



**BİLGİSAYAR DESTEKLİ EĞİTSEL OYUNLARLA
GERÇEKLEŞTİRİLEN SOSYAL BİLGİLER DERSİNİN
AKADEMİK BAŞARIYA ETKİSİ**

Aynur Asena KESKİN

Yüksek Lisans Tezi

Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı

Doç. Dr. Emine TEYFUR

**2022
(Her Hakkı Saklıdır)**

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

Aynur Asena KESKİN

**BİLGİSAYAR DESTEKLİ EĞİTSEL OYUNLARLA
GERÇEKLEŞTİRİLEN SOSYAL BİLGİLER DERSİNİN
AKADEMİK BAŞARIYA ETKİSİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ YÖNETİCİSİ
Doç. Dr. Emine TEYFUR

AĞRI – 2022

TEZ ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğine göre hazırlamış olduğum “Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunlarla Gerçekleştirilen Sosyal Bilgiler Dersinin Akademik Başarıya Etkisi” adlı tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kağıt ve elektronik kopyalarının Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Sosyal Bilimler 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.
- ☐ Tezim sadece Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi yerleşkelerinden erişime açılabilir.
- ☐ Tezimin yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

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

Aynur Asena KESKİN

TEZ KABUL VE ONAY TUTANAĐI

LİSANSÜSTÜ EĐİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĐÜNE

Doç. Dr. Emine TEYFUR danışmanlığında, Aynur Asena KESKİN tarafından hazırlanan bu çalışma 23/05/2022 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından. Türkçe ve Sosyal Bilimler Eğitimi Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan :

İmza:

Jüri Üyesi :

İmza:

Jüri Üyesi :

İmza:

Yukarıdaki imzalar adı geçen öğretim üyelerine ait olup;

Enstitü Yönetim Kurulunun .../.../2022.. tarih ve / nolu kararı ile onaylanmıştır.

.... / /

Prof. Dr. İbrahim HAN

Enstitü Müdürü

İÇİNDEKİLER

İÇİNDEKİLER	iv
ÖZET	vi
ABSTRACT	vii
ÖN SÖZ	viii
TABLolar DİZİNİ	ix
ŞEKİLLER DİZİNİ.....	x
KISALTMALAR DİZİNİ.....	xi

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu	2
1.2. Amaç	3
1.3. Önem	3
1.4. Varsayımlar	3
1.5. Sınırlılıklar.....	4

İKİNCİ BÖLÜM

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	5
2.1. Oyunun Tanımı.....	5
2.2. Oyunun Önemi	6
2.3. Oyunun Tarihçesi	8
2.4. Oyunun Eğitimdeki Yeri	9
2.5. Eğitsel Oyun	11
2.6. Eğitsel Oyunlarda Bulunması Gereken Özellikler	12
2.7. Eğitsel Oyunun Önemi ve Faydaları	13
2.8. Eğitsel Oyunların Eğitime Katkıları	14

2.9. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması	16
2.10. Eğitsel Oyunların Avantaj ve Dezavantajları	16
2.11. Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyun	18
2.12. Sosyal Bilgilerde Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyun Kullanımı	25
2.13. İlgili Araştırmalar	26

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. YÖNTEM	36
3.1. Araştırma Modeli	36
3.2. Çalışma Grubu.....	36
3.3. Veri Toplama Araçları.....	37
3.4. Verilerin Analizi.....	38
3.5. Uygulama Süreci	39

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. BULGULAR VE YORUM.....	48
4.1. Birinci Alt Probleme Yönelik Bulgular.....	48
4.2. İkinci Alt Probleme Yönelik Bulgular	49
4.3. Üçüncü Alt Probleme Yönelik Bulgular	50

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. SONUÇ TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	52
KAYNAKÇA	55
EKLER.....	64
EK-1 : Akademik Başarı Testi	64
EK-2 : Etik Kurul İzin Belgesi	68
EK-3 : MEB Araştırma İzni Belgesi	71

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

BİLGİSAYAR DESTEKLİ EĞİTSEL OYUNLARLA GERÇEKLEŞTİRİLEN SOSYAL BİLGİLER DERSİNİN AKADEMİK BAŞARIYA ETKİSİ

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Emine TEYFUR

2022, 85 sayfa

Jüri: Doç. Dr. Emine TEYFUR

Prof. Dr. Ufuk ŞİMŞEK

Doç. Dr. Murat ÇALIŞOĞLU

Bu araştırmanın amacı sosyal bilgiler dersinde bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisini belirlemektir. Çalışma nicel yaklaşım benimsenerek hazırlanmış olup yarı deneysel desenlerden ön test – son test eşitlenmemiş kontrol gruplu model kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu Ağrı il merkezinde 6. Sınıfta öğrenim görmekte olan 10’u deney grubu, 12’si kontrol grubu olmak üzere toplam 22 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışmada veri toplama aracı olarak 20 sorudan oluşan akademik başarı testi kullanılmıştır. Araştırmada elde edilen veriler bir istatistik paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. Elde edilen verilere bağımsız örneklem t testi ve eşleştirilmiş örneklem t testi uygulanmıştır.

Araştırmada yapılan analizler neticesinde sosyal bilgiler dersinde bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarını arttırdığı tespit edilmiştir. Deney ve kontrol gruplarının ön test puanlarında anlamlı farklılık bulunmazken, son test puanlarında deney grubu lehine anlamlı farklılık bulunmuştur. Ayrıca kontrol grubunda yapılan ön test – son test karşılaştırmasında anlamlı farklılık bulunmazken deney grubunda yapılan ön test – son test karşılaştırmasında son test puanları lehine anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Deneysel işlemin deney grubundaki etkisinin cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için deney grubu öğrencilerin ön test puanlı ve son test puanları cinsiyete göre karşılaştırılmıştır. Yapılan analiz neticesinde ön test puanlarında cinsiyete ilişkin anlamlı farklılık bulunmazken son test puanlarında erkekler lehine cinsiyete ilişkin anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Sosyal bilgiler dersinde bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımı erkek öğrencilerin akademik başarılarını arttırmada daha etkilidir.

2022, 85 sayfa

Anahtar Kelimeler: Eğitsel Oyun, Sosyal Bilgiler, Teknoloji, Akademik Başarı.

ABSTRACT

MASTER'S THESIS

THE EFFECT OF SOCIAL STUDIES COURSE WITH COMPUTER AIDED EDUCATIONAL GAMES ON ACADEMIC SUCCESS

Advisor: Assoc. Prof. Dr. Emine TEYFUR

2022, 85 page

Jury: Assoc. Prof. Dr. Emine TEYFUR

Prof. Dr. Ufuk ŞİMŞEK

Assoc. Prof. Dr. Murat CALIŞOĞLU

The aim of this research is to determine the effect of using computer-assisted educational games in social studies course on students' academic achievement. The study was prepared by adopting a quantitative approach and the pretest-posttest unequalized control group model, one of the quasi-experimental designs, was used. The study group of the research consists of 22 students, 10 in the experimental group and 12 in the control group, studying in the 6th grade in the city center of Ağrı. In the study, an academic achievement test consisting of 20 questions was used as a data collection tool. The data obtained in the research were analyzed using a statistical package program. Independent sample t test and paired sample t test were applied to the obtained data.

As a result of the analyzes made in the research, it was determined that the use of computer-assisted educational games in the social studies course increased the academic success of the students. While there was no significant difference in the pre-test scores of the experimental and control groups, a significant difference was found in the post-test scores in favor of the experimental group. In addition, there was no significant difference in the pretest-posttest comparison made in the control group, while a significant difference was found in favor of the posttest scores in the pretest-posttest comparison made in the experimental group. In order to determine whether the effect of the experimental procedure in the experimental group differed according to gender, the pre-test scores and post-test scores of the students in the experimental group were compared according to gender. As a result of the analysis, there was no significant gender difference in the pre-test scores, but a significant gender-related difference was found in favor of men in the post-test scores. The use of computer-assisted educational games in the social studies course is more effective in increasing the academic success of male students.

2022, 85 page

Keywords: Educational Game, Social Studies, Technology, Academic Success.

ÖN SÖZ

Yüksek lisans tezi olarak hazırlanan bu çalışma, 6. sınıf sosyal bilgiler dersi “bilim, teknoloji ve toplum” öğrenme alanı öğretiminde bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisini incelemiştir. Nicel yaklaşımla tasarlanmış, yarı deneysel bir çalışma özelliği göstermektedir. Araştırmada yarı deneysel desenlerden ön test- son test eşitlenmemiş kontrol gruplu model kullanılmıştır.

Tez hazırlama sürecinde desteğini, rehberliğini esirgemeyen, bilgisi ve ilgisiyle her zaman yanımda olan akademisyen kimliğini daima rol model olarak aldığım kıymetli hocam danışmanım Doç. Dr. Emine TEYFUR’ a; yüksek lisans eğitimimin başından itibaren yol gösteren, bilgi ve deneyimlerini aktaran değerli hocam Prof. Dr. Alperen KAYSERİLİ’ ye, lisans eğitimimin başından itibaren bana inanan, bilgisi ve deneyimleriyle desteğini üzerimden hiç eksik etmeyen kıymetli hocam Prof. Dr. Ufuk ŞİMŞEK ve lisansüstü eğitim sürecim boyunca gösterdiği ilgi ve rehberliği ile desteklerini her daim hissettiğim değerli hocam Doç. Dr. Murat ÇALIŞOĞLU’ na teşekkürlerimi sunarım.

Hayatım boyunca desteklerini benden esirgemeyen, maddi manevi her zaman yanımda olan canım annem Türkan KAVALI, canım babam Ayhan KAVALI, kıymetli büyüğüm Yasin ŞAHİN ve eğitim sürecim boyunca değerli bilgileriyle yol gösterenim ve en büyük destekçim olan kıymetli eşim Dr. Öğr. Üyesi Yılmaz KESKİN ve zaman yönetimime en büyük destekçim canım kızım Aytürk Asya KESKİN başta olmak üzere tüm aile fertlerime teşekkür ederim.

