



**AKIL VE ZEKÂ OYUNLARININ 6. SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİ
ETKİN VATANDAŞLIK ÖĞRENME ALANINDA ÖĞRENCİLERİN
AKADEMİK BAŞARILARINA VE SORGULAMA BECERİLERİNE ETKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Halil ÖZDEMİR

Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı

Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı

Doç. Dr. Hüseyin BAYRAM

Ağrı-2025

(Her Hakkı Saklıdır)

T.C.
AĞRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
SOSYAL BİLGİLER EĞİTİMİ BİLİM DALI

Halil ÖZDEMİR

**AKIL VE ZEKÂ OYUNLARININ 6. SINIF SOSYAL BİLGİLER
DERSİ ETKİN VATANDAŞLIK ÖĞRENME ALANINDA
ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARILARINA VE
SORGULAMA BECERİLERİNE ETKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ YÖNETİCİSİ
Doç. Dr. Hüseyin BAYRAM

TEZ JÜRİ ÜYELERİ
Doç. Dr. Suat POLAT
Dr. Öğr. Üyesi Fatih TIKMAN

AĞRI- 2025

05/11/2025

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ'NE

Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğine göre hazırlamış olduğum “Akıl ve zekâ oyunlarının 6. sınıf sosyal bilgiler dersi etkin vatandaşlık öğrenme alanında öğrencilerin akademik başarılarına ve sorgulama becerilerine etkisi” adlı tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kâğıt ve elektronik kopyalarının Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

Lisansüstü Eğitim-Öğretim yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim.



Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

05/11/2025

Halil ÖZDEMİR

	LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ TEZ KABUL VE ONAY TUTANAĞI	Doküman No	FR-211
		İlk Yayın Tarihi	26.02.2024
		Revizyon Tarihi	
		Revizyon No	00
		Sayfa No	1/1

AKIL VE ZEKÂ OYUNLARININ 6. SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİ ETKİN
VATANDAŞLIK ÖĞRENME ALANINDA ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK
BAŞARILARINA VE SORGULAMA BECERİLERİNE ETKİSİ

Doç. Dr. Hüseyin BAYRAM danışmanlığında, Halil ÖZDEMİR tarafından hazırlanan bu çalışma, 05/11/2025 tarihinde aşağıda isimleri belirtilen jüri tarafından değerlendirilmiş olup Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalında yüksek lisans tezi olarak oybirliği ile kabul edilmiştir.

Danışman: Doç. Dr. Hüseyin BAYRAM

İmza :

Üye : Doç. Dr. Suat POLAT

İmza :

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Fatih TIKMAN

İmza :

Yukarıdaki sonuç;

Enstitü Yönetim Kurulu/...../... tarih ve / numaralı kararı ile onaylanmıştır.

Prof. Dr. Mehmet TEYFUR

Enstitü Müdürü

Not: Bu tezde kullanılan özgün ve başka kaynaklardan yapılan bildiriş, çizelge, şekil ve fotoğrafların kaynak olarak kullanımı, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunundaki hükümlere tabidir.

HAZIRLAYAN	KONTROL EDEN	ONAYLAYAN

 AGRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ 2007	LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ TEZ BENZERLİK RAPORU	Doküman No	FR-213
		İlk Yayın Tarihi	26.02.2024
		Revizyon Tarihi	
		Revizyon No	00
		Sayfa No	5 / 88

Benzerlik Oranlarına Dair Beyannamedir		
Öğrenci Adı Soyadı	Halil ÖZDEMİR	
Numarası	226052341	
Ana Bilim Dalı	Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı	
Bilim Dalı	Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı	
Programı	Sosyal Bilgiler Eğitimi	
Danışman Unvanı Adı Soyadı	Doç. Dr. Hüseyin BAYRAM	
Tez Başlığı	Akıl ve Zekâ Oyunlarının 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Etkin Vatandaşlık Öğrenme Alanında Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Sorgulama Becerilerine Etkisi	
Bölümler	Turnitin Sonucu	En Yüksek Değer
Giriş	% 8	% 25
Kuramsal Temeller/Kavramsal Çerçeve	% 9	% 30
Materyal ve Yöntem	% 4	% 30
Araştırma Bulguları	% 19	% 20
Sonuç/Tartışma/Öneri	% 7	% 20
TEZ (GENEL)	% 24	% 25

05/11/2025

Yukarıda bilgileri yazılı tez çalışmasının benzerlik oranları Turnitin raporundan alındığı haliyle yazılmış olup tüm bilgilerin doğru olduğunu, aksi halde doğacak hukuki sorumlulukları kabul ve beyan ederiz.

Halil ÖZDEMİR

Doç. Dr. Hüseyin BAYRAM

HAZIRLAYAN	KONTROL EDEN	ONAYLAYAN
------------	--------------	-----------

ÖZET

AKIL VE ZEKÂ OYUNLARININ 6. SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİ ETKİN VATANDAŞLIK ÖĞRENME ALANINDA ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARILARINA VE SORGULAMA BECERİLERİNE ETKİSİ

Halil ÖZDEMİR

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Hüseyin BAYRAM

2025 Sayfa: viii + 76

Sosyal bilgiler dersi, öğrencilerin günlük yaşamlarında kullanabilecekleri bilgi, beceri ve değerleri kazanmalarını hedeflemektedir. Bu süreçte akıl ve zekâ oyunlarının kullanımı, öğrencilerin bilişsel ve psikomotor gelişimlerini destekleyerek öğrenmeye katkı sağlamaktadır. Bu tür oyunlar, akademik başarıyı artırmakla kalmaz; aynı zamanda sorgulama becerilerini de geliştirir. Bu bağlamda, sosyal bilgiler dersinde akıl ve zekâ oyunlarının yer alması eğitim öğretim açısından öğrencilerin potansiyellerini ortaya koymalarına ve sürece aktif katılımlarına yardımcı olur. Bu araştırmanın amacı, altıncı sınıf sosyal bilgiler dersinde “Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanında akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin akademik başarı ve sorgulama becerilerine etkisini incelemektir. Ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel model kullanılan araştırmada, Erzurum’daki bir devlet ortaokulunda 2023-2024 bahar döneminde öğrenim gören 60 öğrenci (30 deney, 30 kontrol) yer almıştır. Veriler, “Akademik Başarı Testi” ve “Sorgulama Becerileri Ölçeği” ile toplanmış; analizlerde bağımsız örneklemeler için t testi kullanılmıştır. Sonuçlar, akıl ve zekâ oyunlarına dayalı sosyal bilgiler eğitiminin öğrencilerin hem akademik başarılarını artırdığını hem de sorgulama becerilerini geliştirdiğini göstermiştir. Ulaşılan bulgular doğrultusunda çeşitli uygulama ve araştırma önerileri sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Sosyal Bilgiler, Etkin Vatandaşlık, Akıl ve Zekâ Oyunları, Akademik Başarı, Sorgulama Becerisi

ABSTRACT

THE EFFECT OF MIND AND INTELLIGENCE GAMES ON THE ACADEMIC ACHIEVEMENT AND INQUIRY SKILLS OF STUDENTS IN THE FIELD OF LEARNING EFFECTIVE CITIZENSHIP IN THE 6TH GRADE SOCIAL STUDIES COURSE

Halil ÖZDEMİR

Supervisor: Assoc. Prof. Hüseyin BAYRAM

2025 Page: viii + 76

The social studies course aims to equip students with the knowledge, skills, and values they can utilize in their daily lives. In this process, the use of mind and intelligence games contributes to learning by supporting the cognitive and psychomotor development of students. Such games not only enhance academic achievement but also cultivate inquiry skills. In this context, the inclusion of mind and intelligence games in the social studies course, from an educational standpoint, helps students realize their potential and actively participate in the learning process. The purpose of this study is to examine the effect of mind and intelligence games on the academic achievement and inquiry skills of sixth-grade students within the "Effective Citizenship" learning area of the social studies course. The study employed a quasi-experimental model with a pre-test/post-test control group, involving 60 students (30 experimental, 30 control) attending a public middle school in Erzurum during the 2023-2024 spring semester. Data were collected using the "Academic Achievement Test" and the "Inquiry Skills Scale," and an independent samples t-test was used for data analysis. The results indicated that social studies education based on mind and intelligence games both enhanced students' academic achievement and developed their inquiry skills. Based on these findings, various practical and research recommendations have been proposed.

Keywords: Social Studies, Active Citizenship, Mind and Intelligence Games, Academic Achievement, Inquiry Skill

ÖNSÖZ

Günümüz eğitim anlayışında, bilgiye ulaşma süreci kadar bilginin bireyde nasıl yapılandırıldığı ve anlam kazandığı büyük önem taşımaktadır. Aktif öğrenme, öğrencilerin bilgiyi aktif olarak inşa etmelerini esas alarak öğrenmenin daha etkili ve kalıcı olmasını amaçlamaktadır. Sosyal bilgiler dersi ise bireylerin içinde yaşadıkları toplumu ve vatandaşlık sorumluluklarını anlamalarına katkı sağlayan disiplinler arası bir yapıya sahiptir. Özellikle demokratik toplumların gerektirdiği eleştirel düşünme, sorgulama gibi becerilerin kazandırılmasında sosyal bilgiler dersi önemli bir rol oynamaktadır. Bu bağlamda, öğrencilerin akademik başarılarını ve sorgulama becerilerini destekleyen farklı öğretim yöntemlerinin kullanımı, sosyal bilgiler öğretiminin etkililiğini artıran unsurlar arasında yer almaktadır. Son yıllarda eğitimde akıl ve zekâ oyunlarının kullanımı; öğrencilerin bilişsel ve psikomotor becerilerini geliştiren, onların sorgulama yetilerini destekleyen, öğrenme sürecine aktif katılımını teşvik eden önemli bir yaklaşım olarak değerlendirilmektedir. Özellikle sosyal bilgiler dersinin “Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanında bu tür oyunların öğrenme sürecine dâhil edilmesi; öğrencilerin bilgiyi anlamlandırma, analiz etme ve sorgulama becerilerini geliştirmede önemli bir potansiyel taşımaktadır. Bu oyunlar, öğrencilerin sürece aktif katılımını sağlayarak öğrenmeyi etkili ve ilgi çekici hâle getirebilir.

Yapılan bu araştırma, altıncı sınıf sosyal bilgiler dersinde akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin akademik başarıları ve sorgulama becerileri üzerindeki etkisini incelemeyi amaçlamaktadır. Araştırma, sosyal bilgiler dersine yenilikçi bir bakış açısı kazandırarak öğrencilerin akademik gelişimlerini ve sorgulama becerilerini desteklemeye yönelik öneriler sunmayı hedeflemektedir. Bu bağlamda, elde edilen bulguların sosyal bilgiler öğretiminde etkili öğrenme tekniklerinin kullanımı konusunda alan yazınına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Araştırmanın gerçekleşmesinde yüksek lisans eğitimim boyunca bana bilimsel düşünmenin ve akademik çalışmanın esaslarını öğreten kıymetli hocam ve danışmanım Doç. Dr. Hüseyin BAYRAM’ a teşekkürlerimi sunarım.

Ayrıca araştırma süresince her koşulda yanımda olan sevgili eşim Selda AYDIN ÖZDEMİR’ e ve aileme sonsuz minnettarlığımı sunarım.

05/11/2025

Halil ÖZDEMİR

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
ÖZET.....	i
ABSTRACT	ii
ÖNSÖZ.....	iii
İÇİNDEKİLER.....	iv
TABLolar DİZİNİ.....	vi
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	vii
KISALTMALAR DİZİNİ.....	viii
BİRİNCİ BÖLÜM.....	1
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Araştırmanın Amacı.....	4
1.2. Araştırmanın Önemi.....	5
1.3. Araştırmanın Sınırlılıkları	6
1.4. Araştırmanın Varsayımları.....	6
1.5. Tanımlar	7
İKİNCİ BÖLÜM.....	8
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	8
2.1. Akıl ve Zekâ Oyunları.....	8
2.2. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Genel Özellikleri	10
2.3. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Yararları ve Sınırlılıkları.....	11
2.3.1. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Yararları	11
2.3.2. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Sınırlılıkları.....	13
2.4. Sosyal Bilgiler Dersinde Akıl ve Zekâ Oyunları.....	14
2.5. Sosyal Bilgiler Dersinde Akıl ve Zekâ Oyunlarının Sorgulama Becerisi ve Akademik Başarının Geliştirilmesi Amacıyla Kullanılması.....	16
2.6. İlgili Araştırmalar	18
2.6.1. Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar.....	19
2.6.2. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar.....	21
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	24
3. YÖNTEM	24
3.1. Araştırma Modeli	24

3.2. Evren ve Örneklem.....	25
3.3 Veri Toplama Araçları	26
3.3.1. Akademik Başarı Testi.....	27
3.3.2. Sorgulama Becerileri Ölçeği.....	27
3.4. Verilerin Çözümlemesi	28
3.5. Pilot Uygulama	29
3.6. Denel İşlem Süreci	30
3.7. Geçerlilik ve Güvenirlilik.....	31
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	32
4. BULGULAR VE YORUM	32
4.1. Betimsel İstatistik Bulguları	32
4.2. Hipotez Bulguları.....	33
4.2.1. H ₁ Bulguları	33
4.2.2. H ₂ Bulguları	35
BEŞİNCİ BÖLÜM	38
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	39
5.1. Akıl ve Zekâ Oyunlarının 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Etkin Watandaşlık Öğrenme Alanında Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisine İlişkin Sonuçlar ve Tartışma.....	39
5.2. Akıl ve Zekâ Oyunlarının 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Etkin Watandaşlık Öğrenme Alanında Öğrencilerin Sorgulama Becerilerine Etkisine İlişkin Sonuçlar ve Tartışma.....	41
5.2. Öneriler	43
5.2.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler	43
5.2.2. Araştırmaya Yönelik Öneriler	44
KAYNAKÇA	45
EKLER.....	56

TABLÖLAR DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 1. Araştırma Süreci	25
Tablo 2. Deney ve Kontrol Grubuna İlişkin Bilgiler	26
Tablo 3. Deney ve Kontrol Gruplarının Ön Test ve Son Test Puanlarına Ait Normal Dağılım Göstergeleri	28
Tablo 4. Betimsel İstatistik Bulguları: Akademik Başarı ve Sorgulama Becerileri Ölçümleri	32
Tablo 5. Deney ve Kontrol Gruplarının Akademik Başarı Ön Test Puanlarına İlişkin Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları.....	33
Tablo 6. Deney Grubu Öğrencilerinin Akademik Başarı Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları	34
Tablo 7. Kontrol Grubu Öğrencilerinin Akademik Başarı Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları	34
Tablo 8. Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Akademik Başarı Son Test Puanlarına İlişkin Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları	35
Tablo 9. Deney ve Kontrol Gruplarının Sorgulama Becerileri Ön Test Puanlarına İlişkin Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları	36
Tablo 10. Deney Grubu Öğrencilerinin Sorgulama Becerileri Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları	36
Tablo 11. Kontrol Grubu Öğrencilerinin Sorgulama Becerileri Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları	37
Tablo 12. Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Sorgulama Becerileri Son Test Puanlarına İlişkin Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları	37

ŞEKİLLER DİZİNİ

Sayfa

Şekil 1. Denel İşlemi Uygulama Süreci	30
---	----



KISALTMALAR DİZİNİ

Cohen's d	: Etki Büyüklüğü Ölçüsü
DFA	: Doğrulayıcı Faktör Analizi
KR-20	: Kuder-Richardson Güvenirlik Katsayısı
Maks	: Maksimum
MEB	: Millî Eğitim Bakanlığı
Min	: Minimum
n	: Örneklem Büyüklüğü
NCSS	: Amerikan Ulusal Sosyal Bilgiler Konseyi
p	: Anlamlılık Değeri
sd	: Serbestlik Derecesi
ss	: Standart Sapma
$\bar{x}$	: Ortalama

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GİRİŞ

21. yüzyılda yaşanan hızlı teknolojik ve sosyo-ekonomik değişimler, eğitimi küresel düzeyde öncelikli bir konu hâline getirmiştir. Bu değişimlere uyum sağlayabilecek donanımlı bireylerin yetiştirilmesi ancak nitelikli bir eğitim süreciyle mümkün olabilmektedir (Mentiş Taş, 2004). Eğitim; bireylerin zihinsel, duygusal ve toplumsal yeteneklerinin yanında toplum içerisindeki davranışlarının istenilen yönde geliştirilmesi veya istenilen amaçlar doğrultusunda kişiye yeni bilgi ve beceriler kazandırılması yönünde yapılan çalışmaların tamamıdır (Akyüz, 2018). Özellikle eğitim, bireylere yalnızca akademik bilgi kazandırmayı değil, aynı zamanda onların günlük yaşamlarında karşılaştıkları sorunlara çözüm üretebilecek bilgi ve becerilere sahip olmalarını sağlamayı hedeflemektedir (Saavedra ve Opfer, 2012; Trilling ve Fadel, 2009). Bunun yanı sıra eğitim; bireyin bilişsel, sosyal ve duyuşsal gelişimini destekleyerek toplumsal hayatta karşılaşılabileceği sorunlarla başa çıkmasını sağlamaktadır. Bu bağlamda eğitim bireyi sadece hayata hazırlayan bir süreç değil, yaşamın kendisi olarak tanımlanmaktadır (Bender, 2005).

İlköğretim düzeyinde öğrenim gören öğrencilere günlük yaşamda ihtiyaç duydukları bilgi, beceri ve değerleri kazandırmayı amaçlayan sosyal bilgiler dersi; bireylerin toplumsal hayatta aktif ve yetkin bireyler olarak yer almalarını hedeflemektedir (Barr vd., 1978). Bu bağlamda sosyal bilgiler dersi; bireylere sadece akademik bilgiler kazandırmakla kalmamakta, aynı zamanda araştırma, sorgulama, iş birliği ve eleştirel düşünme gibi bilişsel becerilerin geliştirilmesini de desteklemektedir (Deveci ve Bayram, 2022).

Sosyal bilgiler dersi, sadece tarihsel olayların ya da coğrafi bilgilerin aktarımını değil; bireyin yaşadığı toplumu anlamasını, eleştirel bir bakış açısı geliştirmesini ve etkin bir yurttaş olarak toplumsal yaşama katılımını amaçlamaktadır (NCSS, 2013). Eleştirel düşünme, sorgulama ve demokratik yurttaşlık gibi bilişsel ve duyuşsal hedefleri göz önüne alındığında (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2018) sosyal bilgiler dersinin özellikle ortaokul düzeyinde stratejik bir rol üstlendiği söylenebilir. Zira bu dönemde öğrenciler, bilişsel olarak soyut kavramları işlemeye ve çok yönlü düşünme

becerileri geliřtirmeye bařlamaktadır (Bransford vd., 1999; Diamond ve Lee, 2011). Trkiye'deki sosyal bilgiler ğretim programında yer alan "Etkin Vatandaşlık" ğrenme alanı, toplumsal sorumluluk temaları aracılığıyla ğrencilerin sorgulama becerilerini geliřtirmeye ynelik kapsamlı bir ierik sunmaktadır (MEB, 2018). Bu baėlamda, biliřsel katılım ile sorgulama srelerinin ierikten baėımsız dřnlemeyeceėi, aksine bu iki faktrn anlamlı ve detaylı ğrenme deneyimleri yoluyla karřılıklı glendiėi ifade edilmektedir (Bransford vd., 1999; Duran ve Dkme, 2016).

Trkiye Yzyılı Maarif Modeli Sosyal Bilgiler ğretim Programı'na bakıldıėında ğrencilerin dřnme becerilerinin geliřtirilmesine ve soru sormalarına zel bir nem verildiėi grlmektedir. Bu yaklařım; ğrencilerin eleřtirel dřnme, sorgulama ve toplumsal olaylara dair derinlemesine analiz yapma becerilerini kazanmalarını amalamaktadır (MEB, 2025). Nitekim sosyal bilgiler eėitimi, bireylerin toplumsal hayata aktif ve bilinli katılımını saėlamayı amalayan disiplinler arası bir alandır ve bu srecin en nemli unsurlarından biri akademik bařarı ve sorgulama becerisidir.

Akademik bařarı; ğrencilerin sosyal bilgiler derslerinde kazanmaları hedeflenen biliřsel beceriler, eleřtirel dřnme, problem zme ve toplumsal olayları analiz etme yetkinlikleri doėrultusunda derslerde sergiledikleri performans ve belirlenen ğrenme hedeflerine ulařma dzeyi olarak deėerlendirilmektedir (Silah, 2003). Bununla birlikte akademik bařarı yalnızca bilgi birikimiyle sınırlı kalmayıp ğrencilerin sosyal bilgiler eėitimi kapsamında kazandıkları sorgulama, deėerlendirme, iletiřim ve vatandaşlık bilinci gibi ok ynl becerileri de iermektedir (Aıkėz, 2003). Dolayısıyla sosyal bilgiler eėitimi baėlamında akademik bařarının artırılması, ğrencilerin yalnızca ders ieriklerini ğrenmelerini deėil, aynı zamanda eleřtirel ve analitik dřnme becerilerini geliřtirerek bilinli bireyler olmalarını destekleyen btncl bir sreci ifade etmektedir. Nitekim sosyal bilgiler dersinin ğrencilere kazandırmak istediėi becerilerden biri de sorgulama becerisidir (MEB, 2023).

Sorgulama yaklařımının temelleri, John Dewey'in aktif ğrenme kuramına dayanmaktadır (Bektař ve Yksel, 2019). Dewey'e gre bilimsel dřnme ve eleřtirel

bakış açısı, öğrencilerin araştırma ve sorgulama yoluyla bilgiye ulaşmalarını ve bu bilgiyi gerçek yaşam bağlamında uygulamalarını gerektirmektedir (Kocagül, 2013). Dewey, bilginin kazanılmasının ancak derinlemesine sorgulama ile mümkün olacağını ve bu sürecin bireyin deneyimleriyle gelişerek anlam kazandığını ifade etmektedir (Yeşiltaş ve Kaymakçı, 2009). Dewey'in tanımına göre sorgulama süreci; öğrenilmek istenen konu çerçevesinde sorular sormayı, bilgi toplama sürecinde yeni bilgilere ulaşmayı, edinilen bilgileri analiz etmeyi ve değerlendirmeyi içeren bir bilişsel süreçtir (Taşkoyan, 2008). Bu bağlamda; öğrencilerin problem çözme, sorgulama ve akıl yürütme gibi üst düzey bilişsel becerilerini geliştirebilmek için alternatif öğretim yöntem ve tekniklerden yararlanılması gerekmektedir. Bu alternatif yöntemlerden birisi de akıl ve zekâ oyunlarıdır (Borçin Gökçe vd., 2023). Bu oyunlar, sorgulama becerisinin geliştirilmesinde etkili bir araçtır. Çünkü sorgulama becerisi sosyal bilgiler eğitiminin temel kazanımları arasında önemli bir yere sahiptir. Dolayısıyla sorgulama kavramının niteliği açısından ortaya konulan sorular, öğrenciyi aktif ve yeni yollar keşfetmeye yönlendirici olmalıdır (Babadoğan ve Gürkan, 2002). Bu kapsamda hem akademik başarı hem de sorgulama becerisini geliştirmede akıl ve zekâ oyunlarının olumlu yönde katkı sağladığı düşünülmektedir.

Akıl ve zekâ oyunları; bireylerin kendi yeteneklerini keşfetmelerine, doğru ve etkin kararlar almalarına, problem çözme süreçlerinde yaratıcı ve analitik düşünme becerilerini kullanmalarına olanak tanıyan eğitsel etkinliklerdir (Şeb ve Bulut Serin, 2017). Bu bağlamda sosyal bilgiler eğitimi kapsamında akıl ve zekâ oyunlarının kullanımının, öğrencilerin akademik başarılarının artırılması ve sorgulama becerilerinin geliştirilmesi açısından önemli bir potansiyel taşıdığı söylenebilir. Bu nedenle akıl ve zekâ oyunlarının sosyal bilgiler eğitiminde kullanımı öğrencilerin sorgulama becerilerini geliştirmede ve akademik başarılarını artırmada işe koşulabilecek alternatif bir yöntem olduğu düşünülmektedir. Sosyal bilgiler dersinde kullanılan stratejik oyunlar ve eğitsel aktiviteler, öğrencilerin öğrenme süreçlerini zenginleştiren etkili araçlardan biri olarak öne çıkmaktadır (Gülle ve Vatansever Bayraktar, 2023).

