sulama ve hidroelektrik santrallerde elektrik üretiminde kullanılmaktadır. GAP sayesinde verimli ovalar suya kavuşmuş, yüksek yaz sıcaklıklarının görüldüğü bölgede yılda birden fazla ürün alınmaya başlanmıştır. Pamuk, zeytin, Antep fıstığı, mercimek, nohut, üzüm, sebze ve meyve gibi ürünler bölgede yetişen önemli tarım ürünleridir. *Doğu Anadolu Bölgesi'ne baktığımızda şiddetli karasal iklimin görülmesi, yükseltinin fazla, arazinin engebeli olması, ulaşım imkanının da sınırlı olması başta madencilik ve sanayi olmak üzere ekonomik faaliyetlerin gelişmesini olumsuz etkilemiştir. *Ege Bölgesi'nde dağlar denize dik olarak uzandığı için Akdeniz ikliminin etkisi iç kısımlara kadar sokulabilir hatta bu sayede iç kısımlar ile kara ve demir yolu ulaşımı daha kolay yapılır. *Marmara Bölgesi; ulaşım yolları üzerinde bulunması, düz ve verimli ovaları, üç iklimin de görülebilen bölge olması, İstanbul ve Çanakkale boğazları sayesinde ülkemizin ekonomisi en fazla gelişmiş bölgemizdir.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme EBA etkinlikleri ve Kazanım Testlerinden yararlanılacaktır.	1-Karadeniz ikliminin görülmesi sonucu yetişen ormanlar ve bölgenin denize kıyısı bulunması Karadeniz Bölgesi'nde hangi ekonomik faaliyetlerin gelişmesine neden olmuştur? 2- Kış aylarının ılık geçmesi tarımsal yönden Akdeniz Bölgesi'nde hangi ekonomik faaliyetlerin gelişmesine neden olmuştur? 3-Tarhi varlıkları ve doğal güzellikler, Akdeniz Bölgesi'nde hangi ekonomik faaliyetlerin gelişmesine neden olmuştur?
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Üretim, Dağıtım ve Tüketim
KONU	Üretim Serüveni
SÜRE	40'+40'=80 dk.
TARİH	03-07 Nisan 2023
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	5.5.3. Kullandığı temel ürünlerin üretim, dağıtım ve tüketim ağını analiz eder.
Değerler ve beceriler	İş birliği, yenilikçilik, girişimcilik ve araştırma gibi becerilerin öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanacak.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, soru-cevap, beyin fırtınası, inceleme, tartışma
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, Sunu
Derse Geçiş	1- Yediğimiz yiyeceklerden makarna, bisküvi, çikolata gibi ürünlerin hangi aşamalardan geçerek bizlerin kullanımına sunulduğunu biliyor musunuz? 2-Ham madde, işgücü ve sermaye ne demektir? Sorularıyla derse giriş yapılacaktır. Öğrencilerden gelen cevaplara göre konuya geçiş yapılacaktır. Ders kitabındaki konu metni okutulacaktır. Metnin giriş kısmındaki ve sonundaki sorular öğrencilere sorulacaktır. Öğrencilere bilgi verilecek; Üretim Serüveni Tükettiğimiz yiyecekler, okulda oturduğumuz sıralar, giydiğimiz kıyafetler, oyuncaklar ve birçok araç ve ürün bize ulaşana kadar pek çok aşamadan geçer. Bunlardan bir kısmı hiçbir işlem uygulanmadan doğrudan tüketilir. Süt, yumurta, ıspanak, domates işlenmeden tüketilebilen ürünlerdendir. Ürünlerin bir kısmı da işlenerek başka bir ürüne dönüştürülür. Örneğin tarladan toplanan şeker pancarı, fabrikada işlenerek şeker haline getirilir. Yani şekerin hammaddesi şeker pancarıdır. Ekmeğin ham maddesi buğday, ipliğin hammaddesi pamuk, yemek yapmak için kullandığımız sıvı yağların hammaddesi zeytin, fındık ve ayçiçeğidir. Gördüğünüz gibi kullandığımız ürünler bazı maddelerin işlenmesiyle oluşur. Kâğıdın hammaddesi ağaçtır. O yüzden bu konuya dikkatinizi çekmek istiyorum. Kâğıt israfı demek daha fazla ağaç kesilmesi demektir. Bu yüzden kâğıt israfı yapmayalım. Atık kâğıtların yeniden kâğıt elde etmek için kullanıldığını biliyor musunuz? Atık kâğıtlar, hamur hâline getirilerek geri dönüştürülüyor. Böylelikle kâğıt üretimi için ağaç kesmek gerekmiyor. Kâğıdın geri dönüşümünü gerçekleştirmek için atıkları evde ve okulda ayrı biriktirmemiz çok önemlidir.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme EBA etkinlikleri ve Kazanım Testlerinden yararlanılacaktır.	1-Ekmeğin, kâğıdın, ipliğin ham maddesi nedir? 2- Sanayi bitkisi ne demektir, örnek vererek açıklayınız. 3-İsraf ve tasarruf ne demektir? 4-Geri dönüşüm ne demektir, hangi ürünlerin geri dönüşümü yapılır?