Ağrı-2022

Aynur Asena KESKİN

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 3.1. Kontrol ve Deney Gruplarının Ön Test Puanları Karşılaştırmasına İlişkin Bağımsız Örneklem t Testi Sonuçları.....	36
Tablo 3.2. Akademik Başarı Testi Belirtke Tablosu	38
Tablo 3.3. Shapiro-Wilks Normallik Testi Sonuçları.....	38
Tablo 3.4. Ders Planlaması.....	41
Tablo 3.5. Ders Planlaması (Devamı)	42
Tablo 3.6. Uygulama Planı.....	42
Tablo 4.1. Deney ve Kontrol Gruplarının Ön Test Puanları Karşılaştırmasına İlişkin Bağımsız Örneklem t Testi Sonuçları.....	48
Tablo 4.2. Deney ve Kontrol Gruplarının Son Test Puanları Karşılaştırmasına İlişkin Bağımsız Örneklem t Testi Sonuçları.....	49
Tablo 4.3. Kontrol Grubunun Akademik Başarı Testi Ön Test ve Son Test Toplam Puanları Arasındaki Farka İlişkin Eşleştirilmiş Örneklem t Testi Sonuçları	49
Tablo 4.4. Deney Grubunun Akademik Başarı Testi Ön Test ve Son Test Toplam Puanları Arasındaki Farka İlişkin Eşleştirilmiş Örneklem t Testi Sonuçları	50
Tablo 4.5. Deney Grubunun Akademik Başarı Testi Ön Test Toplam Puanlarında Cinsiyete İlişkin Bağımsız Örneklem t Testi Sonuçları	50
Tablo 4.6. Deney Grubunun Akademik Başarı Testi Son Test Toplam Puanlarında Cinsiyete İlişkin Bağımsız Örneklem t Testi Sonuçları	51

ŞEKİLLER DİZİNİ

Şekil 3.1. SOS Oyunu – Sosyal Bilimler ve Toplum.....	44
Şekil 3.2. Hafıza Oyunu – Sosyal Bilimler ve Toplum	44
Şekil 3.3. Köstebek Vurmaca – Sosyal Bilimler.....	45
Şekil 3.4. Eşleşmeyi Bul – Sosyal Bilimler ve Görselleri	45
Şekil 3.5. Hangisi Doğru – Bilimsel Gelişmelerin Sonuçları	46
Şekil 3.6. Sıralama Oyunu – Bilimsel Araştırma Basamakları.....	46
Şekil 3.7. Hangisi Doğru – Telif ve Patent Hakkı	47



KISALTMALAR DİZİNİ

MEB : Milli Eğitim Bakanlığı

s : Sayfa

TDK : Türk Dil Kurumu

Sd : Serbestlik Derecesi

SH : Standart Hata

Ss : Standart Sapma

$\bar{X}$: Ortalama

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GİRİŞ

İnsanların gelişimi açısından tarih boyunca önemli bir yere sahip olan oyunlar, farklı yaşlardaki bireylerin günlük yaşamlarının her alanında karşılaştıkları problemleri deneyimleyerek farklı çözüm yolları üretebildikleri ve içinde bulundukları topluma ait değerleri öğrenmesine zemin hazırlayan ortamlardır. Özellikle çocuklukla birlikte yapılan bir aktivite şeklinde düşünülen oyunun, çocukluk dönemiyle alakalı alan yazındaki literatür verileri ile beraber önemi artmakta ve bazı bilim adamlarını da bu alanda çalışmalar yapmaya yönlendirmektedir (Koçyiğit vd., 2007). İnsan, doğumundan ölümüne kadar olan süreçte farklı dönemlerden geçmekte, fiziksel yapısına ve yaşına göre özellikler göstermektedir. Yaşamı boyunca bireyler; çocukluk, ergenlik, yetişkinlik, orta yaş, yaşlılık ve ihtiyarlık evrelerinden geçmektedir (Kasapoğlu, 2006). Ergenlik çağı ortalama olarak 10-13 yaşlarında başlamaktadır. Erken ergenlik çağı ise ortaokul dönemini kapsayan ve ayrıca kişinin büyük oranda pubertal değişiminin gerçekleştiği bir süreçtir (Santrock, 2012). Bu gelişim dönemi yaşamın en önemli biyolojik ve fizyolojik değişim kısmını oluşturur. Ayrıca büyüme hızlanmakta ve cinsel karakterler farklılaşmaya başlar (Yavuzer, 2012). Ergen bu çağda benmerkezci düşünce bakışını tecrübe edinmeye başlamaktadır. Sadece kendi duygu ve düşüncelerini kabul ederek farklı fikirlere kapalı olur. Başkalarına göre kendisini üstün görür ve anlaşılamadığını düşünür. Bu süreç ergenler için oldukça zor bir dönemdir (Kaya, 2005). Bu sebeple ergenlik çağı çevresiyle zıtlıkların ve çatışmaların yaşanmaya başlandığı bir süreçtir. Ergenlikteki birey çevresindeki aktivitelere katılım gösterir fakat saldırgan davranışlar gösterme eğilimindedir. Yine bu dönemde sosyal ortamlarda karşılaştığı bütün ilişkilerinde uyumsuz davranışları sıkça sergilemektedir (Poyraz, 2003).

Ergenlik çağı birey için en çok önem taşıyan dönemlerden biri olmakla birlikte bazı önemli özelliklerin kazanıldığı bir dönemdir. Bu dönemde ergen, günlük yaşamını meşgul eden pek çok problemi çözmek zorunda kalır. Bu problemlerin çözümü için ise kendince çözümler üretmesi gerekmektedir (Özbay, 2002).

Benmerkezci düşüncenin hakim olduğu ergenlik döneminde öğretimin bireylere dayatma yoluyla değil eğlenceli aktivitelerle gerçekleştirilmeye çalışılması daha sağlıklı bir öğrenme ortamı sağlayacaktır. Oyunlar, sadece çocuklar için değil neredeyse tüm bireyler için eğlenceli aktivitelerdir.

Oyun esnasında aktif öğrenme sürecinde olan çocukların, problem çözme becerilerinin gelişme gösterdiği gözlemlenmiştir (Torun, 2011). Her oyunun kendi içinde türüne bağlı olarak gelişen bazı problemleri barındırdığı söylenebilir (Bingham, 2004). Çocukların oyun oynarken problem durumlarını aşmaya yönelik iş birliği yapma, sabırlı olma, empati yapma, yardımlaşma, paylaşma, uzlaşma ve öfke kontrolü gibi problem çözebilmesini gerektiren bazı kritik becerileri öğrendikleri söylenebilir (Sevinç, 2004).

Oyun, çocuğun gelişimi açısından önemli bir yere sahip olması eğitim-öğretim ortamlarında da kullanılabilmesi düşüncesini güçlendirmiştir. Çünkü oyun temelli öğrenme ortamları, karşılaşılan sorunları çözmeyi gerektiren olayları daha çok ilgi uyandıran ve eğlenceli bir öğrenme deneyimiyle sunma gücüne sahiptir (Lester vd., 2014). Çocuklar oyun esnasında arkadaşlarıyla karar verme, yardımlaşma, kendine ve arkadaşlarına güven duyma, oyun kaybedildiğinde hoşgörü gösterme gibi gelecekte kişiliğini olumlu yönde etkileyecek özellikler kazanırlar (Bayazıtıoğlu, 1996). Çocuğun olumlu gelişiminde, hayata daha nitelikli, sağlıklı ve doğru hazırlanmasında, yaşam boyu sürdüreceği doğru alışkanlıklar edinmesinde oyunun vazgeçilmez bir etkisi olduğu yapılan tanım ve açıklamalardan da anlaşılmaktadır. İyi tasarlanan eğitsel oyunlar çocukların beden ve ruhen kendini iyi hissetmesini sağlayıp, yaşamı boyunca karşılaştığı problemlerle başa çıkabilmesine ve yaşadığı topluma ait değerlerin kazanılmasına olanak sağlayabilir. Bu çalışmada da eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde kullanımının öğrencilerin akademik başarılarını etkisini araştırmak amaçlanmıştır.

1.1. Problem Durumu

Bu çalışmanın Problem cümlesini “6. sınıf sosyal bilgiler dersi bilim, teknoloji ve toplum öğrenme alanı öğretiminde bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi nedir?” sorusu oluşturmaktadır.

Araştırmanın problem cümlesine bağlı olarak aşağıdaki alt problemler belirlenmiştir.

Alt Problemler

1. Akademik başarı testi ön test toplam puanlarında ve son test toplam puanlarında deney ve kontrol grupları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
2. Deney ve kontrol gruplarının akademik başarı testi ön test – son test toplam puanları arasında anlamlı farklılık var mıdır?
3. Deney grubundaki öğrencilerin akademik başarı testi ön test toplam puanlarında ve son test toplam puanlarında cinsiyete göre anlamlı farklılık var mıdır?

1.2. Amaç

Araştırmanın amacı, 6. sınıf sosyal bilgiler dersi “bilim, teknoloji ve toplum” öğrenme alanı öğretiminde bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisini ve etkinin cinsiyete ilişkin farkını belirlemektir.

1.3. Önem

İyi tasarlanan eğitsel oyunlar, çocukların beden ve ruhen kendini iyi hissetmesini sağlayıp, hayat içerisinde problemlerle başa çıkmasını sağlayabilir bunun yanı sıra çocukların değer gelişimlerine ve akademik başarılarına katkı sağlayabilir. Yapılan literatür taramasında eğitsel oyunların eğitim öğretim faaliyetlerinde kullanımının öğrencilerin derse güdülenmesi ve akademik başarılarını arttırmada etkili olduğu görülmüştür. Farklı sınıf düzeylerinde ve farklı konularda kısmen yapılmış araştırmalar bulunmakla birlikte eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde kullanımına yönelik çok fazla çalışma bulunmamaktadır. Araştırmanın gerek öğrencilerin derse yönelik motivasyonlarını ve akademik başarılarını arttırması beklentisi gerekse ilgili literatüre katkı sağlaması bakımından önemli olduğu düşünülmektedir.

1.4. Varsayımlar

Araştırmanın varsayımları şöyle belirlenmiştir:

1. Araştırmada deney grubundaki ve kontrol grubundaki öğrencilerinin akademik başarı testini içtenlikle ve samimi bir şekilde cevapladıkları,

2. Hem deney grubundaki hem de kontrol grubundaki öğrencilerin deneysel işlem dışındaki hayatlarında benzer öğrenme ortamlarına sahip oldukları,

3. Deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin 6. Sınıf sosyal bilgiler dersi “bilim, teknoloji ve toplum” öğrenme alanına ilişkin hazırbulunuşluk düzeylerinin benzer olduğu varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

Araştırmanın sınırlılıkları şöyle belirlenmiştir:

1. Araştırma 6. Sınıf sosyal bilgiler dersi “bilim, teknoloji ve toplum” öğrenme alanı ile

2. Ağrı ilinde bir ilköğretim okulunda 6. sınıfta öğrenim gören 22 öğrenciden elde edilen veriler ile;

3. Araştırmaya ait veriler 2020-2021 öğretim yılı bahar dönemi ile;

4. Akademik başarı testinde elde edilen veriler ile sınırlıdır.

İKİNCİ BÖLÜM

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Oyunun Tanımı

Oyun, eski tarihlerden bu yana var olan bir aktivitedir (Koçyiğit vd., 2007, s. 325). Ancak tanımlama konusunda net bir tanım vermek pek mümkün değildir. Etimolojik açıdan bakıldığında Yengin (2012)’ye göre oyun, Latince ve Yunanca kelimelerin bir araya gelmesi ile oluşan Ludoloji teriminden gelir ve “ciddi olmayan”, “gibi yapma” anlamları ifade etmektedir (s. 89).