Stratejik düşünme, mantıksal muhakeme ve problem çözme gibi zihinsel becerileri destekleyen oyunlar; aynı zamanda öğrencilerin dikkat, odaklanma ve bilişsel esneklik gibi yürütücü işlevlerini de geliştirebilmektedir (Diamond, 2013;

Shute ve Ventura, 2013). Bu işlevlerin özellikle de analiz, planlama ve değerlendirme gibi karmaşık görevlerde etkin rol oynadığı ve akademik başarı ile doğrudan ilişkili olduğu bilinmektedir (Titz ve Karbach, 2014). Dahası oyunlar öğrenme sürecine “sorgulama” boyutunu doğal şekilde dâhil etmektedir. Nitekim öğrenciler oyunda hipotezler kurar, stratejiler geliştirir, sonuçları değerlendirir ve yeniden denerler. Bu yapının ise bilimsel ve demokratik düşünme süreçleriyle doğrudan örtüştüğü söylenebilir (Gee, 2003).

Alan yazınına bakıldığında, akıl ve zekâ oyunlarının eğitsel potansiyeline ilişkin çeşitli çalışmalar bulunmaktadır. Yaşar vd. (2023) Q-Bitz oyununun sosyal bilgiler dersinde kültür ve miras öğelerinin aktarılmasında etkili olduğunu rapor etmiştir. Çağır (2020) akıl ve zekâ oyunlarının akademik başarı ve kavram öğretimine etkisini ortaya koymuştur. McCall (2022) ise tarih ve sosyal bilgiler derslerinde oyun temelli öğrenmenin potansiyelini vurgulamıştır. Ancak bu çalışmalar, genellikle akıl ve zekâ oyunlarının ya akademik başarıya ya da belirli bilişsel becerilere etkisine odaklanmış; akademik başarı ve sorgulama becerilerini birlikte inceleyen bir araştırmaya ise alan yazında rastlanmamıştır.

Araştırmanın amacı, sosyal bilgiler dersi “Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanında akıl ve zekâ oyunlarının kullanımının akademik başarı ve sorgulama becerilerine etkisini incelemektir. Dolayısıyla bu araştırmanın alan yazınına özgün bir katkı sunacağı, sosyal bilgiler eğitimi alanındaki söz konusu eksikliği gidereceği düşünülmektedir.

1.1. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın temel amacı, akıl ve zekâ oyunlarının altıncı sınıf öğrencilerinin sosyal bilgiler dersi kapsamında, özellikle “Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanındaki akademik başarıları ve sorgulama becerileri üzerindeki etkilerini incelemektir. Bu doğrultuda aşağıdaki hipotezler test edilmiştir:

H₁: Altıncı sınıf sosyal bilgiler dersi “Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanında, akıl ve zekâ oyunlarının uygulandığı deney grubu ile uygulanmadığı kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarılarında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır.

H₂: Altıncı sınıf sosyal bilgiler dersi “Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanında, akıl ve zekâ oyunlarının uygulandığı deney grubu ile uygulanmadığı kontrol grubu öğrencilerinin sorgulama becerilerinde deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır.

1.2. Araştırmanın Önemi

21. yüzyılda toplumsal, teknolojik ve ekonomik alanlarda yaşanan hızlı değişim; bireylerin sahip olmaları gereken bilgi, beceri ve değerlere yönelik beklentileri köklü biçimde dönüştürmüştür. Günümüz dünyasında bireylerden yalnızca bilgiye erişimleri değil; aynı zamanda bu bilgiyi analiz edebilme, yorumlayabilme ve karşılaştıkları gerçek yaşam problemlerinde etkili biçimde kullanabilme yeterliliklerine sahip olmaları beklenmektedir (Saavedra ve Opfer, 2012; Trilling ve Fadel, 2009). Bu bağlamda, eğitim sistemlerinin temel amacı bilgiye ulaşan değil, bilgiyi anlamlandıran, sorgulayan, eleştirel biçimde değerlendiren ve üretken bireyler yetiştirmek olduğu söylenebilir. Bu hedeflerin gerçekleştirilmesinde temel işlev üstlenen sosyal bilgiler dersi, öğrencilerin toplumsal yaşamı anlamalarını, demokratik değerlere bağlı, bilinçli ve sorumlu yurttaşlar olarak yetişmelerini amaçlayan disiplinler arası bir alandır (Barr vd., 1978). Sosyal bilgiler dersi; öğrencilerin toplumsal olay ve olgular karşısında analitik düşünebilmelerine, eleştirel bakış açısı geliştirebilmelerine ve bilgiye dayalı kararlar alabilmelerine olanak sağlar (MEB, 2023). Ancak alan yazınında sosyal bilgiler derslerinde öğretim süreçlerinin çoğunlukla bilgi aktarımı ve ezber temelli yöntemlerle yürütüldüğünü, bunun da öğrencilerin eleştirel ve sorgulayıcı düşünme becerilerinin gelişimini sınırlandırdığı belirtilmektedir (Kuş, 2014; Levstik ve Barton, 2015). Bu noktada, oyun temelli öğrenme yaklaşımları, özellikle akıl ve zekâ oyunları, öğrenme süreçlerini daha etkileşimli, eğlenceli ve kalıcı hâle getiren alternatif öğretim yöntemleri olarak dikkat çekmektedir. Akıl ve zekâ oyunları; öğrencilerin problem çözme, mantıksal akıl yürütme, stratejik düşünme ve dikkat odaklı çalışma becerilerini geliştirirken akademik başarılarını da destekleme potansiyeline sahiptir (Borçin Gökçe vd., 2023).

Soyut düşünme becerilerinin gelişim sürecinde bulunan altıncı sınıf öğrencileri açısından akıl ve zekâ oyunlarının öğretim sürecine dâhil edilmesi, ders içeriklerinin somutlaştırılmasında ve öğrenme sürecinin kalıcılığının artırılmasında önemli katkılar

sunabilir. Bu durum, öğrencilerin sosyal bilgiler dersine aktif katılımını teşvik ederek öğrenme sürecini daha anlamlı hâle getirebilir.

Sonuç olarak, sosyal bilgiler dersinde akıl ve zekâ oyunları kullanarak öğrencilerin akademik başarılarının ve sorgulama becerilerinin gelişimini inceleyen çalışmaların bulunmadığı tespit edilmiştir. Bu nedenle, bu çalışmanın alan yazındaki bu boşluğu doldurmaya katkı sağlayabileceği düşünülmektedir. Alan yazınında bu konudaki araştırmaların sınırlı olması, mevcut çalışmayı hem kuramsal hem de uygulama açısından önemli kılmaktadır. Alan yazınında bu konudaki araştırmaların sınırlı olması, mevcut çalışmayı hem kuramsal hem de uygulama açısından önemli kılmaktadır. Bu araştırmanın, sosyal bilgiler öğretiminde yenilikçi yaklaşımlara katkı sunması, öğretmenlere alternatif öğretim yöntemleri önermesi ve öğrencilerin demokratik toplumlarda etkin, eleştirel düşünen, sorgulayan, sorumlu birer birey olarak yetiştirilmelerine destek sağlaması beklenmektedir.

1.3. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma aşağıdaki sınırlamalara tabidir:

- Erzurum’da bulunan bir devlet ortaokulunun iki altıncı sınıf şubesine kayıtlı öğrencilerle,
- Sosyal bilgiler programındaki altıncı sınıf “Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanıyla,
- 2023-2024 akademik yılının bahar dönemiyle,
- Akademik başarı testi ve sorgulama becerisi ölçeği verileriyle sınırlıdır.

1.3. Araştırmanın Varsayımları

- Araştırma için belirlenen örneklemin araştırmanın amacına ve uygulama sürecine uygun olduğu,
- Araştırmada kullanılan ölçme araçlarının çalışmanın amacına uygun olduğu,
- Öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Sorgulama Becerileri Ölçeği ve Akademik Başarı Testi’ni samimiyet ve içtenlikle yansız bir şekilde cevapladığı,
- Araştırmada kullanılan başarı testinin, etkin vatandaşlık öğrenme alanında

kazandırılması hedeflenen kavram başarılarını ölçebilecek nitelikte olduğu,

- Akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin akademik başarılarını ve sorgulama becerisini artıracığı, varsayılmıştır.

1.4. Tanımlar

Eğitim: Bireylerin entelektüel, duygusal ve sosyal gelişimlerine katkıda bulunan bilgi, beceri, tutum ve değerleri edinmelerini sağlayan ve aynı zamanda onları toplum içinde etkili bir şekilde işlev görmeye hazırlayan bilinçli ve sistematik bir süreçtir (Dewey, 1986).

Sosyal bilgiler: Bireyler ve toplum arasındaki ilişkiyi inceleyen sosyal bilgiler dersi çoğulcu bir toplumda barışçıl, saygılı ve güvenli bir şekilde yaşayabilen bilgili, sorumlu ve değer odaklı vatandaşlar yetiştirmeyi amaçlamaktadır (Deveci ve Bayram, 2022). Öğrencilerin bu hedeflere ulaşabilmesi ise yalnızca bilgi aktarımıyla değil, aynı zamanda bilişsel süreçlerini etkin kullanmalarını gerektiren öğrenme ortamlarının oluşturulmasıyla mümkün olmaktadır.

Akıl ve zekâ oyunları: Akıl ve zekâ oyunları, yapılandırılmış kuralları aracılığıyla problem çözme, akıl yürütme ve karar verme gibi üst düzey düşünme becerilerini harekete geçiren önemli araçlar olarak öne çıkmaktadır (Şeb ve Bulut Serin, 2017). Bu tür oyunlar, öğrencilerin bilişsel hedeflere ulaşmasını destekleyerek öğrenme sürecini daha etkin ve anlamlı hâle getirmektedir.

Akademik başarı: Öğrenme sürecinin niteliğini belirleyen temel göstergelerden biri olan akademik başarı, öğrencinin bilgi edinme sürecinde gösterdiği bilişsel ve davranışsal performansın, ilgili öğrenme çıktılarıyla ne ölçüde örtüştüğünü ifade etmektedir (Açıkgöz, 2003). Akademik başarının gelişebilmesi ise öğrencinin bilgiyi sorgulama, araştırma ve yeniden yapılandırma yeterlikleriyle yakından ilişkilidir.

Sorgulama becerisi: Sorgulama becerisi ise öğrencinin anlamlı sorular geliştirmesini, bilgiye yönelik araştırma yapmasını ve elde ettiği veriyi zihinsel olarak yapılandırarak yeni bilgi üretmesini kapsayan önemli bir bilişsel süreçtir (Duran ve Dökme, 2016). Sosyal bilgiler dersinin hedeflediği demokratik ve eleştirel düşünen birey profilinin inşasında bu becerinin geliştirilmesi kritik bir öneme sahiptir.

İKİNCİ BÖLÜM

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde akıl ve zekâ oyunları, akıl ve zekâ oyunlarının genel özellikleri, akıl ve zekâ oyunlarının yararları ve sınırlılıkları, sosyal bilgiler dersinde akıl ve zekâ oyunları ve ilgili araştırmalar farklı başlıklar altında incelenerek kuramsal bir çerçeve sunulmuştur.

2.1. Akıl ve Zekâ Oyunları

Akıl ve zekâ oyunlarının kökeni, insanlık tarihi kadar eskidir ve farklı kültürlerde çeşitli biçimlerde ortaya çıkmıştır. Antik Mısır'da Senet, Roma'da Ludus Latrunculorum, Hindistan'da Satranç gibi oyunlar hem eğlence hem de stratejik düşünme aracı olarak kullanılmıştır (Crist, 2019). Piaget'nin “Bilişsel Gelişim Kuramı” ve Vygotsky'nin “Yakınsal Gelişim Alanı” gibi teoriler, oyunun öğrenme üzerindeki etkisini vurgulayarak akıl ve zekâ oyunlarının eğitsel potansiyeline dikkat çekmektedir (Yılmaz, 2019). Bu oyunlar öğrencilerin problem karşısında farklı çözüm yolları denemelerine, hatalarından ders çıkarmalarına ve soyut düşünme becerilerini geliştirmelerine olanak tanımaktadır (Çağır ve Oruç, 2020).

Eğitsel oyunlar kategorisinde yer alan akıl ve zekâ oyunları; tangram, satranç, kelime avı, yapboz, sudoku, kendoku, dama ve koridor gibi çeşitli oyun türlerini içerir. Bu oyunlar, bireylerin eğlenirken öğrenmelerini ve gelişimlerini destekleyen etkinlikler şeklinde ifade edilebilir. Genel olarak akıl ve zekâ oyunları; bireylerin problem çözebilme becerilerini, stratejik düşünme yeteneklerini ve yaratıcılıklarını geliştirerek onlara yaşam boyu öğrenme becerileri kazandırmayı amaçlarken onların potansiyellerini daha etkin bir şekilde kullanmalarına yardımcı olur (Şeb ve Bulut Serin, 2017).

Akıl ve zekâ oyunları, temel olarak eğitici ve eğlendirici olmak üzere iki ana boyuttan oluşmaktadır. Bu oyunlar, hem bireyin bilişsel becerilerini geliştirmesine katkı sağlayan bir eğitim aracı hem de keyifli zaman geçirmeyi mümkün kılan bir eğlence aracı olarak değerlendirilebilir. Özellikle çocukluk döneminde, akıl ve zekâ oyunlarının gelişimsel süreç üzerindeki olumlu etkileri daha sıklıkla vurgulanmaktadır. Bu oyunlar çocukların problem çözme, karar verme, strateji

geliştirme gibi önemli bilişsel becerilerini güçlendirerek onların akademik başarılarına ve genel gelişimlerine katkı sağlamaktadır (Marangoz ve Demirtaş, 2017).

Çocukların erken yaşlarda akıl ve zekâ oyunları ile tanışmaları, onların bilişsel gelişimleri üzerinde olumlu etkiler yaratmaktadır. Akıl ve zekâ oyunlarının çocukların problem çözme, analiz etme, sentez yapma ve soyut düşünme gibi üst düzey bilişsel becerilerini geliştirmeye yönelik etkinlikler olduğu söylenebilir. Bu oyunlar, çocukların zihinsel esnekliklerini artırarak farklı perspektiflerden bakabilme ve yaratıcı çözümler üretebilme yeteneklerini güçlendirmektedir. Bu bağlamda, akıl ve zekâ oyunlarının, çocukların bilişsel gelişim sürecinde önemli bir yeri olduğu değerlendirilmektedir (Adalar ve Yüksel, 2017; TÜZDER, 2013).

Akıl ve zekâ oyunları programlarında sıklıkla vurgulanan noktalar, bu oyunların çocuklarda bir dizi önemli kişisel beceriyi geliştirdiğidir. Bu beceriler, çocukların sadece akademik başarılarını değil aynı zamanda sosyal ve duygusal gelişimlerini de desteklemektedir. Akıl ve zekâ oyunları, aynı zamanda çocukların zihinsel gelişimine de önemli katkılar sağlayan etkinliklerdir. Bu oyunlar aracılığıyla çocuklar, problem çözme, karar verme, strateji geliştirme gibi zihinsel süreçleri aktif hâle getirerek zihinsel esnekliklerini artırmaktadırlar (Ott ve Pozzi, 2012).

Günümüz eğitim sistemlerinin öncelikli hedeflerinden biri olan üst düzey yaşam becerilerinin kazandırılması sürecinde akıl ve zekâ oyunlarının önemli bir rol oynadığı düşünülmektedir. Kelime oyunlarının yanında sudoku, jenga, koridor oyunu, rubik küp yapma ve dama gibi çeşitli akıl ve zekâ oyunları bireylerin bilişsel becerilerini geliştirmeye yönelik etkili araçlar olarak değerlendirilmektedir. Bu oyunlar beyni yoğun bir şekilde çalıştırarak analitik düşünme, problem çözme, karar verme, stratejik planlama gibi üst düzey bilişsel süreçleri destekler. Yapılan araştırmalar, akıl ve zekâ oyunlarının düzenli olarak oynanmasının bireylerin bilişsel esnekliklerini artırarak öğrenme yeteneklerini güçlendirdiğini ve hatta bazı beyin hastalıklarına karşı koruyucu etkisi olabileceğini göstermiştir (Türkiye Zekâ Vakfı, 2019).

Millî Eğitim Bakanlığı, çocukların bilişsel gelişimlerini desteklemek amacıyla 2012 yılında akıl ve zekâ oyunları dersini müfredata dâhil etmiştir. Bu adımla akıl ve zekâ oyunlarının çocukların düşünme becerilerini ve zihinsel kapasitelerini

geliştirmede önemli bir role sahip olduğu vurgulanmıştır. MEB akıl ve zekâ oyunları müfredatı, basamaklı öğretim yaklaşımını benimseyerek öğrencilerin gelişim düzeylerine uygun bir öğrenme süreci sunmayı hedeflemektedir. Bu yaklaşım sayesinde öğretmenler, öğrencilerin bireysel farklılıklarını göz önünde bulundurarak onların ilgi ve yeteneklerine uygun oyunları programa dâhil edebilme özgürlüğüne sahiptir. Müfredatta yer alan hafıza geliştirme oyunları, sözel zekâ oyunları, geometrik oyunlar ile strateji geliştirme oyunları, işlem yapma ve zekâ soruları gibi çeşitli oyun türleri çocukların farklı bilişsel becerilerini geliştirmeye yönelik zengin bir içerik sunmaktadır (MEB, 2013).

Devecioğlu ve Karadağ'a (2014) göre zekâ oyunları; bireylerin potansiyellerini keşfetmelerine, problem çözme becerilerini geliştirmelerine ve karar verme süreçlerini organize etmelerine yardımcı olmalarının yanında sürekli öğrenme ve yenilikçi düşünmeyi de teşvik eden etkinliklerdir.

2.2. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Genel Özellikleri

Eğitsel oyunlar içerisinde önemli bir yere sahip olan akıl ve zekâ oyunlarının, bireylerin problem çözme süreçlerinde stratejik ve mantıksal düşünme becerilerinin geliştirmesinde önemli bir yeri olduğu söylenebilir. Ayrıca bu oyunların, insanların bilişsel işlevlerini geliştirdiği, düşünme süreçlerini desteklediği ve beyin sağlığını koruduğu düşünülmektedir. Griffiths (1996) tarafından yapılan çalışmalara göre, akıl ve zekâ oyunları öğrenmeyi teşvik etmekte, eğitsel bir boyut taşımakta ve oyunlara yönelik olumsuz algıları değiştirmeye yardımcı olmaktadır. Bottino ve Ott (2006) tarafından yapılan çalışmalarda, zekâ oyunlarının bireylerin mantıksal akıl yürütme, stratejik düşünme ve genel düşünme becerilerinin gelişimine önemli katkılar sağladığı belirtilmiştir. Squire (2003) tarafından yapılan çalışmada ise akıl ve zekâ oyunlarının bazı temel özellikleri ortaya konmuştur. Bu özelliklere göre öğrenciler zekâ oyunlarında oynama süresini kendileri belirlemiş ve oyunlara aktif bir şekilde katılmışlar. Oyunlar, öğrencilerin tekrar ve pratik yaparak uzmanlaşmalarına olanak tanıyacak şekilde tasarlanmıştır. Oyunun kontrolü ve ilerleyişi tamamen oyuncuya aittir ve dışarıdan bir müdahale söz konusu değildir. Özellikle grup oyunlarında öğrenciler arasında iş birliği ön plana çıkmıştır. Her oyuncunun başarısı, kişisel performansı ile doğrudan ilişkilidir ve oyunun ödülü içsel bir tatmin duygusudur. Alan

yazınındaki çalışmalara bakıldığında zekâ oyunlarının düşünme becerilerini geliştirmede etkili olduğu görülmüştür. Bu oyunlar, şansa yer vermeyen stratejik bir yapıya sahiptir ve aktif öğrenmeyi destekler niteliktedir. Eğitsel ve eğlendirici içerikleriyle öne çıkan akıl ve zekâ oyunları, temel olarak şu özelliklere sahiptir:

- Her zekâ oyununun başlangıç ve bitiş noktası belirlidir.
- Oyunun türüne göre bir veya birden fazla kazanan ve kaybeden olabilir.
- Her oyun, oyuncuların uyması gereken net kurallara sahiptir.
- Oyunun amacı, oyuncuların ulaşmaya çalıştığı bir hedeftir.
- Oyunun nasıl oynanacağı yani oyunun mekaniği belirlidir.
- Oyunun yaş ve oyuncu sayısına göre farklılık gösterebilme özelliği vardır.

Bu özellikler, zekâ oyunlarını eğitim süreçlerinde etkili bir araç hâline getirmektedir.

2.3. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Yararları ve Sınırlılıkları

Akıl ve zekâ oyunlarının eğitim sürecinde verimli biçimde kullanılabilmesi için hem faydalarının hem de sınırlılıklarının bilinmesi gerekmektedir.

2.3.1. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Yararları

Oyunların özellikle bebeklik ve çocukluk döneminde bireyin fiziksel, zihinsel, dilsel, sosyal ve duygusal gelişiminde kritik bir role sahip olduğu düşünülmektedir. Fromberg (akt. Devecioğlu ve Karadağ, 2014) oyunun hayal gücü, bakış açısı, öngörü, analiz ve sentez becerileri, eleştirel ve yaratıcı düşünme, problem çözme ve strateji geliştirme gibi pek çok alanda bireyin gelişimini desteklediğini belirtmiştir. Akıl ve zekâ oyunları ise bireylerin yalnızca matematiksel yeteneklerini değil aynı zamanda mantıksal düşünme, görsel algı, problem çözme, farklı çözüm yolları üretme ve yaratıcılık gibi çok yönlü becerilerini de geliştirmektedir. Akıl ve zekâ oyunlarının içerdiği çok sayıda problem durumuyla bireyleri problem çözme ve stratejik düşünmeye yönlendirdiği söylenebilir. Sadıkoğlu (2017)' na göre akıl ve zekâ oyunları problem çözme, strateji kullanma ve farklı çözüm teknikleri gibi becerilerin gelişimine katkı sağlamaktadır. Ayrıca bu oyunlar, öğrencilerin duyuşal becerilerini kullanarak kendilerini ve yeteneklerini keşfetmelerine olanak tanımaktadır. Bottino vd. (2013) ise

akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin mantıksal düşünme ve akıl yürütme becerilerini önemli ölçüde geliştirdiğini vurgulamaktadır. Akıl ve zekâ oyunları, öğrencilerin sadece zihinsel ve bilişsel becerilerini geliştirmekle kalmaz, aynı zamanda grup oyunları olarak düzenlendiğinde sosyal becerilerini güçlendirerek özgüvenlerini ve başarısızlık durumlarında farklı çözüm yolları arama yeteneklerini geliştirir (Marangoz ve Demirtaş 2017). 21. yüzyılın gerektirdiği beceriler arasında ön plana çıkan üst düzey düşünme ve problem çözme becerileri, öğrencilere bilgi aktarmanın ötesinde onların aktif öğrenen bireyler hâline gelmelerini sağlar. Bu bağlamda, eğitim süreçlerinde akıl ve zekâ oyunlarına yer verilerek öğrencilerin üst düzey düşünme becerilerinin desteklenmesi büyük önem taşır.