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Üretim, Dağıtım ve Tüketim
KONU	Ekonomi İçin Yeni Fikirler
SÜRE	40' + 40' = 80 dk.
TARİH	03-07 Nisan 2023
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	5.5.4. İş birliği yaparak üretim, dağıtım ve tüketime dayalı yeni fikirler geliştirir.
Değerler ve beceriler	İş birliği, yenilikçilik, girişimcilik ve araştırma gibi becerilerin öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanacak.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, soru-cevap, beyin fırtınası, inceleme, tartışma
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, Sunu
Derse Geçiş	1- Elinizde imkân olsaydı hangi alanda iş yapmak isterdiniz? 2-Kendinize ait, para kazanabileceğiniz, üretim yapıp diğer insanlara iş imkânı yaratabileceğiniz fikriniz var mı? Sorularıyla derse giriş yapılacaktır. Öğrencilerden gelen cevaplara göre konuya geçiş yapılacaktır. Ders kitabındaki konu metni okutulacaktır. Metnin giriş kısmındaki ve sonundaki sorular öğrencilere sorulacaktır. Öğrencilere bilgi verilecek; EKONOMİ İÇİN YENİ FİKİRLER insanların ekonomideki önemli bir rolü de girişimciliktir. Ekonomik alanda düşündüklerini işe, eyleme dönüştüren insana girişimci denir. Yeni fikirler bulup, projeler üretilip bunları hayata geçirmek önemlidir. Bu sayede yeni bir iş kurup insanlara iş imkanları yaratabilir, üretime, ülke ekonomisine katkıda bulunabiliriz. Kimsenin aklına gelmeyen bir oyuncak yapmayı veya atık ürünlerden, daha önce akla gelmemiş yeni ürünler üretmeyi hiç düşündünüz mü? Sizler de yeni projeler üretebilirsiniz. İşte size yaptığı projeleri hayata geçirmeyi başarmış bir girişimci; Nuri Demirağ, Türkiye Cumhuriyeti Devlet Demiryolları inşaatının ilk müteahhitlerindendir. Türkiye'nin 10 bin km'lik demiryolu ağının 1250 km'lik bölümünün inşasını gerçekleştirmiş ve Nuri Demirağ'a bu nedenle Mustafa Kemal Atatürk tarafından "Demirağ" soyadı verilmiştir. Cumhuriyet döneminin sayılı zenginleri arasına girmiş yeni fikirlere açık olması ve çalışkanlığı ile tanınmış bir iş adamıdır. Nuri Demirağ, Türkiye'de uçak fabrikasının kuruluşu, paraşüt üretimi gibi ilkleri gerçekleştirmiştir. Demirağ, demiryolu yapımı yanında büyük inşaat projeleri de gerçekleştirmiştir. Yukarıdaki örnekteki gibi ekonomiye katkı sağlayan projeler çocuklar ve gençler tarafından da yapılabilir. Siz de bu çalışmaların içinde yer alıp çeşitli projeler üretebilirsiniz. İlk olarak bir fikir bulmalısınız. Sonra, bundan önceki konunuz ile ilgili yapılan çalışmaları inceleyiniz. Çalışma programı hazırlayınız. Uygulanabilirliğini değerlendiriniz. Son olarak çalışmanızı kâğıda geçirip yazınız ve arkadaşlarınıza sunum yapınız. Eminiz siz de ülke ekonomisine katkı sağlayacak bir fikir geliştirebilirsiniz.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme EBA etkinlikleri ve Kazanım Testlerinden yararlanılacaktır.	1-Girişimci nedir? 2- Nuri Demirağ neden "Demirağ" soyadını almıştır? 3-Ekonomiye katkı sağlayan projeler üretmek için hangi adımlar takip edilmelidir? (Cevap için Ders kitabı sayfa 134'e bkz.)