Oyun kavramı tek bir olayı ya da olguyu anlatmak için kullanılmamaktadır. Bu yüzden de oyun için yapılan birçok tanımı görmek mümkündür. Örneğin TDK Türkçe Sözlüğe göre oyun “1. Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence. 2. Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi. 3. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü 4. Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes. 5. Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma 6. Şaşkınlık uyandırıcı hüner 7. Kumar 8. Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket. 9. Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç. 10. Hile, alicengiz oyunu, düzen, desise, entrika” anlamlarına gelmektedir. TDK oyunun on farklı anlamdaki tanımından bahsetmektedir.

Aykaç (2009) oyunu “kişilerin zihinsel, duygusal ve bedensel yeteneklerini geliştirmelerine katkı sağlayan ve içerisinde zevk ve eğlence öğeleri bulunduran eğitimsel niteliklere sahip etkinliklerdir” (s. 162) şeklinde tanımlamaktadır. Dönmez (1992) “belli bir amaca yönelik kurallı ya da kuralsız şekilde yapılan ancak her seviyede çocuğun hevesli ve hoşlanarak içinde bulunduğu oyun, çocukların sosyal, bedensel, duygusal, bilişsel ile birlikte dil gelişiminin ana noktasını var eden gerçek hayat içerisindeki etkin bir öğrenme sürecidir” (s. 13) şeklinde ifade etmektedir. Sünbül (2010) ise oyunu “bireylerin fazla enerjilerinin atılmasına ve rahatlama ihtiyaçlarının giderilmesine katkı sağlayan bir aktivite” (s. 65) olarak değerlendirmektedir. Bu çalışmada oyun, çocukların zekâ ve yetenek geliştirici, öğrenmelere katkı sağlayan eğlence aktivitesi anlamında kullanılmıştır.

Oyun çocukların gelişim süreçleri ile birlikte eğitimlerine de önemli bir katkı sağlamaktadır (Güneş, 2011). Oyun, zevk ve eğlence verme özelliği ile çocuğun ruhsal ve bedensel açıdan gelişimine katkı sağlamaktadır (Akandere, 2013). Çocuğun olumlu yönde geliştirilmesi ve kişilik yapısının oluşturulması açısından duygusal bağdan (sevgi) sonra gelen en önemli özelliğe sahip bilişsel ve duyuşsa en iyi araç oyundur (Yörükoğlu, 2011). Çocukların toplum tarafından oluşturulan kurallara uymasını, çevresindekilerle yardımlaşabilmesini ve onlara karşı ölçülü davranılmasını, kendisi ile birlikte başkalarının da haklarını koruyabilmeleri ve arkadaşlarını kırmama yollarını öğrenmesine katkı sağlamaktadır. Bununla birlikte farklı karakter yapısındaki bireylerle kaynaşabilmesine yardımcı olan, boşa geçirilmeyen, farklı bir yöntem aracılığıyla gerçek yaşamı öğrenmesine katkı sağlayan aktiviteler bütünüdür (Güneş, 2011).

2.2. Oyunun Önemi

Oyunlar kişide; hayal, hareket, ifade etme yeteneklerini uyaran ve onlar için öğrenmeye zemin oluşturan alanlardır. Oyunun başlıca görevleri, çocuğun motor ve konuşma becerileriyle birlikte sosyal gelişimlerine de olumlu bir etkide bulunmak, çocukların duygu ve düşüncelerini özgürce dile getirebilmesi, yaratıcılık ve problemler karşısında çözümler sunabilmelerinin gelişimine katkı sağlamaktır (Kernan, 2007). Çocuklar, oyun kuralları içerisinde grubuna üstünlük sağlama çabasında bulunurlar ve bu çaba ile birlikte stratejik yöntemler geliştirirler. Çocuklar oyun sırasında oyuna nasıl yön verecekleri, hangi yöntemleri belirleyecekleri konusunda tartışarak fikir alışverişinde bulunurlar (Hazar, 2017). Çocukların oyunla daha aktif bir duruma geçtikleri ve öğrenmenin diğer yöntemler açısından daha etkili bir biçimde gerçekleştiği söylenebilir (Akandere, 2013). Toplumsal kültürün aktarımında da oyun etkili bir iletişim aracıdır ve kültürel yansımalarından meydana gelen alıştırmalardır. Çocuk, oyun için gerekli olan materyallerin kullanımı sırasında organları ile kaslarını kontrollü ve etkin bir şekilde kullanmayı öğrenir. Yaş ve becerilerinde ilerleme sergileyen çocuklar, oyun arkadaşlarını değiştirmek ve farklı kişilerle etkileşimde bulunmak isterler. Birbirleri ile olan uyumları arttıkça oyunlar karmaşık bir hale gelir. Oyunu kazanabilmek adına gerekli olan taktiği saptamakta ve uygulamada güçlük çekerler. Oyun oynadıkça çocuklar kendilerini daha iyi tanıyarak

başkaları ile karşılaştırma imkânı yakalarlar ve uygun davranışlar sergileme eğiliminde olurlar. Oyun aracılığıyla kendi yaşamlarını tasarlayarak kontrollü bir şekilde davranmayı öğrenirler (Çamlıyer, 1994). Çocuk oyunlarının toplumların düşünce, davranış ve yaşam biçimleri gibi ortak bir tabanda biçimlenmesi; oyunlara ulusal kimlik verir ve bunula birlikte diğer toplumlardan ayırt eden özellikler kazandırmaktadır. Sözlü geçiş kültür geleneğinin ana unsurlarından biri olan çocuk oyunları, ulusların kendileri belirledikleri veya kendiliğinden uydukları bu sosyo-kültür konumun yansıtıcısı durumundadır. Çocuklar oyunların nesilden nesle iletilmesinde kadınlar ve yaşlılarla birlikte geleceğin en önemli taşıyıcılarıdır (Özdemir, 2006).

Oyun bireyin içinden gelir. Bireylerin kendi içlerinde ve kültürlerin ortaya koydukları ifade etme şeklidir. Karmaşık bir olgu olması nedeniyle oyunun ifade edilmesi oldukça güçtür. Fakat birçok özelliği nedeni ile de rahatlıkla ayırt edilebilir. Hayat ile bağlantılı biyolojik gereksinimleri gidermekte doğrudan bir ilgisi bulunmaması nedeniyle gönüllü olarak gerçekleştirilen bir eylem şeklinde düşünülebilir. Fiziksel, sosyal, kişisel ve psiko-sosyal bakımdan gelişmeye önemli derecede etkisi olsa bile oyunun maddi bir şekilde üretici bir faaliyet olmadığı görülmektedir. Yani topla oynandığını gören bir çocuk bunu öğrenmeye çalışır çünkü bunu yapmaktan zevk alacağına inanır. Zorla katılım göstermez ve bir ödül beklentisi içerisinde de bulunmaz. Oyun oynanırken bireylerin isteklerinin sadece oyun ile sınırlı olması önemlidir. Bireylerin günlük yaşamdaki konumları ve mevkileri onlara oyun esnasında hiçbir fayda sağlamaz ve bireyler kendi rollerini kendileri oluştururlar. Oyunun başka bir özelliği de zaman ve mekân zorunluluğu bulundurmamasıdır. Bu özellik de oyunun içten geldiğini kanıtlar niteliktedir.

Toplum ve ahlak kurallarının kendileri için ne ifade ettiğini çocuklar oyunlar ile benimser ve öğrenirler. Çocuklar, toplum içinde belirlenen etik kuralları oyunlar ile daha basit bir şekilde anlarlar. Belirlenen kurallara uyma zorunluluğu hissederler (Yavuzer, 2012). Ek olarak, bireylerin duygu ve düşünce dünyasını anlamayı, empati yapabilmeyi, haklarını nasıl savunacağını, sosyal düzen kurallarına uymayı ve bu kurallara karşı saygılı olmayı oyunlar ile öğrenirler. Bu sayede yardımlaşma, işbirliği, paylaşma ve dostluk gibi özellikleri sergileme eğiliminde olurlar (Özhan, 1997).

Oyunun çocuklar üzerinde yenileyici, iyi duruma getirici, hayattan ders çıkarıcı, ruhen ve bedenen yorgunluğu giderici etkileri bulunmaktadır. Çünkü oyun ile birlikte en kalıcı öğrenme gerçekleşir. Çocuklar keşfederek öğrendikleri bilgileri oyun içinde uygular ve geliştirirler. Ek olarak oyun mutluluk, heyecan, korku gibi birçok duyguyu özgürce yaşamalarına ve hayatlarını devam ettirebilmeleri açısından ihtiyaç duydukları bazı becerilere sahip olmalarına fayda sağlamaktadır. Gelişimin bütün alanlarına bakıldığında, oyunun izlerini görmek mümkündür. Oyunun çocuğun gelişimi bakımından önemli bir ölçüt olduğu söylenebilir (Gültat, 2005). Sonuç olarak, edinilen tüm olumlu ve olumsuz özellikler oyun esnasında denenir. Bu bağlamda oyun; çocuk için kazanılan bütün olumlu özelliklerin pekiştirildiği, olumsuz özelliklerin de değiştirilmeye çalışıldığı bir deneme alanıdır (Yörükoğlu, 2011). Bilhassa ergenliğe geçiş döneminin daha sağlıklı olabilmesi açısından oyunların önemi oldukça fazladır (Karadağ & Çalışkan, 2008).

Türklere ait olan „“Oynamayan tay at olmaz”” atasözü; oyunun çocuklar için ne denli önemli olduğunu vurgulamaktadır. Ebeveynleri tarafından; çocukların rahatça oynamalarını engelleyici ikazlarda bulunulması onları olumsuz açıdan etkilemektedir (Soylu, 2001).

2.3. Oyunun Tarihçesi

Oyunun ne zaman ortaya çıktığı ve nasıl bir ilerleme gösterdiği kesin olarak bilinmezken, en eski topluluklar olan kabilelerin ve toplumların oyun oynadıkları düşünülmektedir. Oyun, ilk insanın genellikle doğada karşılaştığı olayları ve güçlü gördüğü özellikleri taklit ederek avantajlı duruma geçme isteğinden meydana gelmiştir (Hazar, 2017). Geçmişten günümüze kadar oyun, çocukların serbest zamanlarını doldurmak, vücutta bulunan fazla enerjiyi atmak, taklit ihtiyaçlarını karşılamak, çocuğun gerçekleştirmeyi düşündüğü olumsuz davranışlardan kaçınması için kullanılmaktadır.