Akıl ve zekâ oyunlarının eğitim sürecinde öğrencilere yaparak ve yaşayarak öğrenme, işbirlikçi öğrenmenin yanında aktif öğrenme deneyimleri sunarak üst düzey düşünebilme becerilerinin gelişimini destekleyen önemli bir öğretim materyali olarak öne çıktığı söylenebilir. Bu sayede öğrenciler arasındaki öğrenme ilişkileri güçlenmekte ve öğrenme daha kalıcı hâle gelmektedir. Sosyal etkileşim boyutu açısından değerlendirildiğinde özellikle grup hâlinde veya takım olarak oynanan akıl ve zekâ oyunları; iş birliği, iletişim, sıra bekleme, kurallara uyma, empati kurma ve adil rekabet gibi önemli sosyal becerilerin gelişimine katkı sunmaktadır (Çağır ve Oruç, 2020; McCall, 2022; Shute ve Ventura, 2013). Öğrenciler; oyun esnasında fikirlerini ifade etme, başkalarının görüşlerini dinleme ve değerlendirme, takım arkadaşlarıyla ortak strateji belirleme ve uygulama gibi demokratik yaşamla örtüşen birtakım değerleri ve davranışları tecrübe etme olanağı bulmaktadır (McCall, 2022). Bu sosyal öğrenme deneyimleri, öğrencilerin kişiler arası ilişkilerini güçlendirmekte ve toplumsal uyum becerilerini geliştirmektedir (Çağır ve Oruç, 2020). Ayrıca öğrencilerin öz-düzenleme becerilerini de desteklemektedir. Oyun sürecinde öğrenciler kendi düşünme süreçlerini izleme (meta-biliş), stratejilerini değerlendirme, hedefler belirleme ve bu hedeflere ulaşmak için plan yapma gibi becerilerini kullanmakta ve bu meta-bilişsel farkındalık öğrencilerin kendi öğrenmelerini daha bilinçli şekilde yönetmelerini ve daha bağımsız öğrenenler hâline gelmelerini sağlamaktadır (Bransford vd., 1999).

2.3.2. Akıl ve Zekâ Oyunlarının Sınırlılıkları

Akıl ve zekâ oyunlarının eğitim süreçlerine birçok olumlu katkısı bulunmaktadır. Ancak her eğitimsel araç gibi akıl ve zekâ oyunlarının da dikkat edilmesi gereken bazı yönleri vardır. Akıl ve zekâ oyunlarının eğitimde kullanımında karşılaşılan önemli sınırlılıklarından biri, bu oyunların her öğrenci için aynı düzeyde verimli olmayışıdır. Öğrencilerin bireysel farklılıkları, ilgi alanları, motivasyon düzeyleri, öğrenme stilleri ve bilişsel kapasiteleri oyunlardan elde edecekleri faydayı doğrudan etkilemektedir (Sala ve Gobet, 2017). Oyunların program içeriğiyle doğrudan ve anlamlı bir şekilde ilişkilendirilememesi ise diğer bir sınırlılığı barındırmaktadır. Akıl ve zekâ oyunları genellikle problem çözme, stratejik düşünme, dikkat gibi genel bilişsel becerileri hedeflemekte ancak belirli konu alanlarına (örneğin tarihsel bir dönem, coğrafi bir bölge) yönelik içerik bilgisini doğrudan aktarmakta yetersiz kalabilmektedir (McCall, 2022). Özellikle uzun süreli oyun oynama, oyunun eğitici amacından uzaklaşmasına ve hatta oyun bağımlılığına yol açabilir. Ayrıca kazanma isteği kontrol altına alınmazsa rekabetçi ortam öğrencilerin empati kurma becerilerini olumsuz etkileyebilir. Bu nedenle akıl ve zekâ oyunlarının eğitimde kullanımı sırasında bu potansiyel dezavantajlar göz önünde bulundurulmalı ve oyunların eğitimsel amaçlarla uyumlu bir şekilde kullanılması sağlanmalıdır (Bakar vd., 2006). Akıl ve zekâ oyunlarının sınıf ortamında uygulanmasında önemli sınırlılıklardan biri de zaman yönetimidir. Oyunların kurallarının açıklanması, oynanması, stratejilerin tartışılması ve öğrenme çıktılarının değerlendirilmesi belirli bir süre gerektirmektedir. Yoğun programlar ve sınırlı ders saatleri içerisinde bu sürenin etkili bir şekilde yönetilmesi, öğretmenler için zorlayıcı olabilmektedir (Şeb ve Bulut Serin, 2017). Oyunların dersin akışını bozmadan hedeflenen kazanımlara hizmet edecek şekilde bütünleştirilmesi oldukça önemlidir.

Son olarak akıl ve zekâ oyunları aracılığıyla geliştirilen becerilerin farklı bağlamlara ve gerçek yaşam durumlarına aktarımı konusundaki sınırlılıklar da göz önünde bulundurulmalıdır. Oyun ortamında kazanılan bir problem çözme stratejisinin öğrencinin günlük hayatta karşılaştığı farklı bir probleme veya başka bir dersin konusuna doğrudan uygulanması her zaman otomatik olarak gerçekleşmeyebilir (Sala

ve Gobet, 2017). Öğretmenlerin transferi kolaylaştıracak şekilde oyun sonrası yansıtma, tartışma ve farklı bağlamlarla ilişkilendirme etkinlikleri düzenlemesi, bu sınırlılığın aşılmasına yardımcı olabilir.

2.4. Sosyal Bilgiler Dersinde Akıl ve Zekâ Oyunları

Sosyal bilgiler eğitimi bireyin içinde yaşadığı toplumu, kültürü, tarihi ve coğrafyayı anlamasını; haklarını ve sorumluluklarını bilen, aktif ve demokratik bir vatandaş olarak yetişmesini hedefleyen disiplinler arası bir öğretim alanıdır (Öztürk, 2015). Bu dersin temel işlevi; öğrencilerin geçmişten gelen birikimle günümüz dünyasını anlamlandırmalarını, toplumsal olayları çok boyutlu analiz etmelerini, farklılıklara saygı duymalarını ve geleceğe yönelik sorumlu yurttaşlık davranışları geliştirmelerini sağlamaktır (Deveci ve Bayram, 2022; Öztürk, 2015). Bu bakımdan sosyal bilgiler dersi salt bilgi aktarımını değil; değerler eğitimi, eleştirel düşünmeyi ve sosyal becerilerin gelişimini de kapsayan bütüncül bir yaklaşıma sahiptir (Kan, 2010). Sosyal bilgiler dersinin disiplinler arası yapısı, tekdüze öğretim yöntemleri yerine öğrencilerin aktif katılımını sağlayan farklı öğrenme stillerine hitap eden ve üst düzey düşünme becerilerini harekete geçiren çeşitli öğretim yöntem ve tekniklerinin kullanılmasını gerektirmektedir (Deveci ve Bayram, 2022).

Farklı açılardan bakıldığında öğrenciler için sosyal bilgiler dersi sıkıcı olmasının yanında anlamlandırılması zor ve ezber bilgilerin yoğun olduğu bir ders olarak görülebilmektedir. Yapılandırmacı yaklaşım veya aktif öğrenme yöntemleri kullanarak dersin eğlenceli, anlaşılır ve yaratıcılık yeteneklerinin ortaya çıkarıldığı bir derse dönüştürüp değiştirmek önemli bir durum hâline gelmektedir (Kaymakçı ve Ata, 2012).

Akıl ve zekâ oyunları, bu gerekliliği karşılamada ve sosyal bilgiler dersinin hedeflerine ulaşmasında etkili bir eğitim aracı olarak değerlendirilmektedir (Yaşar vd., 2023). Bu oyunlar dersin içeriğindeki soyut kavramları (demokrasi, adalet, kültür, yönetim biçimleri vb.) somutlaştırma, karmaşık toplumsal ilişkileri ve tarihsel süreçleri modelleme, empati kurma ve çok boyutlu düşünmeyi teşvik etme potansiyeline sahiptir (McCall, 2022).

Sosyal bilgiler dersinde kullanılabilecek akıl ve zekâ oyunları, dersin farklı öğrenme alanlarına ve konularına göre çeşitlilik göstermektedir. Örneğin “Kültür ve

Miras” öğrenme alanında, tarihsel olayları konu alan strateji oyunları (belirli bir dönemin koşullarını yansıtan uyarlanmış satranç veya mangala versiyonları), tarihsel empati kurmayı sağlayan rol yapma oyunları veya kültürel öğeleri tanımaya yönelik hafıza ve eşleştirme oyunları kullanılabilir. Bu tür oyunlar öğrencilerin tarihsel düşünme, kronolojik akıl yürütme ve neden-sonuç ilişkilerini anlama becerilerini destekleyebilmektedir (Adalar vd., 2022).

“İnsanlar, Yerler ve Çevreler” öğrenme alanında ise harita okuma, yön bulma, ölçek hesaplama gibi coğrafi becerileri geliştiren oyunlar (harita bulmacaları, koordinat oyunları, şehir kurma simülasyonları) veya farklı coğrafi bölgelerin özelliklerini tanımaya yönelik bilgi kartı oyunları etkili olabilir. Bu oyunlar, öğrencilerin mekânsal düşünme, konum analizi ve insan-çevre etkileşimi gibi konulardaki anlayışlarını artırmaktadır (Demirkaya vd., 2004; Mewborne ve Mitchell, 2019; Schlemper vd., 2019).

“Üretim, Dağıtım ve Tüketim” öğrenme alanında, ekonomik kavramları (kaynakların sınırlılığı, arz-talep, bütçe yönetimi vb.) anlamaya yardımcı olan ticaret oyunları, kaynak yönetimi simülasyonları veya bütçe planlama oyunları kullanılabilir. Bu oyunlar, öğrencilerin ekonomik okuryazarlık becerilerini geliştirmelerine ve bilinçli tüketici davranışları kazanmalarına yardımcı olmaktadır (Dorji, 2022; Reisdorfer-da-Silva vd., 2025).

“Bilim, Teknoloji ve Toplum” öğrenme alanında, teknolojik gelişmelerin toplumsal etkilerini tartışmaya yönelik senaryo tabanlı oyunlar veya bilimsel keşiflerin tarihsel sürecini konu alan zaman çizelgesi oyunları faydalı olabilir. Bu oyunlar, öğrencilerin bilimsel ve teknolojik gelişmelerin toplumsal değişimdeki rolünü kavramalarını sağlamaktadır (DeCoito ve Vacca, 2020; Kırmacı ve Kılıç-Çakmak, 2024).

“Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanı ise akıl ve zekâ oyunlarının kullanımı için özellikle zengin bir zemin sunmaktadır. Bu alan; bireylerin demokratik toplumlarda haklarını bilen, sorumluluklarını yerine getiren, toplumsal sorunlara duyarlı ve katılımcı yurttaşlar olarak yetişmesini amaçlamaktadır (NCSS, 2013). Bu doğrultuda vatandaşlık, demokrasi, insan hakları, adalet, yönetim biçimleri, toplumsal katılım gibi kavramlar ele alınmaktadır (MEB, 2025). Karar verme, müzakere, uzlaşma ve problem

özme becerilerini geliřtiren oyunların (meclis simölasyonları, seim oyunları, toplumsal sorunlara özüm bulma odaklı senaryo oyunları, adalet temalı rol yapma oyunları) bu alandaki kazanımların gerekleřtirilmesinde oldukça etkili olduėu düşünölmektedir. Bu oyunlar; öėrencilerin soyut vatandaşlık kavramlarını somut deneyimlerle ilişkilendirmelerine, farklı bakış açılarını anlamalarına, argöman geliştirme ve savunma becerilerini kullanmalarına olanak tanımaktadır (aėır ve Oruç, 2020; Yaşar vd., 2023).

Oyunlar, öėrencilere hata yapma ve bu hatalardan öėrenme fırsatı sunarak öėrenme kaygısını azaltabilir ve derse karşı olumlu tutum geliřtirmelerine yardımcı olabilir (aėır ve Oruç, 2020). Ek olarak, akıl ve zekâ oyunları sosyal bilgiler dersinde disiplinler arası bağlantıların kurulmasını da kolaylařtırmaktadır. Örneėin, bir tarihsel strateji oyunu üzerinden hem ilgili dönemin siyasi ve askeri olayları hem ekonomik kořulları hem de coėrafi faktörleri bir arada ele alınabilir. Bu bütöncöl yaklaşım, öėrencilerin toplumsal olayları ve olguları daha derinlemesine ve ok boyutlu olarak anlamalarına katkı saėlayabilir.

2.5. Sosyal Bilgiler Dersinde Akıl ve Zekâ Oyunlarının Sorgulama Becerisi ve Akademik Başarının Geliřtirilmesi Amacıyla Kullanılması

21.yüzyıl becerileri arasında eleřtirel düşünme, problem özme, yaratıcılık, iletişim ve iş birliėi gibi yetkinliklerin yanı sıra sorgulama becerisi de merkezi bir öneme sahiptir (Trilling ve Fadel, 2009). Günümüzde bilgiye erişimin kolaylařtığı ancak bilginin doėruluėu ve güvenilirliėinin sorgulanmasının zorunlu hâle geldiėi bir dönemde; bireylerin karşılařtıkları bilgileri analiz etme, deėerlendirme, farklı kaynaklarla karşılařtırma ve anlamlı sonuçlara ulaşma becerilerine sahip olmaları beklenmektedir (Trilling ve Fadel, 2009). Bu durum; eğitim sistemlerinin temel hedeflerinden birinin öėrencileri pasif bilgi alıcıları olmaktan ıkararak aktif, meraklı, arařtıran ve sorgulayan bireyler olarak yetiřtirmek olduėunu göstermektedir (Freeman vd., 2014).

Sorgulama temelli öėrenme yaklaşımının kuramsal temelleri, John Dewey'in yapılandırmacı ve deneyimsel öėrenme anlayışına dayanmaktadır. Dewey'e (1986) göre öėrenme, bireyin çevresiyle etkileşim kurarak problem durumlarına yönelik sorular sorması, hipotezler geliřtirmesi, bunları test etmesi ve deneyimlerinden anlam

çıkarması süreciyle gerçekleşmektedir. Bu anlayışta öğretmen bilgiyi doğrudan aktaran değil; öğrenme ortamını düzenleyen, öğrencileri araştırma ve sorgulamaya yönlendiren bir rehber konumundadır. Öğrenciler ise öğrenme sürecinin merkezinde yer alarak kendi öğrenmelerinden sorumlu hâle gelmektedirler.

Sorgulama becerisi; bir konu veya problem hakkında sorular sorma, bilgi toplama, verileri analiz etme, kanıtlara dayalı çıkarımlar yapma ve sonuçları değerlendirme süreçlerini kapsayan üst düzey bir bilişsel yetkinlik olarak tanımlanmaktadır (Duran ve Dökme, 2016). Bu beceri; eleştirel düşünme, problem çözme, karar verme, araştırma yapma ve yaratıcı düşünme gibi diğer bilişsel süreçlerle yakından ilişkilidir (Kaplan-Parsa, 2016). Sorgulama yalnızca akademik başarı için değil; bireylerin günlük yaşamlarında karşılaştıkları sorunlara çözüm bulmaları, bilinçli kararlar vermeleri ve demokratik toplumlarda etkin vatandaşlar olarak yer almaları açısından da temel bir gereklilik olarak görülmektedir (Delcourt ve McKinnon, 2011).

Sosyal bilgiler dersi, doğası gereği sorgulama becerilerinin geliştirilmesi için oldukça elverişli bir disiplindir. Toplumsal olayların çok boyutlu yapısı, tarihsel süreçlerin farklı yorumlara açık olması ve değerler, haklar ile sorumluluklar gibi tartışmalı konular; öğrencilere farklı bakış açıları geliştirme, kanıtları değerlendirme, argüman oluşturma ve anlamlı sorular sorma fırsatı sunmaktadır (Kaymakçı ve Ata, 2012; Öztürk, 2015). Özellikle “Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanı kapsamında öğrencilerin toplumsal sorunları analiz etmeleri, bu sorunların nedenlerini ve sonuçlarını sorgulamaları, farklı çözüm önerileri geliştirmeleri ve kendi yaşamlarıyla bağlantı kurmaları; sorgulama becerilerinin gelişimine katkı sağlamaktadır (Barton ve Avery, 2016).

Akıl ve zekâ oyunları, öğrencileri yalnızca belirli bir hedefe yönlendirmekle kalmaz; aynı zamanda oyun sürecinde strateji geliştirme, olasılıkları analiz etme, hipotezler kurma, kararların sonuçlarını değerlendirme ve neden-sonuç ilişkilerini sorgulama gibi üst düzey bilişsel süreçlere dâhil eder (Duran ve Dökme, 2016). Örneğin, bir strateji oyunu oynayan öğrenci “Rakibimin bir sonraki hamlesi ne olabilir?” veya “Bu hamleyi yaparsam ne sonuçlar doğurur?” gibi sorular sorarak sürekli bir sorgulama döngüsü içerisinde yer almaktadır. Benzer şekilde, bir mantık

bulmacasını çözen öğrenci, verilen ipuçlarını analiz etmekte, olası çözümleri test etmekte ve mantıksal çıkarımlarda bulunmaktadır. Bu süreçler, sorgulama becerisinin temel adımları olan soru sorma, analiz etme, hipotez kurma, test etme ve sonuç çıkarma aşamalarını içermektedir (Gee, 2003).

Sosyal bilgiler dersinde akıl ve zekâ oyunlarının kullanımı, öğrencilerin sorgulama becerilerini desteklemenin yanı sıra toplumsal olaylara ve tarihsel süreçlere daha eleştirel ve analitik bir bakış geliştirmelerine de katkı sağlamaktadır (Çağır, 2020). Örneğin, tarihsel bir müzakere oyunu; öğrencilerin farklı bakış açılarını anlamalarını, kanıtları değerlendirmelerini ve kendi görüşlerini gerekçelendirmelerini teşvik etmektedir (McCall, 2022). Bu tür etkinlikler, öğrencilerin tarihsel olayları tek bir doğrusal anlatım yerine çoklu perspektiflerle analiz etmelerine olanak tanımaktadır.

Alan yazınında yer alan araştırmalar; sorgulama becerileri gelişmiş öğrencilerin ders içeriklerini daha derinlemesine anlama, kavramlar arasında ilişkiler kurma ve öğrendiklerini yeni durumlara transfer etme konusunda daha başarılı olduklarını ortaya koymaktadır (Freeman vd., 2014). Oyun temelli öğrenme ortamlarının öğrencilerin derse katılımını, motivasyonunu ve dikkat sürelerini artırarak öğrenmeyi daha kalıcı hâle getirdiği belirtilmektedir (Çağır, 2020; Çağır ve Oruç, 2020). Bu durum, özellikle sosyal bilgiler gibi soyut kavramların yoğun olduğu derslerde öğrencilerin bilgiyi daha etkili bir biçimde işlemelerine katkı sağlamaktadır. Ayrıca oyunlar; öğrencilerin problem çözme, eleştirel düşünme ve karar verme gibi üst düzey bilişsel becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır (Toraman vd., 2018).

Sonuç olarak, sosyal bilgiler dersinde akıl ve zekâ oyunlarının stratejik ve planlı biçimde kullanılması; öğrencilerin sorgulama, eleştirel düşünme ve problem çözme gibi üst düzey bilişsel becerilerini geliştirmelerine katkı sağlarken akademik başarılarını da desteklediğini göstermektedir. Bu yaklaşım; öğrencileri 21. yüzyılın gerektirdiği bilgi, beceri ve değerlerle donatarak onları aktif, üretken ve sorgulayıcı bireyler olarak yetiştirmeyi amaçlamaktadır (Trilling ve Fadel, 2009).

2.6. İlgili Araştırmalar

Bu bölümde araştırma ile ilgili yurt içi ve yurt dışında yapılan araştırmalar iki

başlık altında sunulmuştur.

2.6.1. Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Alan yazını incelendiğinde Türkiye’de akıl ve zekâ oyunlarına yönelik çeşitli araştırmalara rastlanmakta ancak bu çalışmaların çoğunlukla matematik ve fen bilimleri alanında yoğunlaştığı, sosyal bilgiler alanında yapılan araştırmaların ise sınırlı olduğu görülmektedir. Yapılan çalışmalardan bazıları aşağıda özetlenmiştir.

Devecioğlu ve Karadağ (2014) tarafından gerçekleştirilen çalışmada zekâ oyunları dersinin öğrenciler, öğretmenler ve idareciler perspektifinden değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Araştırmacılar, 2013-2014 eğitim öğretim yılında 151 katılımcının yer aldığı anket araştırmada tarama modeli ve betimsel analiz kullanmışlardır. Çalışma sonuçlarına göre hem öğrenciler hem de öğretmenler zekâ oyunları dersinin öğrencilerin kişisel gelişimine, farklı beceri kazanmalarına ve eğlenceli bir öğrenme ortamı oluşmasına olumlu katkıları olduğunu belirtmişlerdir. Özellikle zekâ oyunlarının öğrencilerde neden-sonuç ilişkisi kurma, analiz ve sentez yapma gibi becerileri geliştirdiği ve sosyal etkileşimlerini artırdığı belirtilmiştir.

Kurbal (2015) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, zekâ oyunları dersinin 6. sınıf öğrencilerinin problem çözebilme ve akıl yürütebilme becerisine etkisi incelenmiştir. Araştırmacı, nicel ve nitel verileri bir araya getirerek karma bir yöntem kullanmıştır. Çalışmaya katılan 40 öğrenciye farklı testler uygulanmıştır. Araştırma sonucu, zekâ oyunları dersinin öğrencilerin problem çözme ve akıl yürütme becerilerini anlamlı ölçüde geliştirdiğini göstermiştir. Öğrenciler; zekâ oyunları sayesinde farklı bakış açıları geliştirmeyi, kendilerine özgü stratejiler oluşturmayı ve çeşitli duyuşsal beceriler (saygı, empati, değer verme) kazanmayı öğrendiklerini belirtmişlerdir. Genel olarak öğrenciler zekâ oyunları dersini faydalı ve eğlenceli bulmuşlardır.

Demirkaya ve Masal (2017) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, geometrik-mekanik zekâ oyunlarının ortaokul öğrencilerinin uzamsal zekâsına etkisi incelenmiştir. Araştırmacılar, seçmeli akıl ve zekâ oyunları dersi programında yer alan bu oyunların öğrencilerin uzamsal zekâ becerilerini nasıl geliştirdiğini ortaya koymayı amaçlamışlardır. Çalışmada deneysel desen kullanılarak nicel veriler toplanmıştır. Altıncı, yedinci ve sekizinci sınıf öğrencilerinden oluşan bir grupta gerçekleştirilen

çalışmada zar oyunu, şekil oluşturma, tangram ve origami gibi çeşitli zekâ oyunları kullanılmıştır. Araştırma sonuçları, tüm sınıf düzeylerinde ön test ve son test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık olduğunu ve geometrik-mekanik zekâ oyunlarının öğrencilerin uzamsal düşünme becerilerini geliştirmesinde etkili olduğunu göstermiştir.

Marangoz ve Demirtaş (2017) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, Türk Beyin Takımı tarafından geliştirilen mekanik zekâ oyunlarının ilkökul ikinci sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisi incelenmiştir. Araştırmacılar, deneysel bir desen kullanarak deney grubuna 14 hafta boyunca düzenli olarak bu oyunları oynatmış ve öğrencilerin zihinsel becerilerindeki değişimi kontrol grubu ile karşılaştırmışlardır. Araştırmacılar tarafından geliştirilen bir test aracılığıyla öğrencilerin stratejik düşünebilme, dikkat yoğunlaştırma, analiz edebilme, parça-bütün ilişkisi kurabilme, görsel algılardan ve ipuçlarından yararlanabilme gibi zihinsel becerileri ölçülmüştür. Araştırma sonuçları, deney grubunda yer alan öğrencilerin zihinsel beceri düzeylerinde anlamlı bir artış olduğunu ve bu artışın kontrol grubuna göre daha yüksek olduğunu göstermiştir. Bu bulgu, mekanik zekâ oyunlarının ilkökul ikinci sınıf öğrencilerinin zihinsel becerilerini geliştirmede etkili bir araç olduğunu desteklemektedir. Araştırmacılar, Türk Beyin Takımı tarafından geliştirilen veya benzer özelliklere sahip diğer zekâ oyunlarının da öğrencilerin zihinsel gelişimine katkı sağlayabileceği sonucuna varmışlardır.