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Üretim, Dağıtım ve Tüketim
KONU	Haklarını Kullanıyorum
SÜRE	40'+40'=80 dk.
TARİH	10-14 Nisan 2023
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	5.5.5. Bilinçli bir tüketici olarak haklarını kullanır.
Değerler ve beceriler	İş birliği, yenilikçilik, girişimcilik ve araştırma gibi becerilerin öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanacak.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, soru-cevap, beyin fırtınası, inceleme, tartışma
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç, Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, Sunu
Derse Geçiş	1-Tüketici nedir? Günlük hayatta neler tüketiyoruz? 2- Aldığınız bir ürün hasarlı, defolu ya da bozuk çıktı mı? Çıktıysa ne yaptınız? Sorularıyla derse giriş yapılacaktır. Öğrencilerden gelen cevaplara göre konuya geçiş yapılacaktır.Ders kitabındaki konu metni okutulacaktır. Metnin giriş kısmındaki ve sonundaki sorular öğrencilere sorulacaktır.Öğrencilere bilgi verilecek; Tüketici Hakları Satın aldığınız ürünlerde hiçbir hata olmamalıdır. Ürün, ambalajında, kullanım kılavuzunda ve reklamlarında belirtilen özellikleri taşımalıdır. Bunun aksi görüldüğü durumlarda sahip olduğumuz Tüketici Hakları bizleri korur. Tüketici Hakları Kanunundan yararlanabilmek için bazı sorumluluklarımızı yerine getirmeliyiz. Öncelikle ürünü nereden ve ne zaman aldığımızı kanıtlamamız gerekir. Bunun için bize verilen satış fişi, fatura veya satış sözleşmesini saklamalıyız. Satılan malın taşınması gereken, belirtilen nitelikleri taşınamaması durumunda o mal ayıplı olarak nitelendirilir. Ayıplı mal konusunda Tüketici Hakları Kanunu tüketiciye seçenekler sunar. Buna göre ayıplı malı değiştirebiliriz veya ödediğimiz paranın iadesini isteyebiliriz. Ayıbın neden olduğu değer kaybının bedelden indirilmesini de isteyebiliriz. Ya da ücretsiz olarak tamir ettirebiliriz. Eğer satıcı kanuna uygun hareket etmez ve yapılan bütün görüşmeler sorunu çözmez ise bu durumda tüketicinin haklarını öğrenmek ve şikayetlerimizi iletebilmek için başvurabileceğimiz yerler var: Tüketici Sorunları Hakem Heyetleri, Tüketici Mahkemeleri, Gümrük ve Ticaret Bakanlığı Tüketicinin ve Rekabetin Korunması Genel Müdürlüğü, 175 Alo Tüketici hattı, Tüketici Bilgi Sistemi (www.tuketici.gov.tr), Tüketicinin korunmasına yönelik faaliyet gösteren dernek ve vakıflar.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme EBA etkinlikleri ve Kazanım Testlerinden yararlanılacaktır.	1-Ayıplı mal nedir? 2- Tüketici olarak hangi haklarımız var? 3-Tüketici olarak hak aramak için hangi kurumlara başvurabiliriz? 4- Alışverişte fiş ve garanti belgesi almanın yararları nelerdir?