Oyunların ortaya çıkışında şenlikler, dini törenler, avlanma yöntemleri etkili olmuştur. Anadolu'nun eski dönemlerindeki çocuklara ait olduğu düşünülen âşık kemiği, topaç, davul pişmiş topraktan çingirak gibi oyuncaklar arkeoloji müzelerinde sergilenmektedir. Beştaş oyunu ise ülkemizde bilinen en eski oyun olduğu düşünülmektedir. Bu açıdan en eski oyun materyalinin de taş olduğu düşünülmektedir.

Mısır, İran, Girit uygarlıkları da oyuncaklara rastlanılan diğer uygarlıklardır. Mısır'da keşfedilen en eski oyun malzemelerinin bebek figürleri, taştan veya tahtadan yapılmış topaçlar ve kepekle doldurulan toplar olduğu görülmektedir. Araştırmacılar, Çin kaynaklarına göre uçurtmanın 3000 yıllık bir geçmişi olduğunu belirtmektedirler. Romalıların ise top, çember ve araba ile oynadıklarını belirtmektedirler. Antik çağlarda oyuncak yapımında fildişi, kil, bronz maddesi, kereste (tahta) gibi malzemelerin kullanıldığı görülür ve bu kalıntılar farklı ülkelerin müzelerinde sergilenmektedir. Tüm bu bulgular gösteriyor ki her kademedede ve her dönemde insanlar oyun oynamışlardır (Çoban & Nacar, 2008).

Eski zamanlarda yaşayan Türk toplumlarında da aşağıdaki oyunların oynandığı bilinmektedir:

- Kaçma-Kovalama özelliği taşıyan Gök-Börü, Kız-Börü ve Beyge oyunları,
- Çögen ismindeki atlı hokey (Polo) oyunu,
- At üzerinde oynanan oyunlar (cirit, binicilik oyunu, vs.),
- Ok atma oyunları (Alpman, 1972, ss. 45-55).

Çocuk oyunlarının evrenselliği ve içerdiği arkeolojik kalıntılar fazlasıyla ilgi çekmektedir. Oyunların isimleri, içerikleri, araç-gereçlerinden tekerleme ve sayışmalarına kadar en uzak toplumlara bile ulaştığı görülürken, kanıt niteliğine sahip arkeolojik kalıntılarla birçok oyunun varlığının çağlar öncesine kadar uzandığı görülmektedir (Emiroglu, 2014).

2.4. Oyunun Eğitimdeki Yeri

Bir eğitim aracı olan oyun, temel eğitimin bütün aşamalarında öğretim metodu ve bir öğretim aracı olarak kullanılmaktadır. Temel eğitimde birey düşünerek değil, kendi yaşam tecrübelerine göre öğrenmeyi gerçekleştirmektedir. Oyun eğitiminin sonuçları arasında kalıcı öğrenme, çok yönlü düşünme, karar verme becerisini geliştirme ve olumlu davranışlar sergileme gibi olgular yer almaktadır (Aracı, 2004). Eğitim bilimi, çocukların eğitilmesinde oyunun fazlasıyla etkili bir yöntem olduğunu desteklemektedir. Gerçek hayata hazırlayıcı bir etkiye sahip olup, bu sayede gerekli olan bilgi, davranış, beceri vb. şeyleri kendiliğinden öğrenirler. Oyun oynarken iyi ilişkiler kurmak, yeni bilgiler öğrenmek, dil becerisine katkı sağlamak, olumlu

alışkanlıklar ve tecrübe sahibi olmak, yaşamda var olan bazı sosyal rolleri anlama vb. olguları oyun içinde kavrar, benimser, pekiştirir ve bu sayede ilerleme gösterir. Çocuğun karakter yapısı oyun oynarken daha net bir biçimde gözlemlenebilir ve oyunun çocuk üzerindeki gelişimine nasıl etkisi olduğuna dair bir fikir sahibi olunabilir. Çocuk oyun oynarken kendi yeteneklerini keşfedebilir, bu durum başka biri tarafından da takip edilebilir ve yorumlanabilir. Bu sayede doğru yönlendirme yapılarak çocuğun gelişimine katkı sağlanabilir (Çoban & Nacar, 2008). Eğitimci aktarılmak istenen kazanımların hangi seviyede alınabildiğini gözlemleyebilmeli ve kişinin kapasitesi yönünde hareket etmelidir. Bu doğrultuda eğitimci, çocuğun eksik olduğu taraflarını, gerçek karakter yapısını, buluşlarını, kalıtsal yapısına bağlı öğrenme sınırlılığını ve eğilimlerini fark edebilir. Ek olarak, bu gözlemledikleri özellikleri değerlendirme imkânı da elde eder (Aracı, 2004). Öğretim aracı olarak oyunların kullanılma nedeni üç temel faktöre dayandırılmıştır. Bu faktörler; taklit etme, model alma ve sosyal beceri barındıran bilişsel aşamalardır. Çocuklar oyun sırasında, gözlemledikleri bilgiler doğrultusunda başkalarıyla beraber hareket etme süreci yaşarlar, oyunu başlatır veya oyuna katılım gösterirler, daha sonra ise sosyal etkileşime girerek davranışlarını daha fazla geliştirecek bir model arayışına yönelirler. Son aşamada ise model olarak belirledikleri arkadaşlarını gözlemleyerek onları taklit ederler veya tecrübe etmiş oldukları bir önceki oyunla bağlantı kurarlar. Bu açıdan oyun, çocukların etkileşime girerek kendiliğinden kabul gördükleri bir uyum aşamasıdır. Çocuk hangi oyun şekli olursa olsun oyuna katılabilmek adına görev dağılımına dâhil olur, yer edinir, kendisini kabul ettirir ve oyunu takip eder. Bu yönüyle oyunların çocukların sosyalleşme ve konuşma becerilerinin ilerlemesine katkı sağladığı net bir biçimde ifade edilmektedir (Bergen & Mauer, 2000). Oyunda öğrencinin görev sahibi olması, kendine özgü fikirleri dile getirmesi, düşünerek yanıt vermesi onun daha ileri düzeyde beceri sahibi olmasını sağlar. Oyun; ekip olmayı, diğer bireylere saygı göstermeyi, takım içinde görev ve sorumluluk almayı, paylaşmayı, birbirine destekte bulunmayı ve kaybedildiğinde bunu anlayış ile karşılayabilmek gibi duyuşsa amaçları desteklemektedir. Endişe ve stres oyun aracılığıyla azaltılabilmektedir. Öğrenme aşamasında çekingenlik yaşayan öğrencilere özgüven sağlar. Bu süreçte öğrenciye daha etkin olabilme imkânı sağlar (Duman, 2013).

2.5. Eğitsel Oyun

Oyun çocukları eğlendirmek için bir araçtır ve eğitim amacı ile kullanıldığında öğrenmenin etkili bir biçimde gerçekleşebilmesine zemin hazırlar. Bu nedenle eğitici oyunları, öğrenilecek içeriğin oyunlaştırılarak hedeflenen davranışların kazanılmasını ve eğlendirerek öğretilmesini sağlayan oyunlar olarak ifade etmek mümkündür (Güven, 2008; Hesapçıoğlu, 1998).

Yıldız vd. (2017) eğitsel oyunu “amaçlı ya da amaçsız, kendine özgü kurallarla ya da kuralı olmadan gerçekleştirilen, öğrencilerin severek ve isteyerek katılım sağladıkları etkin bir öğrenme yöntemidir” (s. 382) şeklinde ifade etmiştir.

Öğrencinin bilişsel, sosyal, psikometri, duyuşsa, kültürel, dil ve ruhsal yönden gelişimlerini eğitsel oyunlar ile sağlamak mümkündür (Akandere, 2013; Sevinç, 2004). Eğitimin hedeflerine bakıldığında etkili bir araç niteliğine sahip olan oyun, eğitimin bütün bölümlerinde katkı da bulunabilmektedir. Öğrenciler eğitsel oyun yöntemiyle yaparak-yaşayarak öğrenme fırsatı elde etmekte, derslerinde daha ilgili ve başarılı olmakta, kalıcı öğrenmeler gerçekleştirmekte, etkili ve eğlenceli bir süreç yaşamaktadırlar (Akandere, 2013). Eğitsel oyunun etkili bir biçimde öğretim aşamasında kullanılabilmesi amacıyla tasarlanış ve uygulama şekli fazlasıyla önemlidir. Oyun yalnızca dersi doldurmak amacıyla değil aynı zamanda öğretim amaçlı kullanılan bir araç olarak düşünülmelidir. Bu nedenle öğretmen dikkatli ve özenli bir hazırlık içinde olmalı, oyunların bütün öğrenciler tarafından anlaşılabilmesi için basit ve dikkat çekici boyutta olmasına özen göstermeli, oyun süresince kontrollerini yapmalı, doğru ve düzgün bir biçimde yönetim gerçekleştirmeli, oyun oynanabilir bir öğretim ortamı oluşturmalıdır (Demirel, 1999). Eğitsel oyunlar, eğitim amaçlı kullanıldığı süre boyunca kurallarında bazı değişiklikler yapılabilir veya yeni farklı bir oyun da oluşturulabilir. Ancak çocuk oyunları, geleneksel oyunlar olduğundan dolayı kurallarında bir değişikliğe gidilmez ve kişiler tarafından uydurulamaz (Hazar, 2017). Eğitsel oyunlarda oyuncunun hedefi, oyunun dikkat çekiciliği ve haz verme özelliği içerisinde rakibine karşı üstünlük kurabilmek ve oyunu başarı ile bitirmektir. Oyunu seçenin ve yönetenin hedefi ise oyuncuların rekabet duygusundan yararlanarak, bazı yeteneklerin elde edilebilmesine ve geliştirmesine imkân sağlamaktır. Yani oyuncunun hedefi oyunu yönetenin hedefi için bir araç olma

niteliği bulundurur (Aracı, 2004). Oyunla öğretim yöntemi eğitimin bütün aşama ve alanlarında özellikle beden eğitimi ve spor dersinde etkin bir öğretim aracı olup öğrenmeyi basitleştirici yöntem ve alternatiflerden biridir. Temel eğitim kademesindeki çocuk bilgiyi düşünerek öğrenmek yerine tecrübe ederek ve yaşayarak öğrenmek ister. Gerçek yaşamlarından parçalar sunan oyunlar, kişinin günlük hayatında rastladıkları durumlar karşısında uygun davranışlar sergilemesini sağlayan bir eğitim yöntemidir (Hazar, 2017).