Yöndemli (2018) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, zekâ oyunlarının (strateji ve geometri) ortaokul öğrencilerine yönelik matematiksel düşünme becerisi ve matematik dersine gösterdikleri çaba üzerine etkileri incelenmiştir. Araştırmacı, karma yöntem kullanarak hem nicel hem de nitel veriler toplamıştır. Çalışma grubunu 8. sınıf öğrencilerinden oluşturmuş ve bu grupla ön test-son test kontrollü deneysel desen uygulamıştır. Farklı zekâ oyunları kullanılarak gerçekleştirilen uygulamaların ardından öğrencilerin matematiksel muhakeme becerilerinde anlamlı bir gelişme olduğu gözlemlenmiştir.

Yılmaz (2019) tarafından gerçekleştirilen araştırmada, zekâ oyunlarının ortaokul 7.sınıf öğrencilerinin akıl yürütme becerileri ve matematiksel tutumuna ilişkin etkisi incelenmiştir. Araştırmacı, karma yöntem kullanarak hem nicel hem de

nitel veriler toplamıştır. "Matematiksel Muhakeme Testi" ve "Matematik Tutum Ölçeği" aracılığıyla toplanan veriler, zekâ oyunlarının öğrencilerin hem akıl yürütme becerilerini hem de matematik dersine yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilediğini göstermiştir. Ön test ve son test sonuçları arasındaki anlamlı fark, zekâ oyunlarının bu gelişime katkı sağladığını desteklemektedir. Ayrıca öğrencilerle yapılan görüşmeler de bu bulguları doğrulayarak zekâ oyunlarının öğrencilerin matematik dersine karşı daha olumlu bir tutum geliştirmelerine yardımcı olduğunu ortaya koymuştur. Bu sonuçlar, zekâ oyunlarının öğrencilerin matematik öğrenme süreçlerine olumlu katkı sağlayabileceğini göstermektedir.

2.6.2. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Alan yazının incelemesi sonucunda, yurt dışında akıl ve zekâ oyunları ile ilgili araştırmaların sınırlı olduğu görülmüştür. Mevcut araştırmaların büyük bir kısmı sudoku, kendoku, tangram ve mastermind gibi belirli oyun türlerine odaklanarak bu oyunların farklı bağlamlardaki etkilerini incelemektedir. Ayrıca çalışma alanlarının da oldukça çeşitli olduğu görülmektedir. Bu durum; akıl ve zekâ oyunlarının eğitim, terapi ve diğer birçok alanda potansiyel kullanım alanlarının olduğunu ancak bu potansiyelin henüz tam olarak keşfedilmediğini göstermektedir. Uluslararası alanda yapılan çalışmaların bazıları aşağıda özetlenmiştir.

Bottino ve Ott (2006) tarafından gerçekleştirilen çalışmada; dijital zekâ oyunlarının ilkökul öğrencilerinin mantıksal akıl yürütme, düşünme ve stratejik düşünme becerileri üzerindeki etkileri incelenmiştir. Dört yıl süren bu araştırmada, 40 öğrenciye yönelik tasarlanan bir eğitim programı kapsamında dijital zekâ oyunları oynatılmıştır. Çalışmanın sonuçları, öğrencilerin oyun performansları ile tutumları arasında anlamlı bir ilişki olduğunu göstermiştir. Ayrıca dijital zekâ oyunlarının öğrencilerin okul başarıları üzerinde olumlu etkileri olduğu belirtilmiştir. Araştırmacılar, öğretmenlerin süreçte hem oyunların planlanmasında hem de daha geniş eğitim alanına yayılmasında önemli bir role sahip olduğunu vurgulamışlardır. Bu çalışma, dijital zekâ oyunlarının öğrencilerin bilişsel becerilerini geliştirmede etkili bir araç olabileceğini göstermesi açısından oldukça önemlidir.

Yang ve Chen (2010) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, cinsiyet farklılıklarının ve uzamsal yeteneklerin dijital bir pentamino oyunu ile etkileşimi

incelenmiştir. Araştırmacılar, geliştirdikleri dijital oyun aracılığıyla öğrencilerin uzamsal yeteneklerini geliştirmeyi ve geometri öğrenmelerini desteklemeyi amaçlamışlardır. Çalışmanın sonuçlarına göre hem kız hem de erkek öğrencilerin uzamsal yeteneklerinde oyun sayesinde önemli ölçüde artışlar gözlemlenmiştir. Ayrıca başta erkek öğrencilere ait yeteneklerin daha yüksek olduğu görülse de oyunun ardından cinsiyetler arasındaki bu farkın belirgin şekilde azaldığı tespit edilmiştir. Bu bulgular, dijital pentamino oyununun hem kız hem de erkek öğrencilerin uzamsal düşünme becerilerini geliştirmede etkili bir araç olduğunu göstermektedir.

Ott ve Pozzi (2012) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, teknolojinin desteklediği öğrenme deneyimleri aracılığıyla çocukların yaratıcılığının geliştirilmesi incelenmiştir. Araştırmacılar, üç yıl boyunca çocuklara yönelik tasarlanmış 45 farklı zekâ oyunu kullanarak bu amacı gerçekleştirmeye çalışmışlardır. Çalışmanın sonuçları dijital oyunların çocukların yaratıcılık becerisi, tutum ve muhakeme yetenekleri üzerinde olumlu etkiler gösterdiğini ortaya koymuştur. Bu bulgu, oyun temelli öğrenmenin özellikle yaratıcılık gibi yüksek düzeyde bilişsel becerilerin geliştirilmesinde etkili bir araç olabileceğini desteklemektedir. Bu çalışma, zekâ oyunlarının uzun vadeli kullanımının öğrenci gelişimine olan katkılarını göstermesi açısından önemli bir örnek teşkil etmektedir.

Bottino vd. (2013) tarafından yürütülen çalışmada, dijital oyunların çocukların performansı ve öğrenme davranışları üzerindeki etkileri incelenmiştir. Araştırmacılar, özellikle dijital oyunları oynamada gerekli akıl yürütme becerileri ile ilkökul öğrencilerinin akademik başarıları arasındaki bağı araştırmayı hedeflemişlerdir. Bu amaçla 60 ilkökul öğrencisini içeren bir alan deneyi gerçekleştirilmiş ve öğrencilere “LOGIVALI” adlı standartlaştırılmış bir zekâ oyunları testi uygulanmıştır. Öğrenciler, akademik başarılarına göre üç gruba ayrılmış ve oyunlardaki performansları karşılaştırılmıştır. Çalışmanın sonuçları, akademik başarı düzeyi yüksek olan öğrencilerin dijital zekâ oyunlarında da daha başarılı olduklarını göstermiştir. Bu bulgu, dijital zekâ oyunlarının oynamanın gerektirdiği muhakeme becerilerinin genel akademik başarı ile yakından ilişkili olduğunu düşündürmektedir. Araştırmacılar, bu sonuçların dijital zekâ oyunlarının öğrencilerin muhakeme becerilerini geliştirmede etkili olabileceğini gösterdiğini belirtmişlerdir.

Reiter vd. (2014), tarafından yürütölen alıřmada, Kendoku oyununun öđrencilerin muhakeme becerilerini geliştirme potansiyeli incelenmiştir. Arařtırmacılar, Kendoku oyununun öđrencilere eřitli problem özme stratejileri kazandırdığını ve matematiksel işlemlerdeki yetkinliklerini artırdığını belirtmişlerdir. Sudoku oyunundan türetilen kendoku, temel matematiksel işlemleri içeren yapısıyla öđrencilere sayısal düşünme becerileri kazandırmayı hedeflemektedir. Kendoku problemlerini özerken öđrenciler, problem özme sürecinde farklı stratejiler deneme ve hata yapma fırsatı bulmaktadır. Bu durum, öđrencilerin problem özme becerilerini sistematik bir şekilde geliřtirmelerine katkı sağlamaktadır. Sonuç olarak, alıřmada kendoku oyununun öđrencilerin matematiksel problemlerin altında yatan mantığı anlamalarına ve bu sayede matematiksel düşünme becerilerini geliřtirmelerine önemli ölçüde katkı sağladığı belirtilmiştir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın yöntemi, modeli, örneklem grubu, veri toplama araçları, veri çözümleme süreci, pilot uygulaması, deney işlem süreci, geçerlik ve güvenirlik uygulamaları açıklanmıştır.

Araştırmada, eğitim ortamında uygulanan bir öğretim stratejisinin etkililiğini değerlendirmek amacıyla nicel araştırma yöntemi tercih edilmiştir. Nicel araştırmalar, değişkenler arasındaki ilişkileri ölçmeye ve bu ilişkileri sayısal verilerle ifade etmeye olanak tanımaktadır. Özellikle neden-sonuç ilişkilerinin test edilmesinde ve deneysel modellerin uygulanmasında güçlü yöntemsel çerçeve sunmaktadır (Büyüköztürk vd., 2013).

3.1. Araştırma Modeli

Araştırma, nicel araştırma yöntemlerinden biri olan ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel model kullanılarak yürütülmüştür. Söz konusu model, belirli bir bağımsız değişkenin bir veya birden fazla bağımlı değişken üzerindeki etkisini test etmeye yönelik yapılandırılmış araştırma türlerinden biridir (Büyüköztürk vd., 2013). Bu açıdan yola çıkarak araştırmada bir deney grubu ve bir kontrol grubu olmak üzere iki çalışma grubu oluşturulmuş, deney grubunda “Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanı kapsamında akıl ve zekâ oyunlarına bağlı öğretim uygulanırken kontrol grubunda MEB’in ön gördüğü süreçler kullanılarak sunulmuştur. Bu uygulama ile her iki gruptaki öğrencilerin akademik başarıları ve sorgulama becerilerindeki değişim düzeyleri ön test ve son test karşılaştırmaları yapılarak analiz edilmiştir. Böylelikle müdahalenin etkisi nesnel şekilde ortaya konulmuştur.

Ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel modelin bu araştırmada tercih edilme nedeni ise neden-sonuç ilişkilerini belirli ölçüde kontrol altında test etme imkânı sağlamasıdır. Zira bu model, özellikle eğitim ortamlarında yeni bir öğretim stratejisinin etkisini ölçmek isteyen araştırmacılar tarafından yaygın şekilde kullanılmaktadır (Gall vd., 2007). Araştırmada uygulama sürecinde deneysel müdahalenin etkisi, gruplar arasında yapılan sistematik karşılaştırmalar yoluyla

değerlendirilmiştir. Bu kapsamda, bağımsız değişken olan akıl ve zekâ oyunlarının bağımlı değişkenler olan öğrencilerin akademik başarıları ve sorgulama becerileri üzerindeki etkisi ele alınmıştır. Kullanılan araştırma modeli, hem iç geçerlik açısından güvenli bir yapı sunarken uygulanan yöntemin eğitim bağlamında kanıta dayalı sonuçlar üretmesine de olanak tanımaktadır (Büyüköztürk vd., 2013). Araştırma süreci, Tablo 1’de sunulmuştur.

Tablo 1. Araştırma Süreci

Aşamalar	Deney grubu	Kontrol grubu
1.Aşama (Ön test uygulaması)	Öğrencilere ön testler (Akademik Başarı Testi ve Sorgulama Becerileri Ölçeği) uygulanır.	Öğrencilere ön testler (Akademik Başarı Testi ve Sorgulama Becerileri Ölçeği) uygulanır.
2.Aşama (DeneySEL uygulama süreci)	“Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanı kapsamında yapılandırılmış akıl ve zekâ oyunları temelli öğretim etkinlikleri altı hafta boyunca uygulanır.	Dersler, MEB programına uygun olarak işlenir.
3.Aşama (Son test uygulaması)	Öğrencilere Akademik Başarı Testi ve Sorgulama Becerileri Ölçeği son test olarak tekrar uygulanır.	Öğrencilere aynı Akademik Başarı Testi ve Sorgulama Becerileri Ölçeği son test olarak tekrar uygulanır.

Tablo 1 incelendiğinde, deney grubuna yönelik uygulamaların yapılandırılmış ve oyun temelli bir yaklaşıma dayandığı, kontrol grubunda ise mevcut öğretim yöntemlerinin sürdürüldüğü görülmektedir. Her iki gruba uygulanan ön test ve son test ölçümleri sayesinde uygulamanın etkisi karşılaştırmalı olarak değerlendirilmeye uygun hâle getirilmiştir.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırma evrenini Türkiye’deki ortaokullarda öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Örneklem ise Erzurum’un Yakutiye ilçesinde yer alan bir ortaokulda

öğrenim gören 60 altıncı sınıf öğrencisinden oluşmuştur.

Araştırmanın örnekleme, kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir ve bu yöntem araştırma sürecinde veri toplanacak gruplara hızlı ve etkili şekilde ulaşılmasını sağlamaya yöneliktir (Büyüköztürk vd., 2013). Kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi, araştırmanın uygulama sürecinin belirli bir zaman ve mekânla sınırlı olması nedeniyle tercih edilmiştir. Araştırmanın yürütüldüğü okulda gerekli izinlerin alınması, ulaşım kolaylığı ve uygulamanın sürdürülebilirliği açısından araştırmacının doğrudan erişim sağlayabileceği bir grubu seçmesi uygulama açısından avantaj sağlamıştır. Ayrıca bu yöntem zaman ve maliyet açısından da tasarruf sağlaması nedeniyle uygun görülmüştür. Deney ve kontrol gruplarının her biri otuzar öğrenciden oluşmaktadır ve toplam katılımcı sayısı 60'tır. Gruplara ilişkin bilgiler Tablo 2'de sunulmuştur.

Tablo 2. *Deney ve Kontrol Grubuna İlişkin Bilgiler*

		Deney grubu	Kontrol grubu
		<i>n</i> (%)	<i>n</i> (%)
Cinsiyet	Kız	14 (%46.7)	12 (%40)
	Erkek	16 (%53.3)	18 (%60)

Tablo 2'deki örnekleme yer alan öğrencilerin cinsiyet dağılımı incelendiğinde, deney grubunda bulunan 30 öğrencinin 14'ü (%46.7) kız, 16'sı (%53.3) erkek öğrencidir. Kontrol grubunda ise 30 öğrenciden 12'si (%40) kız, 18'i (%60) erkektir. Her iki grupta da cinsiyet dağılımının görece dengeli olduğu, bu durumun deneysel uygulamanın güvenilirliğini artırarak olası cinsiyet temelli yanlılıkları azaltma yönünde katkı sağladığı düşünülmektedir

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada katılımcılardan veri toplamak amacıyla araştırmanın amaç ve hedefleri doğrultusunda “Akademik Başarı Testi” ile “Sorgulama Becerileri Ölçeği” kullanılmıştır. Bu ölçme araçlarına ilişkin ayrıntılı bilgilere aşağıda yer verilmiştir.

3.3.1. Akademik Başarı Testi

Araştırmada kullanılan akademik başarı testi, altıncı sınıf sosyal bilgiler dersi “Demokrasinin Serüveni” ünitesi kapsamında öğrencilerin temel yönetim kavramlarına yönelik bilgi düzeylerini ölçmek amacıyla Kürümlüoğlu (2019) tarafından geliştirilmiştir. Testin geliştirilme süreci, kavram yanlışlarını belirlemeye yönelik yapılan açık uçlu sorulardan oluşan ön uygulama ile başlamıştır. Bu kapsamda testte; “Cumhuriyet”, “Demokrasi”, “Egemenlik”, “Laiklik”, “Meşrutiyet”, “Millî Egemenlik”, “Monarşi”, “Oligarşi”, “Saltanat”, “Teokrazi”, “Yargı”, “Yasama” ve “Yürütme” kavramları temel alınmıştır. Açık uçlu formlar aracılığıyla elde edilen öğrenci yanıtları, sosyal bilgiler ders kitabı ve Türk Dil Kurumu kaynaklarıyla karşılaştırılarak analiz edilmiş ve öğrencilerin 10 temel kavramda yaygın kavram yanlışlarına sahip olduğu belirlenmiştir. Bu analiz doğrultusunda hazırlanan ilk test formu, 41 maddeden oluşmaktadır ve çoktan seçmeli yapıya sahiptir.

Araştırmacıların yaptığı pilot uygulama sürecinde test, altıncı sınıf düzeyinde yer alan 41 öğrenciye uygulanmış, sonuçlara göre testin Kuder-Richardson-20 (KR-20) güvenirlik katsayısı .89 olarak hesaplanmıştır. Elde edilen bulgular doğrultusunda madde gücüğü ve ayırt ediciliğı analiz edilmiş, madde gücüğü ortalaması .56 olarak bulunmuştur. Madde ayırt edicilik değerlerine göre .40 ve üzeri olan maddeler çok iyi, .30–.39 arası olanlar iyi, .20–.29 arası olanlar geliştirilmeye açık olarak değerlendirilmiş; .20’nin altında kalan maddeler ise testten çıkarılmıştır. Bu analiz sonucunda dokuz madde testten çıkarılarak testin son hâli 32 maddeye indirgenmiştir. Bu maddeler içerik geçerliliğı açısından uzman görüşleri doğrultusunda gözden geçirilmiş ve konu kazanımlarıyla uyumlu olacak biçimde düzenlenmiştir. Geliştirilen test, öğrencilerin kavramsal düzeydeki bilgi kazanımlarını geçerli ve güvenilir biçimde değerlendirmeye yönelik işlevsel bir araç olarak yapılandırılmıştır. Testin bu araştırmada kullanmak için uygunluğu test edilmiş ve KR-20 katsayısı, .89 olarak tespit edilmiştir.

3.3.2. Sorgulama Becerileri Ölçeğı

Öğrencilerin üst düzey düşünme becerileri kapsamında yer alan sorgulama yeterliliklerini değerlendirmek amacıyla Karademir ve Saracaloğlu (2013) tarafından geliştirilen “Sorgulama Becerileri Ölçeğı” kullanılmıştır. Ölçek, toplam 14 maddeden

oluşmaktadır ve 5’li Likert tipi bir derecelendirme sistemiyle (1 = hiçbir zaman, 5 = her zaman) yapılandırılmıştır. Ölçek, sorgulama becerisini üç alt boyut üzerinden ele almaktadır. Bunlar; öğrencinin bilgiye ulaşma ve merak etme davranışlarını değerlendiren “bilgiyi edinme”, elde edilen bilgilerin geçerliliğini ve doğruluğunu eleştirel bir bakışla irdelemeyi kapsayan “bilgiyi kontrol etme” ve öğrencinin kendi bilişsel süreçlerine olan güvenini ve bağımsız düşünme cesaretini yansıtan “özgüven” boyutlarıdır. Ölçeğin Doğrulamalı Faktör Analizi (DFA) sonuçları, modelin uyum düzeyinin yeterli olduğunu ve faktör yapısının doğrulandığını göstermiştir. DFA, grup ikiye bölünerek tekrarlanmış ve elde edilen yapı farklı örneklemelerde de tutarlılık göstermiştir. Ölçeğin güvenilirliği ise alt boyutlar ve toplam için hesaplanan Cronbach α katsayılarıyla desteklenmiş; “bilgi edinme” $\alpha = .76$, “bilgiyi kontrol etme” $\alpha = .66$, “özgüven” $\alpha = .82$ ve toplam ölçek için $\alpha = .82$ olarak saptanmıştır. “Sorgulama Becerileri Ölçeği”nin bu araştırmada kullanılabilir olup olmadığını tespit etmek amacıyla yapılan iç tutarlılık testi sonucunda α değeri, .81 olarak belirlenmiştir.

3.4. Verilerin Çözümlemesi

Araştırma kapsamında elde edilen verilerin analizine başlamadan önce, veri setinin istatistiksel çözümlere uygunluğunu değerlendirmek amacıyla hangi testlerle uygulanacağını belirlemek için çeşitli ön değerlendirmeler gerçekleştirilmiştir. Deney ve kontrol gruplarına ait akademik başarı testi ile sorgulama becerileri ölçeği sonuçlarına ilişkin ön test ve son test puanlarının dağılım özellikleri incelenmiş, bu kapsamda çarpıklık ve basıklık değerleri değerlendirilmiştir. Her bir grubun örneklem büyüklüğü 35’in altında olması nedeniyle verilerin normal dağılıma uygunluğunu test etmek amacıyla ayrıca Shapiro-Wilk testi uygulanmıştır.

Tablo 3. Deney ve Kontrol Gruplarının Ön Test ve Son Test Puanlarına Ait Normal Dağılım Göstergeleri

Grup	Test Türü	Çarpıklık	Basıklık	S-W (p)
Deney	Akademik Başarı Ön Test	.14	-.33	.24
Deney	Akademik Başarı Son Test	-.10	.20	.20
Deney	Sorgulama Becerileri Ön Test	.09	-.25	.23
Deney	Sorgulama Becerileri Son Test	-.18	.11	.19

Kontrol	Akademik Başarı Ön Test	.20	-.29	.27
Kontrol	Akademik Başarı Son Test	-.05	-.12	.22
Kontrol	Sorgulama Becerileri Ön Test	.03	-.30	.25
Kontrol	Sorgulama Becerileri Son Test	-.11	-.05	.21

Tablo 3 incelendiğinde hem deney hem de kontrol gruplarının ön test ve son test puanlarına ait çarpıklık ve basıklık değerlerinin ± 1 aralığında olduğu görülmektedir. Bu durum, dağılımların normal dağılıma uygun olduğunu göstermektedir (George ve Mallery, 2001). Ayrıca Shapiro-Wilk testinde tüm p değerlerinin .05'ten büyük olması, verilerin parametrik analizler için uygun olduğunu doğrulamaktadır.

Gruplar arası karşılaştırmalarda bağımsız örneklem t testi, grup içi değişimlerin analizinde ise bağımlı örneklem t testi kullanılmıştır. Hipotez testlerine yönelik bu analizlerde her bir değişken için ön test ve son test puanları arasındaki farklar değerlendirilmiş, anlamlılık düzeylerinin yanı sıra etki büyüklüğü (Cohen's d) değerleri de raporlanmıştır.

3.5. Pilot Uygulama

Araştırma kapsamında kullanılan etkinliklerin uygulanabilirliğini kontrol etmek amacıyla bir pilot uygulama gerçekleştirilmiştir. Bu pilot uygulama, araştırmanın yürütüldüğü kurumdan farklı bir devlet ortaokulunda yapılmış ve altıncı sınıf düzeyinde öğrenim gören toplam 24 öğrenciyle yürütülmüştür. Uygulama süreci, iki haftaya yayılan altı ders saati olarak planlanmıştır. Bu süreçte öğrencilerin etkinliklere katılım düzeyleri, yönergeleri anlama durumları ve içeriklerin yaş grubu özelliklerine uygunluğu araştırmacı tarafından gözlemlenmiştir.

Pilot uygulamadan elde edilen veriler ve gözlem notları doğrultusunda, uygulama materyalleri, yönergeler ve etkinlik sıralaması üzerinde çeşitli düzenlemeler yapılmıştır. Bu düzenlemeler; öğretim sürecinin akıcılığını artırmak, öğrencilerin bilişsel ve duyuşsal katılımını güçlendirmek ve öğrenme çıktılarının etkili biçimde elde edilmesini sağlamak amacıyla gerçekleştirilmiştir.