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

1.BÖLÜM	
DERS	Sosyal Bilgiler
SINIF	5. Sınıf
ÖĞRENME ALANI	Üretim, Dağıtım ve Tüketim
KONU	Çevremdeki Meslekler
SÜRE	40'+40'=80 dk.
TARİH	17-21 Nisan 2023
2.BÖLÜM	
Kazanımlar	5.5.6. Yaşadığı bölgedeki ekonomik faaliyetlere bağlı olarak gelişen meslekleri tanır.
Değerler ve beceriler	İş birliği, yenilikçilik, girişimcilik ve araştırma gibi becerilerin öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanacak.
Yöntem ve Teknikler	Anlatım, soru-cevap, beyin fırtınası, inceleme, tartışma
Kullanılan Eğitim Teknolojileri-Araç Gereçler ve Kaynakça	Ders Kitabı, Akıllı Tahta, Sunu
Derse Geçiş	1-İnsanlar neden çalışırlar, Meslek nedir? Örnek veriniz? 2-Hangi mesleği seçmek istiyorsunuz? Çevrenizde meslek seçimi konusunda sizi yönlendiren var mı? Sorularıyla derse giriş yapılacaktır. Öğrencilerden gelen cevaplara göre konuya geçiş yapılacaktır. Ders kitabındaki konu metni okutulacaktır. Metnin giriş kısmındaki ve sonundaki sorular öğrencilere sorulacaktır. Öğrencilere bilgi verilecektir; ÇEVREMDEKİ MESLEKLER İhtiyaçlarımızı karşılamak için yaptığımız işe meslek denir. Bir insanın bütün istek ve ihtiyaçlarını kendisinin karşılaması imkansızdır. Bu nedenle toplumda iş bölümü ve dolayısıyla meslekler ortaya çıkmıştır. Hangi mesleği seçeceğimize küçük yaşta karar verip ona göre eğitim almalıyız. Meslek seçiminde kabiliyet, istek ve eğitim önemlidir. Para, çevre ve aile isteği tercih sebebi olmamalıdır. Çiftçilik ve ziraat mühendisliği İç Anadolu bölgesinde tarıma bağlı olarak gelişen mesleklerdendir. Orman mühendisliği, orman bekçiliği, marangozluk ve orman işçiliği Karadeniz bölgesinde ormancılığa bağlı olarak gelişen mesleklerdir. Turizm faaliyetlerine bağlı olarak Akdeniz bölgesinde turist rehberliği, aşçılık, animatörlük, tercümanlık, otel işletmeciliği gibi meslekler yaygındır. Güneydoğu Anadolu bölgesinde madencilığa bağlı olarak maden işçiliği, maden mühendisliği, sondaj teknikerliği, iş güvenliği uzmanlığı gibi meslekler vardır. Doğu Anadolu bölgesinde hayvancılığa bağlı olarak besicilik, veterinerlik, çobanlık meslekleri yaygındır. Ege bölgesinde sanayiye bağlı olarak mühendislik, işçilik, teknisyenlik gibi mesleklerle duyulan ihtiyaç fazladır. Marmara bölgesinde hizmet sektörüne bağlı olarak kaptanlık, şoförlük, meslek grupları yaygındır.
3.BÖLÜM	
Ölçme-Değerlendirme EBA etkinlikleri ve Kazanım Testlerinden yararlanılacaktır.	1- Meslek seçerken nelere dikkat edilmelidir? 2- Bölgelerimizin coğrafi özellikleri göz önüne alındığında hangi bölgede hangi mesleği yapmak daha uygundur? 3-Çevrenizde en çok yapılan meslekler nelerdir? 4- Gelişen dünyamızda ortaya çıkan yeni mesleklere örnek veriniz.
Dersin Diğer Derslerle İlişkisi	
4.BÖLÜM	
Planın Uygulanmasına İlişkin Açıklamalar:	

EK 10. Özgeçmiş

Adı Soyadı	Nihat BAYLA
İmza	İmza
Adı Soyadı	Adı Soyadı
Unvanı	Unvanı
Yer	Yer
İl	İl
İlçe	İlçe
Sokak	Sokak
No	No
Posta Kodu	Posta Kodu
Telefon	Telefon
E-posta	E-posta