2.6. Eğitsel Oyunlarda Bulunması Gereken Özellikler

Eğitsel oyunlarda bulunması gereken bazı mühim özellikler vardır. Öğrenme profiline uygun olması ile birlikte öğrenilen bilginin kolay bir şekilde pekiştirmesini sağlaması gerekmektedir. Ek olarak eğitsel oyunlar bahçe, salon vs. gibi alanların olmaması durumunda veya uygun görülmediği vakitlerde ise sınıf ortamında da uygulanabilir olmalıdır (Demirel, 1999).

Eğitsel oyunların sürekli, her yerde ve her yaş grubundan bireylere cazip gelmesi, motivasyon, rahat ortam olması, motorik özellikleri görme fırsatı, sonucun bilinmeyişi, beraberlik ilişkisi ile karmaşık yapıdaki özelliklerinden kaynaklanmaktadır. İnsanların oyun oynama arzusu varoluşlarından kaynaklanmaktadır. İnsanlara oyun her dönemde heyecan verici ve ilgi çekici gelmiştir. İyi bir oyun iyi bir motivasyon ile gerçekleşir. Kişiler oyunun kurallarına uymak zorunda olsalar bile sınırları belirlenen hareketleri istedikleri şekilde yorumlayabilir veya gösterebilirler. Bireyler birçok alanda olduğu gibi oyun sırasında da kendilerini birbirleriyle mukayese ederler. Bu durum neyi yapıp neyi yapamayacaklarını anlamaları için önemlidir. Oyun süresince sonucun belirsiz olmasından dolayı oyun daha çekici bir hal alır. Çünkü çocuklar sonucu önceden bilinen bir oyunda bulunmak istemezler. Oyuncular farklı ekiplerde yer alsalar dahi birbirlerine bağlanırlar ve benzer duyguları hissedebilirler. Oyunun kendi içinde farklı özellikleri ile değişiklikleri bulundurması oyunu daha ilgi çekici hale getirmektedir (Hazar, 2017). Çangır Çangır (2008) a göre ise eğitsel oyunun özellikleri şu şekildedir:

1. Belirlenen kurallar içerisinde bireyin hür bir şekilde hareket etmesine imkân sağlar.

2. Öğrenme amacına göre işleyiş gösterir.

3. Öğrencilerin öğrenme aşamaları için kullanılan bir öğretim tekniği niteliği taşır.

4. Öğrencilerin sınıf içinde daha çok keyif almalarını ve eğlenceli vakit geçirmelerini sağlar.

5. Önceki bilgilerin tekrar edilerek pekiştirilmesine fırsat sunar.

6. Ulaşılmayı istenen hedef davranışların geliştirilmesine katkı sağlar.

7. Yanlış öğrenmelerin düzeltilmesine katkıda bulunur.

8. Dikkat çekici özellikte olması nedeniyle öğrencilerin ilgisini çekerek öğrenilen bilginin kalıcı olmasına etki eder.

9. Öğrencilerin çok yönlü düşünerek hareket etmelerini sağlar (s. 11).

2.7. Eğitsel Oyunun Önemi ve Faydaları

Öğrencilerin eleştirel düşünme, problem çözme, kendilerini ifade etme ve güzel konuşma, dikkat, risk alma, karar verme, strateji geliştirme, iletişim becerileri ve sorumluluk duygusu oluşturma gibi birçok özelliklerinin gelişmesine eğitsel oyunlar fazlasıyla katkı sağlar (Taşpınar, 2014).

Baykoç Dönmez (2000) e göre eğitsel oyunun faydaları şu şekildedir:

- Eğlenceli ve özgür hareket edebilecekleri ortam sunarak, dersin sıradan geçmemesini sağlar.
- Sosyalleştirir.
- Konular daha dikkat çekici hale gelir.
- Çok boyutlu gelişim sağlar.
- Kavram bilgisi artar, problem çözme ve strateji geliştirme, yaratıcılık, empati duygusu gibi becerileri gelişir.
- Kurallara uymayı, yeni bir kural koymayı, kurallara uyulmadığı takdirde verilen karara saygı göstermeyi, katlanmayı ve bedel ödemeyi öğrenir (ss. 10-13).

2.8. Eğitsel Oyunların Eğitime Katkıları

Eğitim ortamlarında oyunun kullanılması oldukça eski bir tarihe dayanmaktadır. Okul ortamında kullanılan eğitsel oyunlar daha önceden belirlenmiş bir hedefe hizmet etmesinden dolayı diğer oyun türlerinden farklı bir öğretim faaliyetidir. Tam tersi düşünüldüğünde ise oyun sadece öğrencileri eğlendirir (Altınbulak vd., 2006). Eğitsel oyunlar, öğrenci ve öğretmenin öğretim aşamasını daha etkili sürdürmesi ve hedeflenen kazanımlara ulaşılması amacıyla çok kıymetli bir öğretim tekniğidir. Eğitsel oyunlar, dersi sıradanlıktan kurtarır, öğrencilerin ilgilerini çekerek dikkatlerini artırır ve motivasyonunu yükseltir, yeni bilgiler keşfetmesine yol açarak bunları tecrübe etme imkânı tanır ve öğrenmeyi daha kalıcı hale getirir. Bu öğretim tekniği öğrencileri sıkılardan kurtararak öğrenme ya da öğrenirken eğlenceli vakit geçirme imkânı sağlar. Bu sayede de dersin işleme süresini arttıran önemli bir öğretim yöntemidir. Öğretmenler açısından bakıldığında ise eğitsel oyunlar, farklı birçok oyun ile öğrencilerin zekâ alanlarına rahatlıkla ulaşabilme, kişisel farklılıklarını gözlemleyebilme, öğrencinin derse etkin bir biçimde katılımını sağlama ve bu aşamada öğrenciler ile birlikte eğlenerek öğretme gibi ortamlar oluşturmaktadır (Hazar & Altun, 2018).

Etkili öğrenmeyi gerçekleştirebilmek amacıyla kullanılabilecek eğitici oyunların öğrenme ve öğretme aşamasına yönelik sağladığı fırsatlar şunlardır (Altunay, 2004; Tural, 2005).

1. Oyun sırasında çocuklar benimsedikleri rolleri gereği etkin pozisyonadırlar. Derslerin öğrenci odaklı gerçekleşmesi ve öğrencinin bu süreçte etkin bir katılımcı olması, oyunların modern bir yöntem ve teknik olduğunu gösterir.
2. Oyunlar bireysel ya da grup halinde oynanır. Bazı oyunlar rekabeti ortaya koyarken bazıları ise iş birliğini ve takım olmayı öğretir. Oyunların bedensel, mantıksal (zihinsel), teknolojik vb. tür özelliklerine göre olması; öğrencilerin yalnızca bilişsel açıdan değil aynı zamanda bedensel, kişisel, sosyal, duyuşsa gelişimine de fayda sağlar.
3. Çocukların gelişim süreçlerine göre olan oyunlar, sahip olduğu özellikler itibarıyla doyurucu olup doğal zihinsel, sosyal ve kişisel gelişim aşamalarına katkı sağlarlar.

4. İlgi çekerek ve bu ilginin korunmasına destek olarak çocukların motive edilmesine imkan tanırırlar.
5. Her oyun öncesinde doğru-yanlış testi uygulayarak, ilgili kavram ve bilgileri öğrencilerin daha rahat hatırlamalarına destek olur. Ek olarak, öğrenilenlerin tekrar edilerek pekiştirilmesinde de etkilidir.
6. Gerçekleştirilen oyunların ve etkinliklerin son aşamasında kazananın ya da doğru yapan kişilerin açıklanması, doğru cevapların açıklanması öğrencilerin yanıtladıkları cevapları kontrol edebilmeleri bakımından gereklidir.
7. Uygulamanın tüm öğrencileri kapsayacak biçimde tasarlanmasından dolayı hiçbir çocuk dışarıda bırakılmayacak biçimde hepsinin derse aktif katılımı sağlanmalıdır.
8. Disiplinsiz davranışları azaltmak ve sınıf yönetimine fayda sağlamak amacıyla oyunlar fazlasıyla etkilidir.
9. Oyun ve etkinliklerle gerçekleştirilen öğretimde başarı yüksek düzeylere çıkar.
10. Oyunlar beceri gelişiminde de faydalıdır. Beceriler iyi öğrenme ile beraber farklı durumlarda da kullanılabilir. Problem durumlarını çözüme ulaştırmak amacıyla farklı görüşler, yeni yollar düşünülebilir ve yaratıcılık artar.
11. Oyunun etkisinin sanatın değer kazanmasında ve gelişmesinde de olduğu söylenebilir. Çocuk kilden yapmış olduğu çömlek ile çömlekçi olur, kelimelerle oynayarak ritim ve ses duygusunu geliştirebilmektedir.

Eğitsel oyunların etkili bir biçimde kullanması için yapılması gerekenler şu şekildedir:

- Dersin amacına uygun olmalıdır.
- Öğrencilerin düzeylerine göre planlanmalıdır.
- Öğrencilerin katılımlarını artırıcı ve rahat anlaşılır bir özellikte olmasına önem verilmelidir.
- Oyunun amacı ve kuralları açık bir şekilde anlatılarak uygulanmalıdır.
- Oyunun sergilenmesine imkan tanınmalıdır.

- Öğretmen iyi bir yönetim sağlayarak, başarılı sonuçları ödüllendirmeli, hatalı durumlarda ise küçük düşürücü davranışların ortaya çıkmasına imkân tanımamalıdır.
- Oyun sonrasında öğrenciler ile beraber değerlendirme yapılmalı ve kazanımlar için geri dönüt sağlanmalıdır (Taşpınar, 2014, ss. 244-245).

2.9. Eğitsel Oyunların Sınıflandırılması

Oyunlar eğitsel oyunlar ve çocuk oyunları şeklinde ikiye ayrılmaktadır. Çocuk oyunları geleneksel ve süre gelen olan oyunlardır. Eğitsel oyunlar ise eğitime hedefi ile gerçekleştirilen oyunlardır (Karaağaçlı, 2005). Eğitsel oyunlar bilgi, beceri ve değer kazandırma hedefi taşıması ve çoğu zaman da daha önceden tasarlanıp hazırlanması yönüyle diğer oyun türlerinden ayrılmaktadır (Sonmez, 2010).

Eğitsel oyunlar farklı şekilde sınıflandırılmıştır. Genel anlamda eğitsel oyunlar oynama ve oynatılma amacına göre sınıflandırılmıştır.

Oynanma ve oynatılma amaçlarına göre eğitsel oyunları şu şekilde sıralayarak açıklayabiliriz;

1- Eğlence amaçlı eğitsel oyunlar: İçerisinde eğlence temelli yarışma ve rekabeti bulunduran eğitsel oyunlardır. Özellikle doğum günü, nişan gibi özel günlerde bireyler arasındaki samimiyeti artırmak ve keyifli bir ortam yaratmak için oynanır.