3.6. Denel İşlem Süreci

Araştırmanın denel işlem süreci, 2023-2024 eğitim-öğretim yılının bahar döneminde, Türkiye'nin Doğu Anadolu Bölgesi'nde yer alan Erzurum iline bağlı bir devlet ortaokulunda gerçekleştirilmiştir. Araştırma, ön test–son test kontrol gruplu yarı deneysel model çerçevesinde yapılandırılmıştır. Bu kapsamda örneklem grubunu aynı okul bünyesinden uygun örnekleme yoluyla seçilen iki ayrı altıncı sınıf şubesi oluşturmuştur. Bu sınıflardan biri deney grubu, diğeri ise kontrol grubu olarak atanmış ve her bir grupta otuzar öğrenci yer almıştır.

Deney grubuna MEB'in kazanım temelli öğretim programıyla uyumlu ancak içerik açısından zenginleştirilmiş ve farklılaştırılmış akıl ve zekâ oyunları temelli öğretim etkinlikleri uygulanmıştır. Bu etkinlikler, sosyal bilgiler dersi kapsamında yer alan “Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanındaki kazanımları destekleyecek şekilde tasarlanmıştır. Geliştirilen etkinlikler; stratejik düşünme, problem çözme, işbirlikli öğrenme, eleştirel düşünme ve sorgulama gibi üst düzey bilişsel becerileri geliştirmeye yönelik oyun temelli etkinlikler içermektedir. Uygulama, her biri yaklaşık 40 dakikalık 18 ders saati olmak üzere toplam altı hafta boyunca yürütülmüştür.

Kontrol grubunda ise aynı öğrenme alanına ait dersler, MEB tarafından yayımlanan güncel öğretim programı doğrultusunda herhangi bir müdahale olmaksızın işlenmiştir. Böylece deney ve kontrol gruplarına uygulanan farklı öğretim stratejilerinin öğrencilerin akademik başarılarına ve sorgulama becerilerine etkisi karşılaştırmalı olarak analiz edilmiştir. Deney ve kontrol gruplarına yönelik yürütülen öğretim sürecinin genel çerçevesi ve uygulama adımları Şekil 1'de özetlenmiştir.



Şekil 1. Denel işlemi uygulama süreci

Şekil 1’de görüldüğü üzere deney grubunda uygulanan bir ders saatine ait öğretim süreci adım adım sunulmuştur. Giriş bölümünde konunun tanıtımı ve amaçları belirtilmiş, öğrencilerin motivasyonunu artırmak amacıyla akıl ve zekâ oyunları ile ilgili video tanıtımı yapılmıştır. Daha sonra akıl ve zekâ oyunları etkinlikleri uygulanmış ve grup çalışmaları yaptırılmış, son olarak da pekiştirme ve değerlendirme süreci yürütülmüştür.

3.7. Geçerlilik ve Güvenirlik

Araştırmada geçerlik ve güvenirliliğin sağlanması amacıyla çeşitli işlemler gerçekleştirilmiştir. Söz konusu aşamalar şunlardır:

- Araştırmanın deney sürecinde kullanılan etkinliklerin araştırmanın amacını karşılayıp karşılamadığını belirlemek için pilot uygulaması yapılmıştır.
- Akademik başarı testinin bu araştırmada kullanmak için uygunluğunu kontrol etmek amacıyla KR-20 iç tutarlılık katsayısı hesaplanmış ve .89 olarak tespit edilmiştir. Ulaşılan değer, testin yüksek derecede güvenilir olduğunu ortaya koymuştur.
- Sorgulama Becerileri Ölçeği’nin bu araştırmada kullanılmaya elverişli olup olmadığını belirlemek amacıyla iç tutarlılık katsayısı hesaplanmıştır. Ölçek genelinde $\alpha = .81$ olarak belirlenmiştir.
- Verilerin çözümlenmesinde kullanılan testlerin belirlenmesi için verilerin normallik ve homojenlik durumları araştırılmıştır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde hipotezlerin test edilmesine yönelik gerçekleştirilen analizlerin bulguları sistematik biçimde sunulmuş ve elde edilen veriler yorumlanmıştır.

4.1. Betimsel İstatistik Bulguları

Araştırma kapsamında deney ve kontrol gruplarına uygulanan ön test ve son test ölçümlerine yönelik temel betimsel istatistikler Tablo 4'te sunulmuştur. Burada öğrencilerin akademik başarı ve sorgulama becerileri alanındaki performans düzeyleri, uygulama öncesi ve sonrası karşılaştırmalı olarak ele alınmıştır.

Tablo 4. *Betimsel İstatistik Bulguları: Akademik Başarı ve Sorgulama Becerileri Ölçümleri*

	Ölçüm türü	<i>n</i>	$\bar{x}$	<i>ss</i>	Min	Maks
Deney	Ön test-Akademik Başarı	30	15.83	2.91	12	19
	Son test-Akademik Başarı	30	19.13	2.65	16	22
	Ön test-Sorgulama Becerileri	30	52.10	6.45	40	63
	Son test-Sorgulama Becerileri	30	67.85	5.92	55	78
Kontrol	Ön test-Akademik Başarı	30	15.27	3.14	12	19
	Son test-Akademik Başarı	30	16.23	2.74	13	19
	Ön test-Sorgulama Becerileri	30	51.60	6.82	41	64
	Son test-Sorgulama Becerileri	30	55.40	6.37	45	66

Tablo 4 incelendiğinde, araştırmaya katılan öğrencilerin akademik başarı ve sorgulama becerilerine ilişkin ön test ve son test puanlarına ait betimsel istatistiklerde her iki değişken açısından da deney grubu lehine anlamlı artış eğilimi gözlemlenmiştir.

Akademik başarı açısından deney grubunun ön test puan ortalaması $\bar{x} = 15.83$ ($ss = 2.91$) iken son test ortalaması $\bar{x} = 19.13$ ($ss = 2.65$) olarak hesaplanmıştır. Kontrol grubuna ait akademik başarı ön test puan ortalaması $\bar{x} = 15.27$ ($ss = 3.14$) iken son test puanı $\bar{x} = 16.23$ ($ss = 2.74$) olarak bulunmuştur. Bu durum, uygulanan akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin akademik performanslarını artırma potansiyeline işaret etmektedir.

Sorgulama becerileri açısından yapılan değerlendirmede, deney grubunun ön test puan ortalaması $\bar{x} = 52.10$ ($ss = 6.45$), son test puan ortalaması ise $\bar{x} = 67.85$ ($ss = 5.92$) olarak ölçülmüştür. Bu artış, öğrencilerin sorgulama becerilerinde anlamlı bir

gelişim yaşadığını göstermektedir. Buna karşın kontrol grubunun sorgulama becerileri ön test ortalaması $\bar{x} = 51.60$ ($ss = 6.82$), son test ortalaması ise $\bar{x} = 55.40$ ($ss = 6.37$) olarak elde edilmiştir.

Ulaşılan bulgular, deney grubunda uygulanan akıl ve zekâ oyunlarının hem akademik başarıyı hem de sorgulama becerilerini anlamlı düzeyde artırdığını ve bu bağlamda oyun temelli öğrenme stratejilerinin sosyal bilgiler öğretiminde etkili bir araç olabileceğini göstermektedir.

4.2. Hipotez Bulguları

4.2.1. H₁ Bulguları

Tablo 5, deney ve kontrol gruplarının akademik başarı ön test puanları arasındaki farkı ırdeleyen bağımsız örneklem t-testi sonuçlarını içermektedir.

Tablo 5. Deney ve Kontrol Gruplarının Akademik Başarı Ön Test Puanlarına İlişkin Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları

Grup	<i>n</i>	$\bar{x}$	<i>ss</i>	<i>T</i>	<i>Sd</i>	<i>p</i>	<i>d</i>
Deney grubu	30	15.83	2.91				
Kontrol grubu	30	15.27	3.14	.76	58	.45	.18

Tablo 5’te yer alan bulgulara göre deney ($\bar{x} = 15.83$, $ss = 2.91$) ve kontrol grubunun ($\bar{x} = 15.27$, $ss = 3.14$) ön test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t(58) = .76$, $p = .45$). Bu sonuç, araştırma öncesinde her iki grubun akademik başarı düzeylerinin benzer olduğunu ve müdahale öncesi başlangıç koşullarının benzer düzeyde olduğunu göstermektedir. Cohen’s $d = .18$ olarak hesaplanmış ve bu değer, etki büyüklüğü açısından küçük düzeyde bir etki olarak yorumlanabilir (Cohen, 2013). Bu durum, müdahale etkisinin (yani akıl ve zekâ oyunlarının) geçerliliğini tehdit edecek bir başlangıç farkının olmadığını göstermesi açısından önemlidir.

Tablo 6’da H₁ hipotezinin test edilmesine yönelik deney grubunun ön test ve son test puanlarının karşılaştırıldığı bağımlı örneklem t-testi yer almaktadır.

Tablo 6. *Deney Grubu Öğrencilerinin Akademik Başarı Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları*

Ölçüm	<i>n</i>	$\bar{x}$	<i>ss</i>	<i>t</i>	<i>Sd</i>	<i>p</i>	<i>d</i>
Ön test	30	15.83	2.91				
Son test	30	19.13	2.65	-6.92	29	.00	1.26

Tablo 6 incelendiğinde deney grubundaki öğrencilerin son test puan ortalamaları ($\bar{x} = 19.13$, $ss = 2.65$), ön test puan ortalamalarına ($\bar{x} = 15.83$, $ss = 2.91$) göre anlamlı düzeyde yükselmiştir ($t(29) = -6.92$, $p = .00$). Bu sonuç, akıl ve zekâ oyunları ile desteklenen öğretim sürecinin öğrencilerin akademik başarılarını istatistiksel olarak anlamlı ve olumlu şekilde etkilediğini göstermektedir. Cohen's $d = 1.26$, yani yüksek düzeyde bir etki büyüklüğü hesaplanmıştır (Cohen, 2013).

Tablo 7'de kontrol grubunun akademik başarı ön test ve son test puanlarının karşılaştırıldığı bağımlı örneklem t-testi yer almaktadır.

Tablo 7. *Kontrol Grubu Öğrencilerinin Akademik Başarı Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları*

Ölçüm	<i>n</i>	$\bar{x}$	<i>ss</i>	<i>t</i>	<i>Sd</i>	<i>p</i>	<i>d</i>
Ön test	30	15.27	3.14				
Son test	30	16.23	2.74	-2.01	29	.05	.36

Tablo 7'de görüldüğü üzere kontrol grubundaki öğrencilerin ön test ve son test akademik başarı puanları karşılaştırıldığında aradaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır ($t(29) = -2.01$, $p = .05$). Her ne kadar son test puan ortalaması ($\bar{x} = 16.23$, $ss = 2.74$) ön test ortalamasından ($\bar{x} = 15.27$, $ss = 3.14$) yüksek olsa da bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir. Ayrıca Cohen's d , .36 olarak hesaplanmıştır. Bu değer küçük düzeyde etki büyüklüğüne işaret etmektedir (Cohen, 2013).

Tablo 8'de deney ve kontrol gruplarının akademik başarı son test puanlarının karşılaştırıldığı bağımsız örneklem t-testi sonuçları gösterilmiştir.

Tablo 8. Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Akademik Başarı Son Test Puanlarına İlişkin Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları

Ölçüm	<i>n</i>	$\bar{x}$	<i>ss</i>	<i>T</i>	<i>Sd</i>	<i>p</i>	<i>d</i>
Deney	30	19.13	2.65	4.91	58	.00	1.27
Kontrol	30	16.23	2.74				

Tablo 8 incelendiğinde grup puanları arasında deney grubunun lehine anlamlı bir fark olduğu görülmektedir ($t(58) = 4.91, p = .00$). Deney grubundaki öğrencilerin ortalama son test puanı ($\bar{x} = 19.13, ss = 2.65$) kontrol grubuna ($\bar{x} = 16.23, ss = 2.74$) göre daha yüksektir. Bu sonuç, akıl ve zekâ oyunları ile desteklenen öğretim sürecinin hâlihazırda uygulanan öğretim programının uygulandığı öğretim sürecine nazaran öğrencilerin akademik başarılarını istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif şekilde etkilediğini göstermektedir. Ayrıca Cohen's $d = 1.27$ olarak hesaplanmıştır ve bu değer yüksek düzeyde etki büyüklüğüne işaret etmektedir (Cohen, 2013).

Araştırmanın H_1 hipotezi kapsamında yapılan analizler, akıl ve zekâ oyunlarının uygulandığı deney grubu ile mevcut öğretim yöntemlerinin kullanıldığı kontrol grubu arasında akademik başarı açısından anlamlı bir fark olduğunu ortaya koymuştur. Bağımsız örneklem t-testi sonuçlarına göre son test puanlarında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir ($p < .05$). Bu bulgu, akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin akademik başarılarını artırmada etkili olduğunu göstermektedir. Sonuç olarak, H_1 hipotezi doğrulanmış ve akıl ve zekâ oyunlarının sosyal bilgiler dersi “Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanındaki akademik başarıyı artırmada anlamlı bir etkiye sahip olduğu ortaya konulmuştur.

4.2.2. H_2 Bulguları

H_2 hipotezi kapsamında, deney ve kontrol grupları arasında sorgulama becerileri ön test puanları bakımından anlamlı bir farklılık olup olmadığı bağımsız örneklem t-testi ile incelenmiştir ve bulgular Tablo 9’da gösterilmiştir.

Tablo 9. Deney ve Kontrol Gruplarının Sorgulama Becerileri Ön Test Puanlarına İlişkin Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları

Grup	<i>n</i>	$\bar{x}$	<i>ss</i>	<i>t</i>	<i>Sd</i>	<i>p</i>	<i>D</i>
Deney grubu	30	52.10	6.45	7.86	58	.38	.11
Kontrol grubu	30	51.60	6.82				

Tablo 9’da yer alan bulgulara göre deney ($\bar{x} = 52.10$, $ss = 6.45$) ve kontrol grubunun ($\bar{x} = 51.60$, $ss = 6.82$) ön test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ($t(58) = 7.86$, $p = .38$). Bu sonuç, araştırma öncesinde her iki grubun sorgulama becerisi düzeylerinin benzer olduğunu ve müdahale öncesi başlangıç koşullarının benzer düzeyde olduğunu göstermektedir. Cohen’s $d = .11$ olarak hesaplanmış ve bu değer, etki büyüklüğü açısından küçük düzeyde bir etki olarak yorumlanabilir (Cohen, 2013). Bu durum, müdahale etkisinin (yani akıl ve zekâ oyunlarının) geçerliliğini tehdit edecek bir başlangıç farkının olmadığını göstermesi açısından önemlidir.

Deney grubunda yer alan öğrencilerin uygulama öncesi ve sonrası sorgulama becerilerinde meydana gelen değişim incelenmiştir. Analiz için bağımlı örneklem t-testi kullanılmış ve sonuçlar Tablo 10’da sunulmuştur.

Tablo 10. Deney Grubu Öğrencilerinin Sorgulama Becerileri Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları

Test türü	<i>n</i>	$\bar{x}$	<i>ss</i>	<i>t</i>	<i>Sd</i>	<i>P</i>	<i>D</i>
Ön test	30	52.10	6.45				
Son test	30	67.85	5.92	-11.47	29	.00	2.13

Tablo 10’da görüldüğü üzere, deney grubunda yer alan öğrencilerin sorgulama becerileri puanlarında uygulama öncesi ($\bar{x} = 52.10$) ile uygulama sonrası ($\bar{x} = 67.85$) arasında anlamlı bir fark tespit edilmiştir ($t(29) = -11.47$, $p = .00$). Bu bulgu, akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin sorgulama becerileri üzerinde anlamlı ve olumlu bir etki yarattığını göstermektedir. Ayrıca Cohen’s d değeri 2.13 olarak hesaplanmıştır. Bu etki büyüklüğü çok yüksek düzeyde bir etkiye işaret etmektedir. Dolayısıyla deney grubunda uygulanan oyun temelli öğrenme yaklaşımının öğrencilerin sorgulama becerilerini anlamlı düzeyde geliştirdiği söylenebilir.

Kontrol grubundaki öğrencilerin sorgulama becerileri açısından uygulama öncesi ve sonrası elde ettikleri puanlar karşılaştırılmıştır. Analiz kapsamında bağımlı örneklem t-testi kullanılmış ve bulgular Tablo 11’de gösterilmiştir.

Tablo 11. *Kontrol Grubu Öğrencilerinin Sorgulama Becerileri Ön Test ve Son Test Puanlarına İlişkin Bağımlı Örneklem t-Testi Sonuçları*

Test türü	<i>n</i>	$\bar{x}$	<i>ss</i>	<i>T</i>	<i>Sd</i>	<i>P</i>	<i>D</i>
Ön test	30	51.60	6.82				
Son test	30	55.40	6.37	-2.98	29	.01	.54

Tablo 11’de görüldüğü üzere kontrol grubunda yer alan öğrencilerin sorgulama becerileri puanları, ön test ($\bar{x} = 51.60$) ile son test ($\bar{x} = 55.40$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğunu göstermektedir ($t(29) = -2.98, p = .01$). Ancak bu farkın Cohen’s d değeri .54 olup orta düzeyde bir etki büyüklüğüne işaret etmektedir.

Deney ve kontrol grupları arasında sorgulama becerileri ön test puanları bakımından anlamlı bir farklılık olup olmadığı bağımsız örneklem t-testi ile incelenmiştir ve bulgular Tablo 12’de gösterilmiştir.

Tablo 12. *Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Sorgulama Becerileri Son Test Puanlarına İlişkin Bağımsız Örneklem t-Testi Sonuçları*

Grup	<i>n</i>	$\bar{x}$	<i>ss</i>	<i>T</i>	<i>Sd</i>	<i>p</i>	<i>D</i>
Deney grubu	30	67.85	5.92	3.05	58	.00	.78
Kontrol grubu	30	55.40	6.37				

Tablo 12’de görüldüğü üzere deney grubunun son test ortalaması ($\bar{x} = 67.85$) kontrol grubunun ortalamasından ($\bar{x} = 55.40$) istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur ($t(58) = 3.05, p = .00$). Cohen’s d değeri .78’dir. Bu değer, farkın yüksek düzeyde bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Bu bulgu, akıl ve zekâ oyunları ile desteklenen öğretim sürecinin öğrencilerin sorgulama becerileri üzerinde önemli ve olumlu bir etki yarattığını ortaya koymaktadır.

Araştırmanın H_2 hipotezi kapsamında yapılan analizler, akıl ve zekâ oyunları ile desteklenen öğretim sürecinin öğrencilerin sorgulama becerileri üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir etki yarattığını göstermektedir. Bağımsız örneklem t-testi sonuçlarına göre, deney grubu ile kontrol grubu arasında son test puanlarında

deney grubu lehine anlamlı bir farklılık saptanmıştır ($p < .05$). Sonuç olarak, H₂ hipotezi doğrulanmış ve akıl ve zekâ oyunlarının sosyal bilgiler dersi bağlamında öğrencilerin sorgulama becerilerini geliştirmede anlamlı ve işlevsel bir öğretim aracı olduğu ortaya konmuştur.



BEŞİNCİ BÖLÜM

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde araştırmadan elde edilen bulgulara ait sonuçlar ayrıntılı olarak açıklanmış, alan yazınındaki çalışmalarla karşılaştırılarak tartışılmış ve elde edilen sonuçlar doğrultusunda önerilere yer verilmiştir.

5.1. Akıl ve Zekâ Oyunlarının 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Etkin Vatandaşlık Öğrenme Alanında Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisine İlişkin Sonuçlar ve Tartışma

Bu araştırmada, altıncı sınıf sosyal bilgiler dersi “Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanı kapsamında yürütülen akıl ve zekâ oyunları ile desteklenen öğretim sürecinin öğrencilerin akademik başarıları üzerindeki etkisi incelenmiştir. Araştırma bulguları, deney ve kontrol grupları arasında başlangıç düzeylerinde akademik başarı açısından anlamlı bir fark bulunmadığını ortaya koymuştur. Bu durum, araştırmanın başlangıç koşullarının dengeli olduğunu ve uygulama sürecinde gözlenen farklılıkların deneysel müdahaleden yani akıl ve zekâ oyunları ile desteklenen öğretim sürecinden kaynaklandığını göstermektedir.

Uygulama süreci sonunda, deney grubundaki öğrencilerin akademik başarı düzeylerinde anlamlı bir artış gözlemlenmiştir. Deney grubunun ön test-son test karşılaştırmaları, son test lehine yüksek düzeyde istatistiksel anlamlılık göstermiştir. Buna karşılık kontrol grubunda elde edilen puan farkının anlamlılık düzeyine ulaşmadığı tespit edilmiştir. Bu bulgu, geleneksel öğretim yöntemlerinin öğrencilerin akademik gelişimlerini desteklemede sınırlı kaldığını buna karşın akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin öğrenme süreçlerini daha etkili ve anlamlı hâle getirdiğini göstermektedir. Deney ve kontrol gruplarının son test ortalamaları karşılaştırıldığında deney grubu lehine ortaya çıkan anlamlı fark, oyun temelli öğrenme yaklaşımının bilişsel performans üzerindeki olumlu etkisini bir kez daha doğrulamıştır.

Araştırmanın temel hipotezi olan H₁: “Akıl ve zekâ oyunları ile desteklenen öğretim süreci, öğrencilerin akademik başarıları üzerinde anlamlı bir etkiye sahiptir.” ifadesi, elde edilen bulgular doğrultusunda desteklenmiştir. Bu sonuç oyun temelli öğrenme ortamlarının öğrencilerin derse olan ilgisini, katılımını ve motivasyonunu

artırarak öğrenme çıktılarını olumlu yönde etkilediğini göstermektedir. Akıl ve zekâ oyunları, öğrencilerin bilişsel süreçlerini geliştirerek akademik başarılarına olumlu katkı sağlamaktadır. Bu sayede öğrenme sürecini çok boyutlu bir yapıya dönüştürmektedir.

Bu araştırmanın sonuçları, alan yazındaki benzer çalışmalarla tutarlılık göstermektedir. Partovi ve Razavi (2019) oyun destekli öğretim süreçlerinin öğrencilerin öğrenme motivasyonlarını yükselttiğini ve akademik başarılarını anlamlı biçimde artırdığını belirtmiştir. Benzer biçimde; Meccawy vd. (2023) ile Zou vd. (2021) oyun temelli öğrenmenin öğrencilerin öz-yeterlik algılarını güçlendirdiğini ve akademik performanslarında dikkate değer bir artış sağladığını saptamıştır. Erkan ve Çelik (2023) ile Ögütveren ve Akkuş (2024) tarafından yürütülen çalışmalar ise oyun destekli sosyal bilgiler öğretiminin öğrencilerin başarı düzeylerini olumlu yönde etkilediğini göstermiştir. Sezgin vd. (2018) oyunlaştırma ve oyun temelli öğrenme süreçlerinin öğrencilerin içsel motivasyonlarını artırarak öğrenme sürecine daha aktif katılım sağladıklarını belirtmektedir. Bu bağlamda, mevcut araştırma bulguları, oyun temelli öğrenmenin öğrencilerde bilişsel düzeyde anlamlı kazanımlar oluşturduğunu ortaya koymaktadır.

Genel olarak araştırma bulguları değerlendirildiğinde akıl ve zekâ oyunlarına dayalı öğretim yaklaşımının öğrencilerin akademik başarılarını mevcut öğretim programında öngörülen etkinliklere kıyasla anlamlı düzeyde artırdığı görülmektedir. Bu durum; uygulamanın öğrencilerin doğasına uygun bir öğrenme ortamı sunması, öğrenme sürecinde eğlenceli ve etkileşimli etkinlikler içermesi ile öğrencilerin hem bilişsel hem de fiziksel olarak aktif katılım göstermeleriyle açıklanabilir. Ayrıca deney grubunda kullanılan öğretim yönteminin öğrencilerin yaş ve gelişim özellikleri dikkate alınarak tasarlanmış olması da başarı üzerindeki olumlu etkileri artırmış olabilir. Öte yandan öğrencilerde gözlenen olumlu değişim, deney grubunda uygulanan yöntemin mevcut programda önerilen etkinliklere göre daha etkili olduğunu göstermektedir. Bununla birlikte kontrol grubunda yürütülen hâlihazırdaki öğretim programına uygun öğretim sürecinde başarı açısından anlamlı düzeyde bir gelişme kaydedilmesi dikkat çekicidir. Bu doğrultuda öğretmenlerin öğretim süreçlerinde akıl ve zekâ oyunlarını sistematik biçimde kullanmalarının öğrencilerin bilişsel gelişimlerini artıracığı düşünülmektedir.