2- Eğitim amaçlı eğitsel oyunlar: Eğitsel oyunlar bir araç olarak kullanılarak oyuncuların bazı yetenekleri geliştirmesi hedeflenir. Hazırlık, dinlenme, teknik ve taktiğin öğretilmesi amacıyla da kullanılabilir (Hazar, 2017; Timurkaan vd., 2013).

3- Sağlık amaçlı eğitsel oyunlar: Günümüzde hızla ilerleyen teknolojik gelişmeler bazı fırsatları getirmiş olsa dahi fiziksel yaşantıları olumsuz açıdan etkilemektedir. Hareketsiz yaşantı şekli bazı fizyolojik nedenleri doğurmuştur. İhtiyaç duyulan hareketli yaşantı ve tıbbi nedenlerden ötürü eğitsel oyunlar fazlasıyla önemlidir (Hazar, 2017).

2.10. Eğitsel Oyunların Avantaj ve Dezavantajları

Eğitsel oyunlar gelişim çağındaki çocuklarda becerilerin ve davranışların gelişmesinin ana unsurunu oluşturmaktadır. Çocuklar oyunlar vasıtasıyla beslenir,

oyunların çocukların hayatlarında yeri oldukça önemlidir. Çocukların kişilik oluşumları arkadaşlarıyla oyun oynarken başlar ve bu kişiliğin kazanılması sağlanır. Oyun dönemindeki çocuğun rahatça hareket edebilmesi sağlanarak yeteneklerini tanıması, geliştirmesi ve hayatı keşfetmesi sağlanır. Arkadaşlarıyla oyun oynayan çocuklar davranışların gelişmesine, yardımlaşmaya, karar verme, hoşgörü ve kendine güvenme gibi becerilerin gelişmesiyle ilerleyen yıllardaki kişiliğinin ana unsurlarının oluşmasını sağlarlar (Jersild, 1979).

Eğitsel oyunların eğitim alanlarında etkili bir biçimde kullanılması öğrenci ve öğretmen bakımından birçok avantaj bulundurur. Eğitsel oyunlar öğrenmenin keyifli ve eğlenceli bir ortamda gerçekleşmesine katkı sağlayarak dersin sıkıcı bir hal almasını engeller. Bütün öğrencilerin derse katılım düzeyleri artar. Çocukları sosyalleştirmekle beraber derse karşı da güdülendirir. Öğrenciyi ders sürecinde pasiflikten kurtararak etkin hale getirir. Öğrencilerin kendilerini ifade edebilmelerine fırsat tanır. İş birliğine dayalı ekip oyunlarında öğrencilerin çalışma becerilerini artırır. Öğretmenlerin, öğrencilerine ait özelliklerini keşfetmesine ve öğrenmesine yardımcı olur. Öğrencilerin, yaratıcı tutum ve davranışlarının gelişmesine katkı sağlar (Tan vd., 2004).

Çocukların hayal kurmalarında eğitsel oyunlarında etkileri oldukça yer almaktadır. Yine eğitsel oyunlar sayesinde çocuklar kendi hak bilincine sahip olurlar ve başkalarının haklarına saygı duymayı öğrenirler. Bu yöntemle eğitsel oyunlar öğrenmenin daha rahat gerçekleşmesine imkân tanır. Öğrencilerin aktif bir şekilde rol aldığı öğrenme ortamı oluşturur. Fiziksel ve ruhsal açıdan çalışmaya hazırlar. Öğrencilere belirlenen kuralları öğretmekle kalmaz bu kurallara uyulması gerektiğini de öğretir. Öğrenciler arasında bulunan farklılıkların ortadan kalkmasına yardımcı olur (Özen vd., 2018).

Tabi ki eğitsel oyunların sadece avantajları değil dezavantajları da bulunmaktadır. Oyunlar yalnızca bilgi ve şans faktörüne göre hazırlanmamalıdır. Oyun için belirlenen kurallar oyunun başında açık, anlaşılır ve net bir şekilde ifade edilmediği takdirde sınıf içinde disiplinsiz davranışlar meydana gelebilir. Öğretmenin gereğinden çok müdahale etmesi öğrenciler üzerinde karar verme aşamasında zorlanma ve özgüvenini olumsuz yönde etkileyici bazı sorunlara sebep olabilir.

Öğretmen tarafından oynatılan oyunu öğrenciler ciddiye almayabilirler. Yine aynı şekilde öğretilmesi istenen her konu için eğitsel oyun tercih edilmesi durumunda öğrencilerden olumlu yönde geri dönüt alınamayabilir. Oyunlar öncesinde yapılan hazırlıklar ve uygulanma süreci için ciddi bir zamana ihtiyaç duyulabilir. Oyunculara verilen ödüllerin abartısız olmasına dikkat edilmelidir. Uygulamaya uygun materyal hazırlamak veya temin etmek ekonomik açıdan maliyetli olabilir (Gençer, 2016). Oyun içeriği ile hedef becerinin uyuşmaması durumunda oyunlar öğrenmelerin yanlış gerçekleşmesi gibi zararlara da sebep olabilir (Ülküdür, 2016). Oynatılan oyunların öğrenci seviyesine uygun olmaması veya öğrencilerin ilgi ve isteklerine hitap etmemesi durumunda eğitsel oyunlarla vermeye çalışılan kazanımlar amacına ulaşmayabilir. Ayrıca yarışlarda öğrenciler arasındaki seviye farkı gözetilmezse özellikle yavaş öğrenen öğrencilerde olumsuz etkilere neden olabilir (Coşkun, 2012).

Hedef kazanımın içeriğinin eğlendirici oyunlarla ilişkilendirilmesi ve belirlenmesi kolay olmayabilir. Eğer oyunun amacı iyi bir şekilde vurgulanmayıp öğrencilerin motivasyonu yeterince sağlanamazsa öğretilmesi istenilen kazanımlarda başarısız olunabilir. Oyun kuralları öğrencilere iyi duyurulmayıp uygulanamaz ise birbirleri arasında kargaşaya sebep olabilir ve dersin amacına ulaşmak zorlaşabilir (Taşpınar, 2014).

2.11. Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyun

Uyum eksikliği okul çağındaki çocuklarda karşılaşılan en önemli sorunlardan biridir. Öğretmenler öğrencilerin dikkatini çekmede ve güdülemede sorunlar yaşayabilmektedirler. Çocukların en sevdiği etkinliklerden birisi olan oyunların eğitsel olarak kullanımı sayesinde öğrencilerin dikkatleri belli konular üzerinde yoğunlaştırılabilir. Günümüzde teknolojinin geldiği noktada bilgisayarlar hayatımızın vazgeçilmez araçları haline gelmiştir. Oyunlar da bilgisayar ortamında en fazla kullanılan etkinliklerden birisi olduğu için öğrencilerin eğitimine katkı sağlayacak eğitsel bilgisayar oyunları geliştirilmiştir (Engin vd., 2010).

Eğitsel bilgisayar oyunları kullanıcıları motive eder ve eğlendirir. Bu yüzden de bir öğretim yönteminin tamamlayıcısı, zenginleştiricisi veya alternatifi olarak eğitsel amaçlı olarak kullanılabilir (Çankaya & Karamete, 2008).

Eğitsel bilgisayar oyunları, son yıllarda bilgisayar oyunlarının eğitime uyarlanmasıyla meydana gelmiş sektördür. Bilgisayar oyunlarının eğlendiren ve motive eden özelliklerinin eğitimin kalitesini arttırmak için kullanılmasıdır (Ural, 2009). Eğitsel bilgisayar oyunları ders içi kazanımlara ulaşmada kullanılan en etkili yöntemlerden birisidir (Akpınar, 1999). Eğitsel bilgisayar oyunları, öğrencilerin konuları öğrenmesi için oyunlarla desteklenmiş yazılımlardır (Güngörmüş, 2007). Eğitsel bilgisayar oyunları, yardımcı bir materyal olarak kullanılabileceği gibi başlı başına bir materyal olarak da kullanılabilir (Kiili, 2005). Etkili ve kalıcı bir öğrenme gerçekleştirmek amacıyla bilgisayar oyunlarının eğitsel amaçlı kullanılmasıyla "eğitsel bilgisayar oyunları" yeni bir terim, yeni bir anlayış olarak ortaya çıkmıştır. Öğrenciler üzerinde baskı ve zorlama olmadan öğrencilerin gönüllü katılımına dayanan, eğlenerek öğrenmeyi destekleyen, faydalı olabilecek bir öğrenme yöntemidir (Malta, 2010).

Eğitsel bilgisayar oyunları öğrencilere stresten uzak esnek öğrenme ortamları sunarak birçok becerinin gelişmesine olanak sağlamaktadır. Eğlenceli bir öğrenme ortamında öğrencilerin özgüvenlerinde artış gözlenmektedir (Boyle, 2011). Eğitsel bilgisayar oyunları hem eğlence amaçlı hem de bilgilerin pekiştirilmesi amaçlı kullanılabilen bir yazılımdır. Bu nedenle ders içi kazanımlara ulaşmak için kullanılabilir (Bayırtepe & Tüzün, 2007). Tekrarlar sayesinde öğrenmeler içselleştirilerek kalıcı öğrenme sağlanır (Yılmaz, 2017).

Eğitsel amaçlı kullanılan bilgisayar oyunları öğrencileri sıkmadan eğlendirerek konular aktarılabilir. Öğrenciler bu etkinlikleri eğlence amaçlı gerçekleştirdiklerini düşünürler de oyunların kurallarına uyarak ilerlemek öğrenmeyi de beraberinde getirmektedir. Öğrenciler tarafından sorular sorularak deneme yanıtlarıyla gerçek yaşamla ilişkilendirmeleriyle bilgiler zihinlerde biçimlendirilir. Çoklu zekayı ve aktif öğrenmeyi desteklemektedir. Bilgilerin kalıcı olmasını sağlarken öğrenmeyi de zevkli kılmaktadır. Aynı zamanda öğrenciler kümeler biçiminde çalışabilmektedir (Uğurel, 2003).

Eğitsel bilgisayar oyunları en hızlı öğrenme eğrisine sahip uygulamalardır. Öğrenciler oynarken öğrenmektedirler (Siang & Rao, 2003). Eğlenerek öğrenmek çok etkili bir yöntem olarak bilinmektedir. Öğrenilenler çok hızlı kavranır. Bilgiler uzun

sürekli belleğe yerleşmektedir. Bu nedenle bu oyunların eğitimin kalitesini artıracakı düşünülmektedir (Taşdemir & Şüyun, 2016). Öğrencilerin psikomotor, görsel ve akıl yürütme becerilerini geliştirip uyaranlara tepki hızını artırmada etkilidirler (Sardone & Devlin-Scherer, 2009).

Şahin (2016, s. 30) 'e göre eğitsel bilgisayar oyunlarını kullanmanın birçok yararı bulunmaktadır. Öğrencilerin motivasyonlarını artırıp dikkatlerini toplamada ve öğrenme isteklerini artırmada etkilidir. Yapararak yaşayarak öğrenerek sürece etkin katılım sağlanmaktadır. Öğrencileri etkileyecek olumsuz özellikleri bulunmazken ders içi kazanımların kazanılmasında da oldukça etkilidir.

Linderöth vd. (2002), eğitsel bilgisayar oyunlarının farklı amaçlarla kullanıldığını dile getirmişlerdir. Konuların aktarılmasında, öğrenciler için motivasyon kaynağı olarak kullanılmasında ve gerçek hayatın simülasyonlar yoluyla canlandırılmasında kullanılırlar. Kirriemuir ve McFarlane (2004) 'e göre de eğlenerek motivasyonu artırmak ve yaparak yaşayarak öğrenmeyi geliştirmek için kullanılmaktadır.

Eğitsel bilgisayar oyunlarının bazı sınırlıkları da bulunmaktadır. Kazanımlarla oyunların hedeflerinin örtüşmemesi, her yaş ve seviye grubu için farklı oyun tasarlama mecburiyeti, uygulamaların gerçekleştirileceği öğrenme ortamlarıyla ilgili alt yapı eksikliği olarak sıralanmaktadır (Şahin, 2016).

Genel olarak öğrenme ortamları için hazırlanan materyallerde dikkat edilmesi gereken bazı noktalar bulunmaktadır:

Tasarlanan materyaller basit ve anlaşılır olmalıdır. Ders içeriklerine uygun ve hedef kazanımları destekleyecek nitelikte hazırlanmalıdır. Bilgiye boğulmadan önemli yerler ve özetler verilmelidir. Görsellerde dengeli bir oranlama yapılmalıdır. Kullanılacak yazılı, görsel, işitsel öğeler öğrencilerin seviyesine uygun ve yaşamla bağlantılı olmalıdır. Öğrencilere pratik yapma imkânı sağlamalıdır. Tekrar kullanılmaya uygun olmalıdır. Geliştirilmeye ve güncellenmeye uygun tasarlanmalıdır (Yanpar & Yıldırım, 1999).

Seferoğlu (2006), bir materyal tasarlanırken dikkat edilmesi gereken özellikleri şu biçimde ifade eder: Bilişsel, duyuşsal, psikomotor becerilerden hangileri geliştirilecekse ona göre hedefler belirlenir. İkinci aşamada öğrencilere anlatılacak

konuların içerikleri saptanır. Son olarak da öğrencilerin ön bilgilerine ve kişisel özelliklerine bakılarak materyal tasarımına geçilir. Nitelikli eğitsel bilgisayar oyunların sahip olması gereken özelliklerden bazıları şu biçimde belirtilmiştir:

- Eğitsel öğeler içeriklere saklanmış olmalıdır.
- Eğitsel bilgisayar oyunları etkileşimli olmalıdır.
- Oyuncular diğer bakış açılarını gözlemek için tam zıt karakterleri seçebilmelidir.
- Oyuncuların yaratıcılığı çeşitli ödüllerle desteklenmelidir.
- Oyuncular aynı hedefe birden farklı yolla ulaşabilmelidir (DeVary, 2008).

Gredler (2004), eğitsel oyunların değerlendirilmesi için beş ölçüt belirlemiştir. Oyundaki başarıda şans faktöründen ziyade bilgi, yetenek ve beceri belirleyici olmalıdır. Bir kişinin kazanıp diğerlerinin kaybettiği tarzda özellikler içermemelidir. Yapılan hatalar puan kaybına neden olmayıp doğruların öğrenilmesini destekleyecek nitelikte olmalıdır. Doğru bilgiler, hedefler çerçevesinde doğru biçimde verilmelidir. Oyun mekanikleri herkesin anlayabileceği yalınlıkta ve açıklıkta olup dikkat çekecek özellikler de barındırmalıdır. Dempsey ve diğerleri bunlara ek olarak yönergelerin net olarak ifade edilmesi, oyunun kontrolünün oyuncularda olması, oyunların kaliteli ekran tasarımlarına sahip olması, oyunlarda renk, ses ve animasyonların uygun ve dengeli dağıtılmasının öğrencilerin dikkatlerini çekeceğine değinmişlerdir (Dempsey vd., 2002).

Eğitsel bilgisayar oyunlarında karşılaşılan bazı sorunlar bulunmaktadır. Eğitsel içerikle eğlence öğelerinin dengeli dağılımı önem arz etmektedir. Bu içerikler düzenlenirken eğlence unsuru geri planda kalmakta öğrenciler için sıkıcı bir ortam oluşturabilmektedir (Smith & Mann, 2002). Öğrencilerin öğrenme becerilerini geliştirmek için tasarlanan eğitsel oyunların eğlence ve öğrenme dengesini yakalayamadıkları gözlenmiştir (Doğusoy & İnal, 2006). Okul ortamlarında uygulanan bu ticari oyunların ön plana çıktığı uygulamalarda ise müfredatla uyumsuzluklar gözlenmektedir (McFarlane vd., 2002).

Bir uygulamanın eğlenceli olması onun gelişime ve öğrenmeye olumlu katkı yaptığı anlamına gelmemektedir. Oyunlaştırma çalışmalarındaki birçok başarısız uygulamanın sebebi oyunlaştırma öğelerinin havalı oluşuna kendilerini kaptırıp

öğrenme öğelerini gözden kaçırmalarından kaynaklanmaktadır (Yılmaz, 2017). Kirriemuir ve McFarlane (2004) 'e göre de eğitsel bilgisayar oyunlarında şu sıkıntılar gözlenmektedir: Bilgisayar oyunları ile kıyaslandığında basit kalmaktadır. Görev ağırlıklı ve yavaş ilerlemektedir. Aktiviteler ve tasarımlar yetersiz kalmaktadır. Bates (2004) 'e göre de bir başka problem, eğitsel oyunlar tasarlanırken hazır uygulamaların içerisine içeriklerin yerleştirilmesidir. Uzman görüşleri çerçevesinde kazanımlar göz önünde bulundurularak içerikle oyun aynı anda tasarlanmalıdır.

Türkiye'de de eğitsel bilgisayar oyunları geliştirilmeye devam edilmektedir. Fakat eğitsel öğelerle eğlendirici öğelerin içeriklere yerleştirmesinde tam anlamıyla haşan sağlandığı söylenemez. Bu durum, oyun tasarımcılarının nitel veya nicel alanda yapılan araştırma sonuçlarından faydalanmamış olmalarından kaynaklıdır. Bu problem aşıldığında daha nitelikli yazılımların ortaya çıkacağı düşünülmektedir (Ural, 2009). Müfredat uyumluluğunun yanı sıra öğrencinin öğrenme ortamında etkin olması da sağlanmalıdır. Birçok yazılım öğrencilerin ilgisini çekemeyen yoksul içeriklere sahip olduğundan başarılı olunamamaktadır (Şahin & Yıldırım, 1999).

Bilgisayar destekli eğitsel oyunlar tasarlanırken dikkat edilmesi gereken noktalar bulunmaktadır. Oyuncu, oyunun sonunda hangi hedeflere ulaşacağını açık bir biçimde görebilmelidir. İçerikler eğitim programlarından hareketle hazırlanmalıdır. Oyuncuların yaş ve seviyelerine göre öğeler yerleştirilmelidir. Oyunda sürekliliği sağlamak için etkileşime sıklıkla yer verilmelidir. Oyuncuların, ekrandan alacakları dönütlerle güdülenmeleri sağlanmalıdır. Bu dönütlerde puan yerine teşvik edici mesaj veya semboller kullanılmalıdır. Oyuncular yanlış yaptığı zaman oyundan kopmasını engelleyecek mesajlar ve ipuçları verilmelidir. Oyun ekranı basit ve anlaşılır olmalıdır. Butonlar fark edilebilecek ve rahatlıkla tıklanabilecek büyüklükte tasarlanmalıdır (Bates, 2004).

"Ders yazılımlarında giriş bölümünde öğrencinin dikkati, ilgi çekici grafik ve animasyon kullanılarak çekilir" (Alacapınar, 2006, s. 3). Oyunlar dikkat çekici olmalı ve devamlılığı sağlamalıdır. Bu nedenle farklı renk görsel ve animasyonlar ile rekabet öğelerine yer verilmelidir. Üniversite öğrencileriyle yapılan araştırmadan oyun karakteristikleri ile öğretim içeriğinin uygun olmasının öğrenme hızını arttıracığı

sonucuna ulařılmıştır (Garris vd., 2002). Eđitici ve motive edici öđelerle kiřilerin zevk alması sađlanarak belirlenen hedeflere ulařılmalıdır (Ural, 2009).

Eđitsel oyunlar meydana getirilirken "Akıř Teoremi" kullanılır. Oyunda üstlenilecek görevler oyuncunun kapasitesinin çok altında olmamalıdır. Aksi takdirde oyun, oyuncu tarafından sıkıcı bulunacaktır. Tam tersi durumda, oyun kapasitenin çok üzerinde yer alırsa oyuncuda gerginlik meydana gelmektedir. Böyle durumlarda "juicy feedback" diye adlandırılan "çok tatlı geri bildirimlerde" bulunulmalıdır. Oyuncuya kaybettiđi ama bir daha denemesiyle ilgili bildirimler verilir. Motivasyonu tekrar sađlanan oyuncu akıřta kalmıř olur (Yılmaz, 2018).

Eđitsel bilgisayar oyunlarının vazgeçilmez öđelerinden biri de gerçekçiliktir. Oyundaki hikâyelerin, karakterlerin, tepkilerin gerçek yařamda karřılıđı varsa oynayanların dikkatini daha fazla çeker ve bu öđelerle özdeřleşmesini sađlar. Bununla birlikte bařarı ve bařarma hazzı oyunun en temel oynanma nedeni olarak görülür. Bu nedenle her ařamada bařarı hissi oyuncuya tattırılmalıdır. Bařarma isteđi yaratıcılıđı ve motivasyonu da beraberinde getirecektir (Ural, 2009).

Oyunlařtırılmıř uygulamalarda sorgulanması gereken ilk nokta öđrenmeye katkısının olup olmayacađıdır. Bir yöntemin eđlenceli bulunması onun faydalı olduđu ya da öđrenmeyi geliřtirdiđi anlamına gelmez. Eđlence boyutunun yanında öđrenme içeriđi de son derece önemlidir. Bireylerin sadece kazanması üzerine kurulan bir oyunlařtırmada öđrenme tam anlamıyla gerçekleştirilemeyecektir. Bu nedenle kazanma ikinci planda yer almalıdır. Bunun yolu da ödülleri çok deđerli belirlemekten geçer. Oyunlařtırılmıř uygulamalarda kazanan birilerinin olması iyidir fakat aynı bireyin performansında bir iyileřme bir geliřme görülmemiřse o birey için kazanan tabiri uygun düřmeyecektir (Yılmaz, 2017).