Sonuç olarak, akıl ve zekâ oyunlarıla desteklenen öğretim sürecinin altıncı sınıf öğrencilerinin akademik başarıları üzerinde anlamlı ve pozitif bir etkisi olduğu belirlenmiştir. Bu durum, oyun temelli öğretim yaklaşımlarının sosyal bilgiler dersine entegre edilmesinin öğrenme sürecini hem pedagojik açıdan zenginleştirdiğini hem de öğrencilerin üst düzey düşünme becerilerini geliştirdiğini göstermektedir. Araştırmanın bulguları, eğitim ortamlarında Millî Eğitim Bakanlığının uyguladığı müfredatın ötesine geçilmesi ve öğrencilerin aktif katılımını teşvik eden yenilikçi öğretim yöntemlerinin benimsenmesinin gerekliliğini vurgulamaktadır.

5.2. Akıl ve Zekâ Oyunlarının 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Etkin Vatandaşlık Öğrenme Alanında Öğrencilerin Sorgulama Becerilerine Etkisine İlişkin Sonuçlar ve Tartışma

Bu araştırmada, altıncı sınıf sosyal bilgiler dersi “Etkin Vatandaşlık” öğrenme alanı kapsamında uygulanan akıl ve zekâ oyunları temelli öğretim sürecinin öğrencilerin sorgulama becerileri üzerindeki etkisi incelenmiştir. Araştırma bulguları, deney ve kontrol gruplarının ön test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmadığını göstermiştir. Bu durum, uygulama öncesinde her iki grubun sorgulama becerileri açısından benzer düzeyde olduğunu ve gerçekleştirilen müdahalenin etkisinin daha güvenilir biçimde değerlendirilebileceğini ortaya koymuştur.

Uygulama sonrasında elde edilen bulgular, deney grubundaki öğrencilerin sorgulama becerileri son test puanlarının ön test puanlarına göre anlamlı biçimde arttığını göstermektedir. Bu sonuç, akıl ve zekâ oyunlarıla desteklenen öğretim sürecinin öğrencilerin sorgulama becerilerinin gelişimine önemli katkı sağladığını göstermektedir. Kontrol grubundaki öğrencilerde ise sorgulama becerilerinde kısmi bir artış gözlenmiş olsa da bu artışın istatistiksel olarak anlamlı bir düzeye ulaşmadığı belirlenmiştir. Dolayısıyla Millî Eğitim Bakanlığının uyguladığı müfredatın öğrencilerin sorgulama becerilerini geliştirmede sınırlı kaldığı buna karşılık oyun temelli öğretim sürecinin bu becerilerin gelişimini desteklediği sonucuna ulaşılmıştır.

Deney ve kontrol gruplarının son test puanları karşılaştırıldığında, deney grubu lehine anlamlı bir fark ortaya çıkmıştır. Bu bulgu, akıl ve zekâ oyunlarıla

yapılandırılmış öğretim etkinliklerinin öğrencilerin sorgulama becerilerini anlamlı düzeyde geliştirdiğini göstermektedir. Elde edilen sonuçlar, araştırmanın ikinci hipotezi olan H₂: “Akıl ve zekâ oyunları ile desteklenen öğretim süreci, öğrencilerin sorgulama becerileri üzerinde anlamlı bir etkiye sahiptir.” ifadesini desteklemektedir.

Araştırma sonuçları; oyun temelli öğretimin öğrencilerin sorgulama, problem çözme, eleştirel düşünme gibi üst düzey bilişsel becerilerini geliştirdiğini ortaya koyan ulusal ve uluslararası çalışmalarla paralellik göstermektedir. Örneğin Shamsudin vd. (2024) tarafından Malezya’da yürütülen 14 haftalık deneysel araştırmada, oyunlaştırılmış sorgulama temelli fen etkinliklerine katılan ortaokul öğrencilerinin kontrol grubuna göre bilimsel süreç ve problem çözme becerilerinde anlamlı düzeyde ilerleme kaydettikleri belirlenmiştir. Benzer şekilde Khotphat vd. (2025) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, oyunlaştırma temelli sorgulama etkinliklerine katılan yedinci sınıf öğrencilerinin ortalama başarı puanlarının %73,8’e yükseldiği ve öğrencilerin bu yöntemi “daha merak uyandırıcı ve anlaşılır” olarak nitelendirdikleri rapor edilmiştir.

Cheng vd. (2025) tarafından yürütülen 16 haftalık yarı deneysel araştırmada da oyunlaştırılmış okuma derslerine katılan öğrencilerin okuduğunu anlama testlerinde anlamlı ilerleme kaydettiği, nitel verilerde ise artan sorgulama ve çıkarım yapma becerilerinin vurgulandığı görülmüştür. Pacheco Velazquez vd. (2024) tarafından gerçekleştirilen karma yöntemli bir çalışmada, “LOST” adlı lojistik simülasyon oyunu aracılığıyla öğrenim gören öğrencilerin öz-yönetimli öğrenme ve problem çözme becerilerinde anlamlı artışlar gözlenmiştir. Benzer biçimde Azhar vd. (2022) tarafından yapılan üç gruplu deneysel çalışmada, oyun temelli ve iş birlikli tablet destekli öğrenme ortamlarına katılan öğrencilerin geleneksel öğretim uygulamalarına kıyasla daha yüksek başarı, problem çözme ve sorgulama puanlarına ulaştıkları saptanmıştır. Bu bulgular, mevcut araştırmanın sonuçlarıyla uyumludur ve akıl ve zekâ oyunları ile desteklenen öğretim sürecinin öğrencilerin sorgulama becerilerini geliştirmesi açısından etkili bir öğrenme aracı olduğunu göstermektedir. Bardak (2018)’a göre oyun temelli öğrenme; öğrencilerin derse aktif katılımını teşvik ederek merak, keşif ve problem çözme süreçlerini desteklemektedir. Aynı zamanda öğrencilerin bilişsel esneklik, dikkat ve analitik düşünme becerilerini de

güçlendirmektedir. Bu bağlamda Ayar ve Çavaş (2024)' a göre akıl ve zekâ oyunları; salt bir öğretim aracı olmanın ötesine geçerek öğrencilerin eleştirel düşünme, akıl yürütme ve karar verme süreçlerini destekleyen kapsamlı bir öğrenme yaklaşımı niteliği taşımaktadır. Ayrıca bu oyunların öğrencilerin yaratıcı düşünme becerilerini geliştirdiği, üstbilişsel farkındalıklarını artırdığı ve dikkat gibi temel bilişsel süreçler üzerinde olumlu etkiler oluşturduğu araştırmalarla ortaya konmuştur.

Sonuç olarak akıl ve zekâ oyunları ile yapılandırılan öğretim etkinliklerinin öğrencilerin sorgulama becerilerinde anlamlı ve yüksek düzeyde bir gelişim sağladığı belirlenmiştir. Bu tür etkinlikler, öğrencilerin yalnızca bilgi edinmesini değil; bilgiyi sorgulama, analiz etme ve yeniden yapılandırma becerilerini de geliştirmektedir. Böylece öğrenmeyi kalıcı ve anlamlı bir hâle getirmektedir (Ayar ve Çavaş 2024).

5.2. Öneriler

Elde edilen sonuçlar kapsamında birtakım öneriler geliştirilmiştir. Söz konusu öneriler, uygulamaya yönelik ve gelecek araştırmalara yönelik olmak üzere iki ana başlık altında sunulmuştur.

5.2.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler

- Akıl ve zekâ oyunları, sosyal bilgiler dersi programına destekleyici etkinlikler olarak dâhil edilebilir. Bu oyunların özellikle “Etkin Vatandaşlık” gibi sorgulama gerektiren öğrenme alanlarında kullanılması, öğrencilerin düşünme becerilerini geliştirmede etkili olabilir.
- Sosyal bilgiler öğretmenlerinin akıl ve zekâ oyunlarını etkili şekilde kullanabilmeleri için hizmet içi eğitim programları verilebilir.
- Sosyal bilgiler dersinin öğretildiği sınıf ortamları, akıl ve zekâ oyunlarının uygulanmasına uygun olarak düzenlenebilir.
- Eğitim yöneticileri ve okul idareleri, akıl ve zekâ oyunları temelli öğrenme uygulamalarını destekleyen okul politikaları oluşturabilir; öğretmenlere bu yönde teşvik ve kaynak sağlanabilir. Böylelikle sürdürülebilir ve etkili uygulama kültürünün oluşmasına katkı sunulabilir.

5.2.2. Araştırmaya Yönelik Öneriler

- Sosyal bilgiler dersinde akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin akademik başarı ve sorgulama becerilerini nasıl etkilediği nitel araştırma yöntemleriyle irdelenebilir.
- Sosyal bilgiler dersinde akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin akademik başarı ve sorgulama becerilerini nasıl etkilediği karma araştırma yöntemleriyle çok boyutlu biçimde irdelenebilir.
- Sosyal bilgiler dersinde akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin akademik başarı ve sorgulama becerilerini nasıl etkilediği boylamsal çalışmalarla irdelenebilir.
- Sosyal bilgiler dersinde akıl ve zekâ oyunlarının farklı değişkenlere etkisini irdelleyen çalışmalar yapılabilir.
- Farklı derslerde akıl ve zekâ oyunlarının öğrencilerin akademik başarı ve sorgulama becerilerini nasıl etkilediği irdelenebilir.
- Sınıf yönetimi, öğrenci tutumları, öğretmen yeterlikleri gibi değişkenlerle akıl ve zekâ oyunları arasındaki ilişki araştırılabilir.

KAYNAKÇA

Açıkgöz, K. Ü. (2003). *Aktif öğrenme*. Eğitim Dünyası Yayınları.

Adalar, H., & Yüksel, İ. (2017). Sosyal bilgiler, fen bilimleri ve diğer branş öğretmenlerinin görüşleri açısından zekâ oyunları öğretim programı. *Electronic Turkish Studies*, 12(28), 1–24. <https://doi.org/10.7827/TurkishStudies.12428>

Adalar, H., Öztürk, F., & Ekiçi, M. (2022). Teaching social studies with mind and intelligence games: A study of teacher candidates' views and experience. *JSSE–Journal of Social Science Education*, 21(1), 127–154. <https://doi.org/10.11576/jsse-4174>

Akyüz, Y. (2018). *Türk eğitim tarihi: MÖ 1000–MS 2018*. Pegem Akademi.

Ayar, A., & Çavaş, P. (2024). İlkokulda akıl ve zekâ oyunlarının etkileri: Derinlemesine bir analiz. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15(3), 3360–3386. <https://doi.org/10.51460/baebd.1588159>

Azhar, S. A. F. J., Ab Jalil, H., Ma'rof, A. M., Marlisah, A. I. N. M. N., Marlisah, E., Nasharuddin, N. A., Ismail, S., & Ismail, I. A. (2022). Comparison of individual and collaborative game-based learning using tablets in improving students' knowledge in primary classroom environment. *Asian Journal of University Education*, 18(1), 205–216. <https://ir.uitm.edu.my/id/eprint/113448/>

Babadoğan, C., & Gürkan, T. (2002). Sorgulayıcı öğretim stratejisinin akademik başarıya etkisi. *Eğitim Bilimleri ve Uygulama*, 1(2), 147–160. <https://www.ebuline.com/pdfs/2Sayi/2-1.pdf>

Bakar, A., İnal, Y., & Çağıltay, K. (2006). Use of commercial games for educational purposes: Will today's teacher candidates use them in the future? *EdMedia + Innovate Learning Konferansı*'nda sunulmuş bildiri (ss. 1757–1762). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Orlando, A.B.D.

- Bardak, M. (2018). *Oyun temelli öğrenme. Erken çocukluk döneminde öğrenme yaklaşımları*. Efe Yayınları.
- Barr, R., Barth, J. L., & Shermis, S. S. (1978). *The nature of the social studies*. ETC Publications.
- Barton, K. C., & Avery, P. G. (2016). Research on social studies education: Diverse students, settings, and methods. J. Lemming, L. Ellington, & K. Porter (Editörler), *Handbook of research in social studies education* içinde (ss. 255–282). Routledge.
- Bektaş, Ö., & Yüksel, K. (2019). Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının sorgulama becerilerini etkileyen faktörler ve sorgulamanın önemi. *Uluslararası Alan Eğitimi Dergisi*, 5(2), 107–132. <https://doi.org/10.32570/ijofe.637600>
- Bender, M. T. (2005). John Dewey'nin eğitime bakışı üzerine yeni bir yorum. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 13–19. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/kefad/issue/59536/856330>
- Borçin Gökçe, S., Gökçe, Y., & Yorulmaz, V. (2023). Akıl ve zekâ oyunları eğitiminin ilkökul öğrencilerinin akademik başarı düzeylerine etkisinin incelenmesi. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 34, 304-312. <https://doi.org/10.29228/INESJOURNAL.68460>
- Bottino, R. M., & Ott, M. (2006). Mind games, reasoning skills and the primary school curriculum. *Learning, Media and Technology*, 31(4), 359–375. <https://doi.org/10.1080/17439880601022981>
- Bottino, R. M., Ott, M., & Tavella, M. (2013). Children's performance with digital mind games and evidence for learning behaviour. M. Nußbaumer, & A. Peña-Rios (Editörler), *Information systems, e-learning, and knowledge management research* içinde (ss. 235–243). Springer.
- Bransford, J. D., Brown, A. L., and Cocking, R. R. (1999). *How people learn: Brain, mind, experience, and school*. National Academy Press.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2013). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Pegem Akademi.

- Cheng, L., Li, X., & Wang, J. (2025). Gamified reading instruction and students' inquiry skills: A quasi-experimental study. *Journal of Educational Psychology*, 117(3), 451–468. <https://doi.org/10.1037/edu0000987>
- Cohen, J. (2013). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Crist, W. (2019). Passing from the middle to the new kingdom: A senet board in the rosicrucian Egyptian Museum. *The Journal of Egyptian Archaeology*, 105(1), 107–113. <https://doi.org/10.1177/0307513319896288>
- Çağır, S. (2020). *Sosyal bilgiler kavramlarının öğretiminde zekâ ve akıl oyunları* (Yüksek lisans tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yıldız Teknik Üniversitesi.
- Çağır, S., & Oruç, Ş. (2020). Intelligence and mind games in concept teaching in social studies. *Participatory Educational Research*, 7(3), 139–160. <https://doi.org/10.17275/per.20.39.7.3>
- DeCoito, I., & Vacca, S. (2020). The case for digital timelines in teaching and teacher education. *International Journal of E-Learning and Distance Education*, 35(1), 1–36. <https://www.ijede.ca/index.php/jde/article/view/1171>
- Delcourt, J. A., & McKinnon, D. (2011). Tools for inquiry: Improving questioning in the classroom. *Learning Landscapes*, 4(2), 145-159. <https://doi.org/10.36510/learnland.v4i2.392>
- Demirkaya, C., & Masal, M. (2017). Geometrik-mekanik oyunlar temelli etkinliklerin ortaokul öğrencilerinin uzamsal düşünebilme becerilerine etkisi. *Sakarya University Journal of Education*, 7(3), 600–610. <https://doi.org/10.19126/suje.340730>
- Demirkaya, H., Çetin, T., & Tokcan, H. (2004). İlköğretim birinci kademe öğrencilerine yön kavramı öğretiminde kullanılabilecek metotlar. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(3), 39–70. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/gefad/issue/6758/90887>
- Deveci, H., & Bayram, H. (2022). Sosyal bilgilerin tanımı, kapsamı ve önemi. Ö. Gürdoğan Bayır ve T. A. Selanik (Editörler.), *İlk ve ortaokullarda uygulama örnekleriyle sosyal bilgiler öğretimi* içinde (ss. 11–34). Vizetek Yayıncılık.

- Devecioğlu, Y., & Karadağ, Z. (2014). Amaç, beklenti ve öneriler bağlamında zekâ oyunları dersinin değerlendirilmesi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 41–61. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/befdergi/issue/23139/247172>
- Dewey, J. (1986). *Experience and education*. Macmillan.
- Diamond, A. (2013). Executive functions. *Annual Review of Psychology*, 64(1), 135-168. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-113011-143750>
- Diamond, A., & Lee, K. (2011). Interventions shown to aid executive function development in children 4 to 12 years old. *Science*, 333(6045), 959-964. <https://doi.org/10.1126/science.1204529>
- Dorji, T. (2022). The effect of games simulation in improving secondary students' academic performance. *International Journal of Social Learning*, 3(1), 48-64. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v3i1.147>
- Duran, M., & Dökme, İ. (2016). The effect of the inquiry-based learning approach on student's critical-thinking skills. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, 12(12), 2887-2908. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2016.02311a>
- Erkan, M., & Kerimgil Çelik, S. (2023). İlkokul sosyal bilgiler dersinde oyunun öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarına etkisi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 21(2), 668-685. <https://doi.org/10.37217/tebd.1174432>
- Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 111(23), 8410–8415. <https://doi.org/10.1073/pnas.1319030111>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational research: An introduction*. Pearson Education.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- George, D., & Mallery, P. (2001). *SPSS for Windows step by step: A simple guide and reference, 10.0 update*. Allyn and Bacon.

- Griffiths, M. D. (1996). Computer game playing in children and adolescents: A review of the literature. T. Gill (Ed.). *Electronic children: How children are responding to the information revolution* içinde (ss. 41-58). National Children's Bureau.
- Gülle, T., & Vatansever Bayraktar, H. (2023). Eğitimde akıl ve zekâ oyunları kullanımının faydaları. *International Academic Social Resources Journal*, 8(48), 2582-2594. <http://dx.doi.org/10.29228/ASRJOU%20RNAL.68927>
- Kan, Ç. (2010). Sosyal bilgiler dersi ve değerler eğitimi. *Millî Eğitim Dergisi*, 40(187), 138–145. <https://dergipark.org.tr/en/pub/milliegitim/issue/36197/407034>
- Kaplan Parsa, M. (2016). *İşbirlikli sorgulamaya dayalı öğrenme ortamının yaratıcı düşünmeye, sorgulayıcı öğrenme becerilerine, fen ve teknoloji dersine yönelik tutuma etkisi*. (Doktora tezi). Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Karademir, Ç. A., & Saracaloğlu, A. S. (2013). Sorgulama becerileri ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Asian Journal of Instruction (E-AJI)*, 1(2), 56–65. <https://dergipark.org.tr/en/pub/aji/issue/1536/18820>
- Kaymakçı, S., & Ata, B. (2012). *Sosyal bilgiler öğretiminde sorgulama yaklaşımı*. Pegem Akademi.
- Kaymakçı, S., ve Ata, B. (2012). Sosyal bilgiler öğretmenlerinin sosyal bilgilerin doğasıyla ilgili görüşleri. *Sosyal Bilgiler Eğitimi Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 35–64. https://www.researchgate.net/publication/303804392_Sosyal_Bilgiler_Ogretmenlerinin_Sosyal_Bilgilerin_Dogasiyla_Ilgili_Gorusleri [Social Studies Teachers' Perceptions about the Nature of Social Studies](https://www.researchgate.net/publication/303804392_Sosyal_Bilgiler_Ogretmenlerinin_Sosyal_Bilgilerin_Dogasiyla_Ilgili_Gorusleri)
- Khotphat, P., Nuangchalerm, P., & Saregar, A. (2025). Academic achievement and students' satisfaction towards inquiry-based learning and gamification of grade 7 students. *Journal of Advanced Sciences and Mathematics Education*, 5(1), 113–121. https://www.researchgate.net/profile/Prasart-Nuangchalerm/publication/392467154_Academic_achievement_and_students'_perception_towards_inquiry-

[based learning and gamification of grade 7 students/links/685d7a28b991270ef3ff79a2/Academic-achievement-and-students-perception-towards-inquiry-based-learning-and-gamification-of-grade-7-students.pdf](https://doi.org/10.1080/15391523.2024.2323447)

Kırmacı, Ö., & Kılıç Çakmak, E. (2024). The impact of scenario-based online gamified learning environment tailored to player types on student motivation, engagement, and environment interaction. *Journal of Research on Technology in Education*, 56(1), 1–20. <https://doi.org/10.1080/15391523.2024.2323447>

Kocagül, M. (2013). *Sorgulamaya dayalı mesleki gelişim etkinliklerinin ilköğretim fen ve teknolojik süreçlerinin teknolojik süreç işleyişine, öz-yeterlik ve sorgulamaya dayalı öğretime ilişkin inançlara etkisi*. (Yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Kurbal, M. S. (2015). *An investigation of sixth grade students' problem solving strategies and underlying reasoning in the context of a course on general puzzles and games*. (Yüksek lisans tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Kuş, Z. (2014a). *Sosyal bilgiler öğretiminde eleştirel düşünme*. Pegem Akademi.

Kuş, Z. (2014b). What kind of citizen? An analysis of the social studies curriculum in Turkey. *Citizenship, Social and Economics Education*, 13(2), 132–145. <https://doi.org/10.2304/csee.2014.13.2.132>

Kürümlüoğlu, M. (2019). *6. sınıf sosyal bilgiler dersi demokrasinin serüveni ünitesindeki kavram yanlışlarını giderme: Bir eylem araştırması*. (Yüksek lisans tezi). Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Lasala, N. Jr. (2024). Effects of game-based activities on students' social skills and attitudes toward learning science. *Recoletos Multidisciplinary Research Journal*, 12(1), 181–194. <https://doi.org/10.32871/rmrj2412.01.14>

Levstik, L. S., and Barton, K. C. (2015). *Doing history: Investigating with children in elementary and middle school*. Routledge.

Marangoz, D., & Demirtaş, Z. (2017). Mekanik zekâ oyunlarının ilköğretim 2. sınıf öğrencilerinin zihinsel beceri düzeylerine etkisi. *Journal of International Social Research*, 10(53), 341–349. <https://doi.org/10.17719/jisr.20175334149>

- McCall, J. (2022). Using games to teach history: Historical thinking and simulation in social studies classrooms. *Social Education*, 86(2), 92–100.
- Meccawy, M., Alzahrani, A., Mattar, Z., Almohammadi, R., Alzahrani, S., Aljizani, G., & Meccawy, Z. (2023). Assessing EFL students' performance and self-efficacy using a game-based learning approach. *Education Sciences*, 13(12), 1228. <https://doi.org/10.3390/educsci13121228>
- Mentiş Taş, A. (2004). Sosyal bilgiler öğretmenliği eğitimi program standartlarının belirlenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 37(1), 28–54. https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000091
- Mewborne, M., & Mitchell, J. T. (2019). Carcassonne: Using a tabletop game to teach geographic concepts. *The Geography Teacher*, 16(2), 57–67. <https://doi.org/10.1080/19338341.2019.1579108>
- Millî Eğitim Bakanlığı [MEB]. (2013). *Ortaokul ve imam hatip ortaokulu zekâ oyunları dersi (5, 6, 7, 8. sınıflar) öğretim programı*. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı.
- Millî Eğitim Bakanlığı [MEB]. (2018). *Sosyal bilgiler dersi öğretim programı*. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı.
- Millî Eğitim Bakanlığı [MEB]. (2023). *Sosyal bilgiler dersi öğretim programı*. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı.
- Millî Eğitim Bakanlığı [MEB]. (2025). *Türkiye Yüzyılı Maarif Modeli öğretim programları ortak metni*. Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı. https://tymm.meb.gov.tr/upload/brosur/ortak_metin.pdf
- National Council for the Social Studies [NCSS]. (2013). *College, career, and civic life (C3) framework for social studies state standards: Guidance for enhancing the rigor of K–12 civics, economics, geography, and history*. <https://www.socialstudies.org/sites/default/files/c3/C3-Framework-for-Social-Studies.pdf>
- Ott, M., & Pozzi, F. (2012). Digital games as creativity enablers for children. *Behaviour and Information Technology*, 31(10), 1011–1019. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2010.526148>

- Öğütveren, A., & Akkuş, Z. (2024). Sosyal bilgiler eğitiminde oyun destekli öğrenme yaklaşımının akademik başarıya etkisi. *Millî Eğitim Dergisi*, 53(241), 112–136. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11403986>
- Öztürk, C. (2015). *Sosyal bilgiler öğretiminde değerler eğitimi*. Pegem Akademi.
- Pacheco Velazquez, E., Rodés, V., & Salinas Navarro, D. (2024). Developing learning skills through game-based learning in complex scenarios: A case in undergraduate logistics education. *Journal of Technology and Science Education*, 14(1), 169-183. <https://doi.org/10.3926/jotse.2219>
- Partovi, T., & Razavi, M. R. (2019). The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students. *Learning and Motivation*, 68, 101592. <https://doi.org/10.1016/j.lmot.2019.101592>
- Reisdorfer-da-Silva, R. C., Becker, K. L., & Vieira, K. M. (2025). The impact of board games on the financial literacy of public-school students. *Journal of Behavioral and Experimental Economics*, 114, 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.socecc.2024.102331>
- Reiter, H. B., Thornton, J., & Vennebush, G. P. (2014). Using KenKen to build reasoning skills. *Mathematics Teacher*, 107(5), 341–347. <https://doi.org/10.5951/mathteacher.107.5.0341>
- Saavedra, A. R., & Opfer, V. D. (2012). Learning 21st-century skills requires 21st-century teaching. *Phi Delta Kappan*, 94(2), 8–13. <https://doi.org/10.1177/003172171209400203>
- Sadıkoğlu, A. (2017). *Zekâ ve akıl oyunları dersinin değerler eğitimindeki rolünün öğretmen görüşlerine göre değerlendirilmesi* (Yüksek lisans tezi), İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Sala, G., & Gobet, F. (2017). Does far transfer exist? Negative evidence from chess, music, and working memory training. *Current Directions in Psychological Science*, 26(6), 515–520. <https://doi.org/10.1177/0963721417712760>
- Schlemper, M. B., Athreya, B., Czajkowski, K., Stewart, V. C., & Shetty, S. (2019). Teaching spatial thinking and geospatial technologies through citizen mapping

- and problem-based inquiry in grades 7–12. *Journal of Geography*, 118(1), 21-34. <https://doi.org/10.1080/00221341.2018.1501083>
- Sezgin, S., Bozkurt, A., Yılmaz, A. E., & van der Linden, N. (2018). Oyunlaştırma, eğitim ve kuramsal yaklaşımlar: Öğrenme süreçlerinde motivasyon, adanmışlık ve sürdürülebilirlik. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 45, 168-189. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/425180>
- Shamsudin, N. M., Dalim, S. F., & Atan, N. A. (2024). Impact of inquiry-based science learning with a gamification instruction framework towards mastery of science process skills. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 14, 683-691. <http://dx.doi.org/10.6007/IJARBS/v14-i10/22966>
- Shute, V. J., & Ventura, M. (2013). *Stealth assessment: Measuring and supporting learning in video games*. The MIT Press.
- Silah, M. (2003). Üniversite öğrencilerinin akademik başarılarını etkileyen çeşitli nedenler arasından süreksiz durumluk kaygısının yeri ve önemi. *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 10(2), 102–115. <https://pdf.trdizin.gov.tr/pdf/cEZ1akhQRktHQ3lOZFBNCg1LSjJraEFWZWt vOTQvWG9sZ1hoTGhRdG52RGxJcTISNFptMkIrT0ZzTzFCYXlnbHE0ajR hcjQ1UmFEeFRMdkdNc0MxUHlyUEpUbmNNY2lTSiUrMIExVVA4bjdre DhBTGVFejBFUFAzZWJrMWQ4MDVTd2c0bDhla2IleHcrLzZtOUU1Nld vcTRXRuQ2ZkFUZ0l2eXNmdCtyZWNCrkZVcEdrWHZwU3l6VTJ3MVh RWUFhQUtUMGMxcldhPbVQrV0dVVWFtaXpvNmF3cjBMZEVxNktPanR pYk9kRkJIVT0>
- Squire, K. (2003). Video games in education. *International Journal of Intelligent Simulations and Gaming*, 2(1), 49–62. <https://boardwork317.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/03/video-games-in-education.pdf>
- Şeb, S., & Bulut-Serin, N. (2017). KKTC’de satranç eğitimi alan ve almayan ilkökul ve ortaokul öğrencilerinin problem çözme becerilerine yönelik algıları. *International Journal of New Trends in Arts, Sports and Science Education*,

https://www.researchgate.net/publication/334849530_KKTC'DE_SATRANC_EGITIMI_ALAN_VE_ALMAYAN_ILKOKUL_VE_ORTAOKUL_OGRENCILERININ_PROBLEM_COZME_BECERILERINE_YONELIK_ALGILARI

Taşkoyan, S. N. (2008). *Fen ve teknoloji öğretiminde sorgulayıcı öğrenme stratejilerinin öğrencilerin sorgulayıcı öğrenme becerileri, akademik başarıları ve tutumları üzerindeki etkisi*. (Yüksek lisans tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Titz, C., & Karbach, J. (2014). Working memory and executive functions: Effects of training on academic achievement. *Psychological Research*, 78(6), 852–868. <https://doi.org/10.1007/s00426-013-0537-1>

Toraman, Ç., Çelik, Ö. C., & Çakmak, M. (2018). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının akademik başarıya etkisi: Bir meta-analiz çalışması. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 26(6), 1803-1811. <https://doi.org/10.24106/kefdergi.2074>

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.

Tüm Üstün Zekâlılar Derneği [TÜZDER]. (2013). *Zekâ ve akıl oyunları eğitmenliği eğitimi notları kitapçığı*. <http://www.tuzder.org/>

Türkiye Zekâ Vakfı. (2019). *Türkiye Zekâ Vakfı resmî web sitesi*. <https://www.tzv.org.tr>

Yang, J. C., & Chen, S. Y. (2010). Effects of gender differences and spatial abilities within a digital Pentominoes game. *Computers and Education*, 55(3), 1220–1233. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.05.019>

Yaşar, Ö., Kaya, D. R., Bayin, D., & Çopur, A. (2023). Sosyal bilgiler öğretiminde zekâ oyunlarının kullanımı: Q-Bitz oyunu örneği. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 36(2), 595–611. <https://doi.org/10.19171/uefad.1277417>

Yeşiltaş, N. K., & Kaymakçı, S. (2009). John Dewey'nin eğitim anlayışı ve sosyal bilgiler eğitimine yönelik bazı örnek uygulamaları. *Kafkas Üniversitesi Sosyal*

Yılmaz, D. (2019). *Akıl ve zekâ oyunlarının ilköğretim yedinci sınıf öğrencilerinin akıl yürütme becerilerine ve matematiksel tutumlarına etkisi.* (Yüksek lisans tezi), Necmettin Erbakan Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

Yöndemli, E. N., & Taş, İ. D. (2018). *Zekâ oyunlarının ortaokul düzeyindeki öğrencilerde matematiksel muhakeme yeteneğine ve matematik dersinde gösterilen çabaya etkisi.* (Yüksek lisans tezi), Kırıkkale Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Zou, D., Zhang, R., Xie, H., & Wang, F. L. (2021). Digital game-based learning of information literacy: Effects of gameplay modes on university students' learning performance, motivation, self-efficacy and flow experiences. *Australasian Journal of Educational Technology*, 37(2), 152–170. <https://doi.org/10.14742/ajet.6682>

EKLER

EK-1 Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu Araştırma İzni

Evrak Tarih ve Sayısı: 09.02.2024-E.93801



T.C.
AĞRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı



Sayı : E-28814003-605-93801
Konu : Araştırma İzni (Halil ÖZDEMİR)

ERZURUM VALİLİĞİNE
(Erzurum İl Millî Eğitim Müdürlüğü)

Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı tezli yüksek lisans öğrencisi Halil ÖZDEMİR'in "Akıl ve zeka oyunlarının 6. sınıf sosyal bilgiler dersi etkin vatandaşlık öğrenme alanında öğrencilerin akademik başarılarına ve sorgulama becerilerine etkisi" konulu araştırma izni talebi ile ilgili evraklar yazımız ekinde sunulmuş olup, Müdürlüğünüze bağlı okullarda gerçekleştirilmek istenen çalışma için gerekli izinlerin sağlanması hususunda;

Gereğini bilgilerinize arz ederim.

Prof. Dr. Faruk KAYA
Rektör a.
Rektör Yardımcısı

Ek:07.02.2024 tarihli ve 93176 sayılı yazı.

Mevcut Elektronik İmzalar

FARUK KAYA (Rektörlük - Rektör Yardımcısı) 09.02.2024 14:14

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : *R5P5E.2AM64* İm Kodu : 13442

Belge Takip Adresi : https://cbys.agri.edu.tr/en/View/Validate_Doc.aspx?

Adres : Fırat Mah. Yeni Üniversite cad. No:2 A/31 04100 Merkez, Ağrı - Türkiye

Telefon : 0472 216 10 10 Faks:0472 216 20 08

e-Posta : cidb@agri.edu.tr Web : ogrenciisleri.agri.edu.tr

Kep Adresi : agriibrahimcecenuniversitesi@tu01.kep.tr

İmgi için : Zeynep ÖNER

Unvan : Gelen Evrak Sorumlusu

Tel No : 7035



EK-2 Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Etik Kurul Kararı

Evrak Tarih ve Sayısı: 25.01.2024-E.92538



T.C.
AĞRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Hukuk Müşavirliği



Sayı : E-95531838-050.99-92538
Konu : Etik Kurul Kararı

25.01.2024

Sayın Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin BAYRAM

İlgi : Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğünün 16.01.2024 tarih ve 91365 sayılı yazısı

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğünün ilgi yazısına istinaden Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin BAYRAM'ın danışmanlığında yüksek lisans öğrencisi Halil ÖZDEMİR'in "Akıl ve zekâ oyunlarının 6. sınıf sosyal bilgiler dersi etkin vatandaşlık öğrenme alanında öğrencilerin akademik başarılarına ve sorgulama becerilerine etkisi" başlıklı bilimsel araştırması Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulunca incelenmiş olup, 25.01.2024 tarih ve 21 sayılı karar ile söz konusu araştırmaya izin verilmiştir.

Bilgilerinizi rica ederim.

Prof. Dr. Metin AKGÜN
Etik Kurulu Başkanı

EK-3 Erzurum Valiliği Araştırma İzni



T.C.
ERZURUM VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-36648235-605.01-97930142
Konu : Araştırma İzni (Halil ÖZDEMİR)

01/03/2024

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Rektörlüğünün 09.02.2024 tarihli ve 93801 sayılı yazısı.

İlgi'de kayıtlı yazı doğrultusunda; Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Ana Bilim Dalı Sosyal Bilgiler Eğitimi Bilim Dalı Tezli Yüksek Lisans öğrencisi Halil ÖZDEMİR tarafından Dr. Öğretim Üyesi Hüseyin BAYRAM, danışmanlığında Yakutiye ilçesine bağlı) Ortaokulunda yapılması planlanan "Akıl ve Zeka Oyunlarının 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Etkin Vatandaşlık Öğrenme Alanında Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Sorgulama Becerilerine Etkisi" adlı araştırma çalışması için izin talebinde bulunulmuştur.

İlgi yazı ve ekleri, Bakanlığımızın 21.01.2020 tarihli ve 1563890 (2020/2) sayılı genelgesi çerçevesinde komisyonumuzca incelenmiş olup; "Araştırmaların, Eğitim Öğretim Faaliyetlerini Aksatmayacak Şekilde, gönüllülük esasıyla ve varsa veli onay belgesinin onaylatılması" komisyon kararlarında belirtilen veri toplama araçlarının kullanılarak araştırma uygulama çalışmaların yapılması, yapılan çalışmalarının sonuçlarının birer örneğinin Müdürlüğümüz, Strateji Geliştirme Şube Müdürlüğü (AR-GE Birimi)'ne gönderilmesi ve çalışmaların bir eğitim öğretim yılını kapsayacak şekilde yapılması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

Yakup YILDIZ
İl Millî Eğitim Müdürü

OLUR
Ahmet ÖZDEMİR
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek: İlgi Yazı (1 Adet Dosya)

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.
Adres : Mustafa Paşa Mah. Yönetim Cad. Hükümet Konakı İl MEM KAT:3 Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meh-ebys>
Bölge için: HTEMEL
Telefon No : 0 (442) 234 48 00 Unvan : Veri Hazırlama ve Kontrol İşlemcisi
E-Posta: argo25@meh.gov.tr İnternet Adresi: erzurummem@meh.gov.tr Faks: 4422351032
Kep Adresi : meh@ihw01.kep.tr
Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meh.gov.tr> adresinden d70d-6f48-3b0f-bebc-97e2 kodu ile teyit edilebilir.



EK-4 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Akademik Başarı Testi Kullanım İzni

Başarı Testi Kullanım İzni Gelen Kutusu x

HALİL ÖZDEMİR 9 Şub Cum 21:05 ☆
Alıcı: dmmutlu ▼

Merhabalar sayın hocam Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi sosyal bilgiler eğitimi anabilim dalı tezli yüksek lisans öğrencisiyim. Tez çalışmamda şahsınıza ait akademik başarı testinizi izninizle

...

ÖZDEMİR

mutlu 9 Şub Cum 21:10 ☆
Alıcı: ben ▼

Kaynak göstererek kullanabilirsiniz başarılar dilerim :)

9 Şub 2024 Cum 21:06 tarihinde HALİL ÖZDEMİR < ... > şunu yazdı:

EK-5 Sorgulama Becerileri Ölçeği Kullanım İzni

Sorgulama becerileri ölçeği izin Gelen Kutusu x ↕

HALİL ÖZDEMİR 10 Şub Cmt 2
Alıcı: ben ▼

Merhabalar sayın hocam Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi sosyal bilgiler eğitimi anabilim dalı tezli yüksek lisans öğrencisiyim. Tez çalışmamda şahsınıza ait sorg

Çiğdem ALDAN KARADEMİR 12 Şub Pzt 12:03 ☆ 😊
Alıcı: ben ▼

Merhabalar Halil ÖZDEMİR

Sorgulama Becerileri Ölçeği'ni ilgili ölçek makalesine atf yaparak kullanmanız bizi onure edecektir. İyi çalışmalar dilerim.

Doç. Dr. Çiğdem ALDAN KARADEMİR
Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Eğitim Fakültesi
Eğitim Bilimleri Bölümü
Eğitim Programları ve Öğretim Anabilim Dalı

EK-6 6.Sınıf Sosyal Bilgiler Etkin Vatandaşlık Öğrenme Alanı Başarı Testi

6. SINIF SOSYAL BİLGİLER ETKİN VATANDAŞLIK ÖĞRENME ALANI BAŞARI TESTİ

Sevgili Öğrenciler,

Bu veri toplama aracı Sosyal Bilgiler dersinin Etkin Vatandaşlık Öğrenme Alanıyla ilgilidir. Cevaplarınızı en son sayfada bulunan cevaplama anahtarına X işaretini koyarak işaretleyebilirsiniz. Araştırma sonucunda sağlıklı veriler elde edebilmemiz için aşağıdaki soruları içtenlikle cevaplamanız önemle arz edilmektedir. Lütfen tüm soruları cevaplamaya çalışın. Çalışma süresi 40 dakikadır. Katılımınız için teşekkür ederiz.

DOÇ. DR. ŞAHİN ORUÇ
TÜRKÇE VE SOSYAL BİLİMLER EĞİTİMİ

SİBEL ÇAĞIR
SOSYAL BİLGİLER ÖĞRETMENİ

Mutlu Öğretmen, dersini anlatırken şunları söylemiştir. “Siyasi İktidarın, Tanrı’nın temsilcileri olduklarına inanılan din adamlarının elinde bulunduğu yönetim biçimine teokrasi denir. Teokraside herkes din adamlarının söylediklerine inanmak zorundadır. Çünkü din adamlarının söylediklerine karşı gelmek Tanrı’nın buyruklarına karşı gelmektir.”

1) Buna göre Mutlu Öğretmen’in söylediklerine göre teokrasi için aşağıdakilerden hangisi söylenemez?

- A. Din adamları hâkimiyeti vardır.
- B. Emirler Tanrı’nın buyruğu kabul edilir.
- C. Halk isterse din adamlarına inanmayabilir.
- D. Din adamlarının kutsal güçleri olduklarına inanılır.



2) Yukarıdaki kişinin söylediği yönetim anlayışı aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Cumhuriyet
- B. Monarşi
- C. Oligarşi
- D. Teokrasi

3) Siyasi gücün, birkaç kişilik bir grubun elinde bulunduğu yönetim biçimine ne ad verilir?

- A. Meşrutiyet
- B. Monarşi
- C. Oligarşi
- D. Teokrasi

4) Aşağıdakilerden hangisi Cumhuriyet yönetimi için söylenemez?

- A. Egemenlik halka aittir.
- B. Yöneticiler kendi kurallarını kendi belirler.
- C. Birçok siyasi parti olabilir.
- D. Eşitlik ve özgürlük vardır.

- ✓ Halk tarafından seçilen milletvekillerinden oluşur.
- ✓ Kuralların oluşmasını sağlar.
- ✓ Hükümet’e güvenoyu verip onu deneler.

5) Yukarıdaki özellikleri verilen kurum aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Anayasa Mahkemesi
- B. Başbakanlık
- C. Cumhurbaşkanı
- D. T.B.M.M



6) Yukarıdaki kişinin konuşmasına bakılarak, halkın hangi yönetim biçimini benimsediği söylenebilir?

- A. Cumhuriyet
- B. Meşrutiyet
- C. Monarşi
- D. Oligarşi

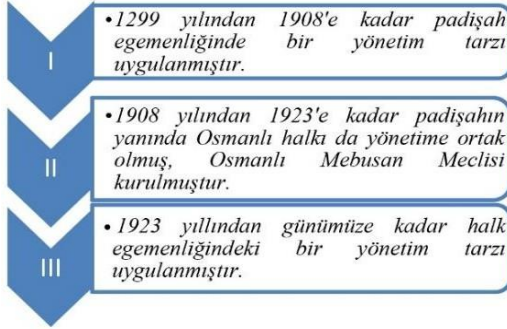
EK-6 Devamı



7)Yukarıda bahsedilen yönetim şekilleri sırasıyla aşağıdakilerden hangisidir?

- | | |
|--------------|------------|
| 1. | 2. |
| A. Oligarşi | Teokrazi |
| B. Demokrasi | Meşrutiyet |
| C. Monarşi | Oligarşi |
| D. Monarşi | Meşrutiyet |

Osmanlı Devleti'nde ;



8)Yukarıda verilen bilgiler değerlendirildiğinde Osmanlı Devleti'ndeki yönetim şekilleri sırasıyla aşağıdakilerin hangisinde verilmiştir?

- | | | |
|-------------|-------------|------------|
| I. | II. | III. |
| A. Teokrazi | Monarşi | Demokrasi |
| B. Monarşi | Aristokrasi | Cumhuriyet |
| C. Monarşi | Meşrutiyet | Cumhuriyet |
| D. Oligarşi | Meşrutiyet | Monarşi |

9) Aşağıda verilen yetki ve bu yetkiyi kullanan organlar eşleştirmesinden hangisi yanlıştır?

- A. Yasama-TBMM
 B. Yürütme-Cumhurbaşkanı
 C. Yargı-Bağımsız Mahkemeler
 D. Yasama-Bakanlar Kurulu



Osman, derste şu cümleyi söylemiştir. "Demokratik devletlerde egemenlik kayıtsız şartsız millete aittir. Egemenlik, en üstün otoriteye sahip olan devletin kanun yapması (yasama), bunları uygulaması (yürütme) ve yargı yetkisini kullanmasıdır."

10) Aşağıdakilerden hangisi yukarıda Osman'ın söyledikleriyle verilenlerle çelişir?

- A. Egemenliğin, milletin isteğiyle yönetenlere devredilmesi
 B. Egemenliğin kaynağının millete ait olması
 C. Yönetenlerin, görevleri nedeniyle üstün haklara sahip olması
 D. Yönetenlerin, yasama, yürütme ve yargı haklarını millet adına kullanmaları

11)Bir ülkede demokrasinin gerçekleşmesi öncelikle aşağıdakilerden hangisine bağlıdır?

- A. Egemenliğin millete ait olmasına
 B. Kanunların eşit uygulamasına
 C. Yaşam şartlarının iyileşmesine
 D. Gelire göre vergi alınmasına

12) Aşağıdakilerden hangisinin demokratik ilkelerle yönetilen bir ülkenin özellikleri arasında gösterilemez?

- A. Bireylerin hakları ihlal edildiğinde ihlali yapan kişi ya da kuruluşlar cezalandırılır.
 B. Birey ve toplum arasında güven duygusu vardır.
 C. Kişi egemenliğine dayalı yönetim anlayışı vardır.
 D. Yasalara aykırı davranmadıkları sürece insanlar özgürdürler.

EK-6 Devamı

"23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı'nda Cumhurbaşkanı koltuğuna temsili olarak okul meclisleri projesinde başkan seçilen öğrenciler oturmaktadır."

13) Ülkemizdeki bu tür çalışmaların en önemli amacı aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Eğitimde yenilikler yapmaya
- B. Yeni uygulamalar hakkında bilgilendirme
- C. Demokrasi bilincini kazandırmaya
- D. Basın toplantısı yapmaya

14) Demokratik yönetim biçimlerinde egemenliğin kaynağı aşağıdakilerden hangisine aittir?

- A. Sınırsız yetkilere sahip yöneticilere
- B. Devletin görevlendirdiklerine
- C. Kayıtsız şartız millete
- D. TBMM

Yasama →
Yürütme → C.başkanı ve Bakanlar Kurulu
Yargı → Bağımsız Mahkemeler

15) Yukarıda soru işareti olan kısma aşağıdakilerden hangisi yazılmalıdır?

- A. Danıştay
- B. TBMM
- C. Yargıtay
- D. Yüksek Seçim Kurulu

16) Aşağıdaki açıklamalardan hangisi "Milli egemenlik" ilkesini tam olarak ifade etmektedir?

- A. Egemenlik millete aittir.
- B. Egemenlik bir kişiye aittir.
- C. Egemenlik bir zümreye aittir.
- D. Egemenlik bir sınıfa aittir.



İrem Sosyal Bilgiler Dersine çalışırken kitaptan aşağıdaki bölümü okudu. "Bir ülkede demokrasinin iyi işleyebilmesi için, halkın tüm bireylerinin toplumsal yaşamda olduğu kadar kendi özel yaşamında da demokratik kurallara uyması gerekir."

17) İrem'in okuduğu bölümden hareketle aşağıdakilerden hangisi demokratik bir anlayışa ters düşer?

- A. Taha'nın sürekli olarak kardeşinin harçlığını alıp, harcaması
- B. Yaz tatilinde gidilecek olan yerin, ailedeki herkesin görüşü alındıktan sonra belirlenmesi
- C. İrem'in 30 kişilik bir sınıfta yalnızca 18 kişinin oyunu alarak başkan seçilmesi
- D. Mutlu'nun üniversite tercihi yapmasına ailesinin ve öğretmenlerinin yardımcı olması

"23 Nisan 1920'de Büyük Millet Meclisi'ni açarak Modern Türkiye'nin temellerini atan Atatürk, milli egemenlik ilkesini, devletin temel öğelerinden biri haline getirmiştir. Böylece tek kişinin hakimiyeti ve bu hakimiyetin babadan oğula geçiş ilkesine dayanan yönetim biçimini ifade eden saltanat son bulmuştur."

18) Metne göre Atatürk, aşağıdakilerden hangisinin yolunu açmıştır?

- A. Milletin kendi kendini yönetmesinin
- B. Saltanat yönetiminin güçlenmesinin
- C. Seçkinlerin egemenliği ele geçirmesinin
- D. Monarşik yönetim anlayışının gelişmesinin

19) Kralın varlığını devam ettirdiği, ancak kralın yanında bir meclisin bulunduğu ve halkın yönetime katıldığı yönetim şekli aşağıdakilerden hangisidir?

- A. Demokrasi
- B. Meşrutiyet
- C. Monarşi
- D. Teokrasi

EK-6 Devamı

Tatilini geçirmek için akrabalarının yaşadığı başka bir ülkeye giden Taha, gittiği bu ülke ile ilgili olarak günlüğüne şunları yazmıştır.



"Bu ülkede yönetim gücü bir gruba ait.. Burada halk kendi yöneticilerini seçemiyor. Aynı zamanda halkın hiçbir hakkı yok. Oysa benim ülkemde, biz yöneticilerimizi özgürce seçebiliyoruz ve birçok hak ve özgürlüklere sahibiz."

20) Buna göre, Taha'nın gittiği ülkenin yönetim şekli ile Taha'nın yaşadığı ülkenin yönetim şekli aşağıdaki seçeneklerin hangisinde doğru olarak verilmiştir?

Gittiği ülke	Yaşadığı ülke
A. Oligarşi	Cumhuriyet
B. Monarşi	Teokrasi
C. Teokrasi	Meşrutiyet
D. Monarşi	Cumhuriyet

21) Aşağıdakilerden hangisi demokratik toplumlarda bireylere düşen görevler arasında yer almaz?

- A. Eleştirilerde kırıncı olmamak
- B. İnsan ilişkilerinde hoşgörülü olmak
- C. Başkalarının haklarına saygılı olmak
- D. Kendi düşüncemizi zorla kabul ettirmek

22) Katılımcılığın en fazla ve en az olduğu yönetim biçimleri aşağıdaki seçeneklerden hangisinde verilmiştir?

En fazla	En az
A. Monarşi	Cumhuriyet
B. Oligarşi	Teokrasi
C. Cumhuriyet	Monarşi
D. Oligarşi	Monarşi

23) Meclis tarafından yapılan yasaların uygulanması gerekir. Bu uygulama işini aşağıdakilerden hangisi yapmaktadır?

- A. Anayasa Mahkemesi
- B. Bakanlar Kurulu
- C. Danıştay
- D. Sayıştay

"Sorunların mecliste görüşülüp, gerekli kanuni işlemlerin yapılması yetkisinin kullanıldığının bir göstergesidir."

24) Yukarıda boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi getirilmelidir?

- A. Danıştay
- B. Yargı
- C. Yasama
- D. Yürütme

I. Teokratik devletler din kurallarına göre kurulup yönetilen devletlerdir.

II. Hakimiyetin Tanrı'ya ait olduğu kabul edilmiştir.

III. Tanrı'nın gücünün simgesi olan ilahi kurallar insanlara uygulanır.

IV. Bütün işler Tanrı adına yapıldığı için yöneticilerin yaptıklarını halk eleştiremez ve tartışamaz.

25) Yukarıda numaralandırılmış cümlelerin hangisinde halkın yöneticilerin kararlarını sorgulayamamasının nedeni açıklanmıştır?

- A. I
- B. II
- C. III
- D. IV

I- Tevhidi- Tedrisat Kanunu'nun çıkarılması

II- Cumhurbaşkanı'nın kanunu onaylaması ve kanunun uygulamaya konulması

III- Kanuna uymayan okulların kapatılması ve ceza verilmesi

26) Bu uygulamaların sırasıyla hangi güce ait olduğunu bulunuz?

I.	II.	III
A. Yasama	Yargı	Yürütme
B. Yürütme	Yasama	Yargı
C. Yasama	Yürütme	Yargı
D. Yargı	Yasama	Yürütme

EK-6 Devamı

Biz oligarşi ile yönetilen bir
ülkede yaşıyoruz.
Ülkemizdeki yönetim
esasları şunlardır:....



27) Yukarıdaki anlatımın hangi seçenekteki bilgi ile devam etmesi beklenemez?

- A. Ülke yönetimi ayrıcalıklı bir zümrenin elindedir.
- B. Ülkenin tüm kurumları yönetimdeki grubun elindedir.
- C. Devlet başkanı aynı zamanda dini lider özelliği de taşımaktadır.
- D. Ülkede hal arasında sınıfsal ayrım söz konusudur.

- Hakimiyet belli bir grubun elindedir.
- Az sayıda insan yönetimde söz sahibidir.
- Halk sınıflara ayrılmıştır.

28) Yukarıdaki verilen bilgilerle aşağıdaki hangi yönetim şekli ilişkilidir?

- A. Cumhuriyet
- B. Monarşi
- C. Oligarşi
- D. Teokrasi

- ✓ *Hükümdarın emirleri kanun sayılır.*
- ✓ *Devlet yönetiminde halkın seçtiği kişiler sorumludur.*
- ✓ *Devletin tüm kurumları bu grubun elindedir.*

29) Yukarıdaki verilen bilgilerle aşağıdaki yönetim şekilleri ile ilişkilidir. Buna göre yukarıdaki maddeler ile aşağıdaki yönetim şekilleri ilişkilendirildiğinde hangisi dışarıda kalır?

- A. Cumhuriyet
- B. Monarşi
- C. Oligarşi
- D. Teokrasi



Yavuz Sultan Selim 1517 tarihinde Mısır'ı fethetmiş ve Memlük Devleti'nden Halifeliği almıştır. Bu tarihten sonra Osmanlı Devleti İslam Dünyası'nın lideri oldu.

30) Buna göre Mutlu Öğretmen'in söylediklerine göre Osmanlı Devleti hangi yönetim ile yönetilmeye başlamıştır?

- A. Cumhuriyet
- B. Monarşi
- C. Oligarşi
- D. Teokrasi



Yargı yetkisi Türk Milleti adına Bağımsız Mahkemelere bırakılmıştır. Mahkemeler kişiler arası uyuşmazlıkları kanunlara uygun çözer. Kimse yargıya müdahale edemez.

31) Yukarıdaki bilgilere bakarak yargı ile ilgili aşağıdakilerden hangisine ulaşılabilir?

- A. Ülkenin yargı bağımsızlığı vardır.
- B. Hukuk kanunların üzerindedir.
- C. Yargıya kişiler müdahale edebilir.
- D. Mahkemeler ülkedeki yabancıları yargılayabilir.

"Ülkemizde yasama, yürütme ve yargı yetkisi farklı kurumlara verilmiştir. Yargı yetkisi ise Türk Milleti adına Bağımsız Mahkemelere verilmiştir."

32) Yargı yetkisinin Bağımsız Mahkemelere verilmesi ile aşağıdakilerden hangisi amaçlanmıştır?

- A. Mahkemelerin tarafsızlığını sağlamak
- B. Devletin savunulmasını güçlendirmek
- C. Adli görevlilerin ayrıcalıklı olmasını sağlamak
- D. Yasama yetkisini kullananların gücünü arttırmak

EK-6 Optik Form

OPTİK FORM (Seçtiğiniz şıkkın üzerine çarpı (X) işareti koyunuz.)										
1.	(A)	(B)	(C)	(D)		17.	(A)	(B)	(C)	(D)
2.	(A)	(B)	(C)	(D)		18.	(A)	(B)	(C)	(D)
3.	(A)	(B)	(C)	(D)		19.	(A)	(B)	(C)	(D)
4.	(A)	(B)	(C)	(D)		20.	(A)	(B)	(C)	(D)
5.	(A)	(B)	(C)	(D)		21.	(A)	(B)	(C)	(D)
6.	(A)	(B)	(C)	(D)		22.	(A)	(B)	(C)	(D)
7.	(A)	(B)	(C)	(D)		23.	(A)	(B)	(C)	(D)
8.	(A)	(B)	(C)	(D)		24.	(A)	(B)	(C)	(D)
9.	(A)	(B)	(C)	(D)		25.	(A)	(B)	(C)	(D)
10.	(A)	(B)	(C)	(D)		26.	(A)	(B)	(C)	(D)
11.	(A)	(B)	(C)	(D)		27.	(A)	(B)	(C)	(D)
12.	(A)	(B)	(C)	(D)		28.	(A)	(B)	(C)	(D)
13.	(A)	(B)	(C)	(D)		29.	(A)	(B)	(C)	(D)
14.	(A)	(B)	(C)	(D)		30.	(A)	(B)	(C)	(D)
15.	(A)	(B)	(C)	(D)		31.	(A)	(B)	(C)	(D)
16.	(A)	(B)	(C)	(D)		32.	(A)	(B)	(C)	(D)

EK-7 Sorgulama Becerileri Ölçeği

Değerli Katılımcı, aşağıda sizinle ilgili ifadeler bulunmaktadır. Lütfen her bir maddeyi dikkatlice okuyunuz ve sizi en iyi tanımlayan seçeneği işaretleyiniz. Doğru ya da yanlış cevap yoktur. Sizden beklenen içtenlikle cevap vererek bilimsel bir çalışmaya yardımcı olmanız. Lütfen bütün sorularla ilgili görüşlerinizi ifade ediniz.

① Hiçbir zaman anlamına gelmektedir.	② Nadiren	③ Ara sıra	④ Çoğunlukla	⑤ Her zaman	
1. Sınavda herhangi bir soruyu cevapladıktan sonra cevabımı en az bir kez daha okurum.	①	②	③	④	⑤
2. Bir problemin çözümüne ulaşısam da, başka çözüm yolları ararım.	①	②	③	④	⑤
3. Sınıfta anlatılan bir konu hakkında düşündüklerimi çekinmeden söylerim.	①	②	③	④	⑤
4. Hangi bilgiyi öğrenmem gerektiğini ayırt ederim.	①	②	③	④	⑤
5. Bir problemin çözümünü keşfetmek için, materyal, olay ve nesneleri bir araya getiririm.	①	②	③	④	⑤
6. Sınıfta tartışılan bir konu hakkında bilmediklerimi çekinmeden sorarım.	①	②	③	④	⑤
7. Sınıfta arkadaşlarımdan sorulara verdikleri cevapları dinlerim.	①	②	③	④	⑤
8. Bir soruyu cevaplarırken farklı çözüm yolları denerim.	①	②	③	④	⑤
9. Bireysel deneyimlerle elde edilen bilgileri, birden fazla kaynaktan elde edilen bilgilerle doğrularım.	①	②	③	④	⑤
10.Sınıfta anlamadığım bir konuyu öğretmene çekinmeden sorarım.	①	②	③	④	⑤
11.Farklı bir problem ile karşılaştığımda önceki bilgilerimi kullanırım.	①	②	③	④	⑤
12.Herhangi bir konuda bir şeyler okurken, okuduklarımdan doğruluğunu test ederim.	①	②	③	④	⑤
13.Sınıfta sorulan sorulara cevap verebilmek için bilgilerimi gözden geçiririm.	①	②	③	④	⑤
14.Öğrendiklerimin yanlış olduğunu fark ettiğimde, hemen düzeltirim.	①	②	③	④	⑤

EK-7 Devamı

Puanlama Yönergesi

Alt boyut ve madde sayısı: 3 alt boyut ve 14 madde

Bilgi Edinme (6 madde): 1, 4, 7, 11, 13, 14

Bilgiyi Kontrol Etme (5 madde): 2, 5, 8, 9, 12

Özgüven (3 madde): 3, 6, 10

Ölçeğin bulunan ters maddeler: Ölçekte ters madde bulunmamaktadır.

Sorgulama becerileri ölçeğinden elde edilebilecek en yüksek puan 70, en düşük puan ise 14'tür.

Ölçeğin Değerlendirilmesi: Ölçeğin her bir alt boyutundan alınan yüksek puan bireyin ilgili alt boyutun değerlendirdiği özelliğe sahip olduğunu göstermektedir. Ölçek ayrıca toplam sorgulama becerisi puanı vermektedir. Ölçek puanlanırken alt boyutların ve toplam puanın ortalaması alınmaktadır.

EK-8 Öğrenci Araştırma Gönüllü Katılım Formu

Bu çalışma,

“Akıl ve zekâ oyunlarının 6. sınıf sosyal bilgiler dersi etkin vatandaşlık öğrenme alanında öğrencilerin akademik başarılarına ve sorgulama becerilerine etkisi” başlıklı bir araştırma çalışması olup akıl ve zekâ oyunlarının 6. sınıf sosyal bilgiler dersi etkin vatandaşlık öğrenme alanında öğrencilerin akademik başarılarına ve sorgulama becerilerine etkisi belirlemek amacıyla uygulanacaktır.

Çalışma, Doç. Dr. Hüseyin BAYRAM danışmanlığında Halil ÖZDEMİR tarafından yürütülmekte olup sonuçları ile Akıl ve Zekâ Oyunlarının 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Etkin Vatandaşlık Öğrenme Alanında Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Sorgulama Becerilerine Etkisi, tüm yönleriyle ortaya konacaktır. Bu kapsamda gerçekleştirilecek çalışmanın sonuçları ile bilimsel alan yazınına katkı sağlanacağı düşünülmektedir.

- Bu çalışmaya katılım, gönüllülük esasına dayanmaktadır.
- Araştırmanın deney aşaması süresince bulunduğunuz sınıfta Akıl ve Zekâ oyunları kapsamında uygulama yapılacaktır.
- Çalışmanın amacı doğrultusunda; ön test -son test şeklinde uygulanacak olan akademik başarı testi ve sorgulama becerileri ölçeği aracılığıyla sizden veri toplanacaktır.
- İsminizi yazmak ya da kimliğinizi açığa çıkaracak bir bilgi vermek zorunda değilsiniz. Araştırmada katılımcıların isimleri gizli tutulacaktır.
- Araştırma kapsamında toplanan veriler, sadece bilimsel amaçlar doğrultusunda kullanılacak, araştırmanın amacı dışında ya da bir başka araştırmada kullanılmayacak ve gerekmesi halinde, sizin (yazılı) izniniz olmadan başkalarıyla paylaşılmayacaktır.
- İstemeniz halinde sizden toplanan verileri inceleme hakkınız bulunmaktadır.
- Sizden toplanan veriler öğrenme ürünlerinin dosyalanması yöntemi ile korunacak ve araştırma bitiminde arşivlenecek veya imha edilecektir.
- Veri toplama sürecinde/süreçlerinde size rahatsızlık verebilecek herhangi bir soru/talep olmayacaktır. Yine de katılımınız sırasında herhangi bir sebepten dolayı rahatsızlık hissederseniz çalışmadan istediğiniz zaman ayrılabilirsiniz. Çalışmadan ayrılmanız durumunda sizden toplanan veriler çalışmadan çıkarılacak ve imha edilecektir.

Gönüllü katılım formunu okumak ve değerlendirmek üzere ayırdığınız zaman için teşekkür ederim. Çalışma hakkındaki sorularınızı Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi bölümünden Halil ÖZDEMİR’e yöneltebilirsiniz.

EK-8 Devamı

Araştırmacının Adı-Soyadı: Halil ÖZDEMİR

Adres: Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Eğitim Fakültesi,
Türkçe ve Sosyal Bilgiler Eğitimi Bölümü/Ağrı

Cep Tel:

Bu çalışmaya tamamen kendi rızamla, istediğim takdirde çalışmadan ayrılabilceğimi bilerek verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını kabul ediyorum.

(Lütfen bu formu doldurup imzaladıktan sonra veri toplayan kişiye veriniz.)

Katılımcı Ad ve Soyadı:

İmza:

Tarih:

EK-9 Öğrenci Velisi İzin Formu

Sayın Veli

Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma, "Akıl ve zekâ oyunlarının 6. sınıf sosyal bilgiler dersi etkin vatandaşlık öğrenme alanında öğrencilerin akademik başarılarına ve sorgulama becerilerine etkisi" adıyla, 05.02.2024- 30.08.2024 tarihleri arasında yapılacak bir yüksek lisans tez araştırması uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Akıl ve zekâ oyunlarının 6. sınıf sosyal bilgiler dersi etkin vatandaşlık öğrenme alanında öğrencilerin akademik başarılarına ve sorgulama becerilerine etkisinin ortaya konması.

Araştırma Uygulaması: Test ve Ölçek uygulaması şeklindedir.

Araştırma T.C. Millî Eğitim Bakanlığı'nın ve okul yönetiminin de izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çocuğunuz çalışmaya katılıp katılmamakta özgürdür. Araştırma çocuğunuz için herhangi bir istenmeyen etki ya da risk taşımamaktadır. Çocuğunuzun katılımı tamamen sizin isteğinize bağlıdır, reddedebilir ya da herhangi bir aşamasında ayrılabilirsiniz. Araştırmaya katılmamama veya araştırmadan ayrılma durumunda öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkileri etkilemeyecektir.

Çalışmada öğrencilerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir.

Uygulamalar, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden çocuğunuz kendisini rahatsız hissederse cevaplama işini yarıda bırakıp çıkmakta özgürdür. Bu durumda rahatsızlığın giderilmesi için gereken yardım sağlanacaktır. Çocuğunuz çalışmaya katıldıktan sonra istediği an vazgeçebilir. Böyle bir durumda veri toplama aracını uygulayan kişiye, çalışmayı tamamlamayacağını söylemesi yeterli olacaktır. Anket çalışmasına katılmamak ya da katıldıktan sonra vazgeçmek çocuğunuza hiçbir sorumluluk getirmeyecektir.

Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı : Halil ÖZDEMİR

Danışman : Doç. Dr. Üyesi Hüseyin BAYRAM

İletişim Bilgileri: Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Bölümü, Sosyal Bilgiler Eğitimi Anabilim Dalı

EK-9 Devamı

Velisi bulunduğum sınıfı numaralı öğrencisi

.....

.....'in yukarıda açıklanan araştırmaya katılmasına izin

.

.... / /

.....

.....

Veli Adı-Soyadı:

Telefon

EK-10 Vatandaşlık Macerası Akıl ve Zekâ Oyunu Ders Planı Örneği

DERS PLANI

Ders Adı: Sosyal Bilgiler

Süre: 40 dakika

Sınıf: 6

Öğrenme Alanı: Etkin Vatandaşlık

Kazanım: Demokrasinin temel ilkeleri açısından farklı yönetim biçimlerini karşılaştırır.

Yöntem ve Teknik: Oyun Tabanlı Öğrenme, Soru-Cevap, Grup Çalışması, Tartışma

Kaynak, araç ve gereç: “Vatandaşlık Macerası” oyunu (oyun tahtası, soru kartları, görev kartları, jetonlar, zar, piyonlar), tahta, kalem

DERSİN AMAÇLARI

- Bu dersin sonunda öğrenciler:
- Demokrasinin temel ilkelerini ve farklı yönetim biçimlerini karşılaştırır.
- Yasama, yürütme ve yargı arasındaki ilişkiyi açıklar.
- Yönetimlerin karar alma süreçlerini etkileyen unsurları analiz eder.
- Demokrasinin toplumsal hayattaki önemini açıklar.
- Vatandaşların anayasal hak ve sorumluluklarını fark eder.
- Kadın haklarının tarihsel süreçteki gelişimini değerlendirir.

DERSİN İŞLENİŞİ

1. AŞAMA: DİKKAT ÇEKME (5 DAKİKA)

- Öğrencilere “Demokratik bir toplumda yaşamak neden önemlidir?” sorusu yöneltilir ve beyin fırtınası yapılır.
- Öğrencilere farklı yönetim biçimleri hakkında kısa bir görsel/video gösterilir.
- “Bugün, vatandaşlık ve demokrasi hakkında eğlenceli bir oyun oynayacağız!” diyerek dersin içeriği tanıtılır.

EK-10 Devamı

2. AŞAMA: KEŞFETME (10 DAKİKA)

- Öğrencilere “Vatandaşlık Macerası” oyunu tanıtılır.
- Oyunun amacı ve kuralları açıklanır.
- Oyun tahtası ve kartlar öğrencilere gösterilir.
- Öğrenciler 3-4 kişilik gruplara ayrılır.
- Her grup sırayla zar atarak ilerler ve soru/görev kartlarını çeker.
- Öğrenciler bilgi sorularına doğru cevap vererek puan toplar, sorgulama sorularını tartışarak cevaplandırır ve görevleri tamamlar.

3. AŞAMA: DERİNLEŞTİRME (15 DAKİKA)

- Oyun devam ederken öğretmen öğrencileri yönlendirir ve tartışmalara katılır.
- Öğrencilerin verdiği cevaplar tahtaya yazılarak önemli noktalar vurgulanır.
- “Yargı bağımsızlığı neden önemlidir?”, “Vatandaşların hakları ve sorumlulukları arasında nasıl bir denge olmalıdır?” gibi derinleştirici sorular sorulur.
- Demokratik bir toplumda bireylerin aktif katılımının önemi üzerine tartışma yapılır.

4. AŞAMA: SONUÇ VE DEĞERLENDİRME (10 DAKİKA)

- Kazanan grup “Etkin Vatandaş” ilan edilir ve küçük bir ödül verilir (örneğin alkış, rozet, sınıf içi ek puan vb.).
- Öğrencilerden, bugünkü derste öğrendiklerini özetlemeleri istenir. “En çok hangi bilgiyi öğrendiğinizi düşündünüz?” sorusu yöneltilir.
- Öğrencilerden “Vatandaşlık bilincini geliştirmek için sizce neler yapılmalı?” sorusuna cevap vermeleri istenir.
- Derste işlenen konular kısaca tekrar edilerek ders sonlandırılır.

EK-10 Devamı

DEĞERLENDİRME YÖNTEMLERİ

- Oyun sırasında öğrencilerin sorulara verdikleri cevaplar gözlemlenir.
- Tartışmalara katılım seviyeleri değerlendirilir.
- Ders sonunda öğrencilere kısa bir geri bildirim formu verilebilir.
- Öğrencilerin dersle ilgili yazılı veya sözlü bir değerlendirme yapmaları istenir.

DERSİN KAZANIMLARA KATKISI

- Öğrenciler, yönetim biçimlerini ve demokrasinin işleyişini eğlenceli bir şekilde öğrenir.
- Eleştirel düşünme, problem çözme ve grup çalışması becerileri gelişir.
- Demokratik katılımın önemi konusunda farkındalık kazanırlar.

Hazırlanan ders planı, öğrencilerin aktif katılımını teşvik eden oyun temelli bir öğrenme süreci sunar ve “Etkin Vatandaşlık” kazanımlarını pekiştirir.

EK-11 ÖZGEÇMİŞ

Halil Özdemir, ilçesinde dünyaya gelmiştir. İlk ve ortaöğrenimini Köyü'nde, lise öğrenimini ise ilçesinde tamamlamıştır. 2005 yılında Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Sosyal Bilgiler Öğretmenliği Bölümünü kazanarak 2009 yılında bu bölümden mezun olmuştur.

2012 yılında Millî Eğitim Bakanlığı bünyesinde Sosyal Bilgiler Öğretmeni olarak Erzurum ilinde göreve başlamış, çeşitli eğitim kurumlarında görev yaparak mesleki deneyim kazanmıştır. 2021 yılında Atatürk Üniversitesi Türkçe Öğretmenliği Lisans Programı'nı tamamlamış, 2025 yılı itibarıyla Erzurum Teknik Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü'nde öğrenimine devam etmektedir.

Eğitim-öğretim faaliyetlerinin yanı sıra spor alanında da etkinlik göstermekte olan Halil Özdemir, Satranç, Dart ve Hemsball branşlarında aktif olarak hakemlik görevini yürütmektedir. Hâlihazırda Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı bir eğitim kurumunda Sosyal Bilgiler Öğretmeni olarak görevine devam etmektedir.