Öđrenmenin gerçekleřmesinde motivasyonun önemi çeřitli arařtırmalarda kanıtlanmıřtır. Eđitsel oyunlar tasarlanırken de motive edici öđelere yer verilir. Yılmaz (2018), motivasyonları dıřsal motivasyon ve içsel motivasyon olarak ikiye ayırmaktadır. Dıřsal motivasyon, kontrolümüz dıřında bir yönlendirme ile rozet, ödöl, ceza, para gibi herhangi bir uyarıcıyla sađlanmaktadır. İçsel motivasyon ise bir yönlendirmeye ihtiyaç duyulmadan merak, ilgi, ulvi bir hedef, tutku gibi öđelerden beslenerek kararlar alınmasını sađlamaktadır.

Oyun tasarlarken hedef kalıcı davranış değişikliği meydana getirmekse motive edici ödüllerin çeşidi ve dağılımı özenle yapılmalıdır. Bu nedenle dışsal pekiştireçler yerine içsel pekiştireçler verilerek davranışın devamlılığı sağlanabilir. Bireylerde içsel motivasyon sağlandığında ödül gerekmezsiniz başarmak amacıyla bu davranış ortaya çıkarılır. Aksi takdirde ödül kazanmak asıl amacın yerine geçecek ödül kaldırıldığında istenilen davranış son bulacaktır (Yılmaz, 2017). Bu nedenle oyun tasarlama aşamasında dışsal pekiştireçler yerine içsel pekiştireçler tercih edilerek davranışta süreklilik sağlanabilir.

Eğitsel bir oyunun oluşturulma aşamasında oyun ve öğretim öğelerinin dengeli dağılımı önemlidir (Doğusoy & İnal, 2006). Radoff (2011) ' a göre de oyunlar hazırlanırken bazı eğlence unsurlarına yer verilmelidir:

Oyuncunun ilgi duyacağı görsel, tarihsel, duygusal ve matematiksel temalar ve ortamlar kullanılmalıdır. Oyunculara bir şeyleri tamamlıyor hissi verilmelidir. Grupları bir araya getirecek onları ortak hedefler doğrultusunda organize edecek eğlence unsurları kullanılmalıdır. Oyun oyuncuların duygularına seslenebilecek müzik ve tasarımlarla desteklenmelidir. İnsanlara kazanma hissini tattıracak rekabet ögesini barındırmalıdır. Oyunlar kişilere seçenekler sunup kararlarının sonuçlarını görmelerini sağlayıp gerçek hayata bir yol gösterici olmalıdır.

Sonuç olarak iyi bir eğitsel oyun şu özelliklere sahip olmalıdır (Ural, 2009, s. 172).

- Oyun anadilde hazırlanmalıdır.
- Ortalama güçlükte hazırlanmalıdır. Çok kolay olursa öğrenci sıkılacak çok zor olursa da öğrenci başarısızlık hissine kapılacaktır.
- Oyunun kontrolü ve oynanışı da kolay olmalıdır.
- Oyuncu, oyunda başarılı olabileceğini hissetmelidir. Aksi takdirde motivasyonu kaybolacaktır.
- Oyuncular oyun esnasında birden çok öge üzerinde kontrol sahibi olmalıdır.
- Oyun ekranı mesajlaşma, sohbet gibi sosyalleşme olanakları sağlamalıdır. Öğrencinin durumunu gösteren skor tabelası da yer almalıdır.
- Nitelikli grafikler ile gerçekçilik sağlanmalıdır.

- Oyun bir senaryo içermelidir. Çocuklara yönelik ise masal veya çizgi film karakterleri de kullanılabilir.
- Oyun esnasında çalan müzikler arka planda gerçekleşen olayla aynı duyguyu yansıtmalıdır. Ses efektleriyle desteklenmelidir.

2.12. Sosyal Bilgilerde Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyun Kullanımı

Sosyal bilgiler dersi yaşamın her alanından izleri içerisinde bulundurmaktadır. Bu sebepten dolayı da öğrencilerin derse olan ilgilerinin daha fazla olması dersten sıkılmadan öğrenim faaliyetlerine katılım göstermeleri beklenmektedir. Fakat gelişimsel özellikleri dikkate alındığında ilköğretim çağındaki öğrencilerin soyut düşünme becerileri tam anlamıyla gelişmemiştir. Bununla birlikte soyut konuların öğretimi de daha fazla güçleşmektedir. Öğrenciler genel olarak bu dersi bir ezber dersi olarak görmektedirler. Sosyal bilgiler ders içeriği incelendiğinde de tarih disiplinin ağırlıklı olarak yer alması bu algının artmasına daha da fazla etki etmiştir. Çünkü tarih dersinde fazlasıyla konu yer almaktadır. Öğretmenlerimiz ise çoğu zaman geleneksel öğretim yöntemleri ile derslerini işlemektedir. Bu durumda öğrencileri ezber mantığına itmektedir. Sosyal bilgiler dersinde sözel bilgilerin fazla olması bu dersin ezber ile öğrenilmesi anlamına gelmemekle birlikte dersin öğretiminde eğitsel oyunlardan da faydalanılarak öğrenmenin kalıcılığı devamlılığı artırılabilir. Farklı oyunlar ile öğretim faaliyetleri etkin hale getirilebilir (Pehlivan, 1997).

Diğer derslerde olduğu gibi sosyal bilgiler dersinde de eğitsel oyunların kullanımının, dersin öğrenciye vermeyi hedeflediği kazanımlarını gerçekleştirmede fazlasıyla katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bununla beraber tabi ki sosyal bilgiler dersindeki her konu eğitsel oyun tasarımına uygun değildir. Fakat konuların pekiştirilmesinde, tekrar edilmesinde ve yanlış öğrenmeleri düzeltmede eğitsel oyunlardan faydalanılabilir.

Sosyal bilgiler dersinde fazlasıyla eğitsel oyun tasarlamaya uygun konunun varlığından söz edilebilir. Örneğin; 6. sınıf Sosyal bilgiler dersinde “Yeryüzünde yaşam” ünitesinde farklı harita oyunları geliştirilerek konuların görselleştirilebilirliği artırılır ve dersler daha eğlenceli hale dönüştürülebilir. Yine 7.sınıf Sosyal bilgiler dersinde “Ülkemizde Nüfus, Türk Tarihinde Yolculuk, Zaman İçinde Bilim” ünitelerine yönelik çeşitli eğitsel oyunlar oluşturulabilir.

Günümüz dünyasında teknoloji çağı ile birlikte gelişen hayat gösteriyor ki teknoloji insan yaşamının her alanında olduğu gibi eğitimde de önemli bir yere sahiptir. Gelişen teknoloji ile eğitim öğretimde kullanılan eğitsel oyunlar da yerlerini bilgisayar destekli eğitsel oyunlara bırakmaktadır. Eğitsel oyun yazılımları oyun formatını kullanarak öğrencilerin ders konularını öğrenmesine yardımcı olan ve problem çözme becerilerini arttıran yazılımlardır (Seferoğlu, 2014). Başka bir tabirle eğitsel oyun aktarılmak istenen bilgi ya da davranışların oyunun içine eklenerek kişinin öğrenmesini, pratik yapmasını veya beceri kazanmasına olanak sağlayan oyunlardır. Bu oyunlarda bazı zamanlarda soru cevap tarzında bilgi aktarılırken bazı zamanlarda da oyunun içinde seviye yükseltmek gibi aktiviteleri yerine getirmek gerekir (Samur, 2016).

Diğer tüm derslerde kullanılabildiği gibi sosyal bilgiler dersinde de bilgisayar destekli eğitsel oyunlara yer verilmelidir. Sosyal bilgiler birçok disiplinini bünyesinde bulunduran bir derstir. Günümüz teknolojisi ile bütünleşmiş sosyal bilgiler öğretimi de fazlasıyla büyük bir öneme sahiptir. Sosyal bilgiler öğretim programındaki çoğu kazanım eğitsel dijital oyunlar aracılığıyla aktarılmaya müsaittir. Bu sebeple öğrencilerin merakını ortaya çıkaran, onlara farklı bir dünya sergileyen eğitsel dijital oyunlar sosyal bilgiler öğretiminde kullanılmalıdır (İşçi & Yeşiltaş, 2020).

Gelişen teknoloji ile birlikte birçok eğitsel oyuna artık dijital ortamda erişilebilmektedir. Sosyal bilgiler dersi öğretiminde teknolojiden yararlanarak kazanımlara uygun eğitsel oyunlardan faydalanılabilmektedir. Bu eğitsel oyunları kendimiz geliştirebileceğimiz gibi var olan sosyal bilgiler kazanımlarına uygun eğitsel oyunlardan faydalanabileceğimiz birçok internet sitesi bulunmaktadır. Örneğin; <https://www.sosyalbilgiler.biz/> , <https://sosyalbilgileratolyesi.com/> gibi birçok internet sitesi üzerinden de sosyal bilgiler kazanımlarına uygun olarak geliştirilmiş eğitsel dijital oyunlara ulaşım sağlanabilmektedir.

2.13. İlgili Araştırmalar

Akkaya (2018) *“Eğitsel oyunların öğrencilerin nesne tabanlı programlamanın temel kavramsal bilgisi ve bilgi işlemsel düşünme becerilerine etkisi”* adlı yüksek lisans tezi çalışmasında Türkçe dilinde geliştirilmiş olan “Meraklı Robotlar: Operasyon Asgard” eğitsel oyunun üniversitede eğitim gören öğrencilerin

nesne tabanlı programlamanın temel kavramsal bilgisi ile bilgi işlemsel becerileri üzerindeki etkisini incelenmektedir. Araştırma yarı-deneysel ön test – son test araştırma modelinde gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın verileri Boğaziçi Üniversitesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümünde eğitimine devam eden 31 öğrenciden elde edilmiştir. Öncelikle yaratıcı problem çözme testi ve nesne tabanlı programlama ve bilgi işlemsel düşünme becerilerini saptayan ön test uygulanmıştır. Gerçekleştirilen ön testin akabinde geliştirilen oyun öğrenciler tarafından oynanmıştır. Daha sonra soru sıralamaları değiştirilerek uygulanan nesne tabanlı programlama ve bilgi işlemsel düşünme son test ve eğitsel bilgisayar oyunları destekli kodlama öğrenimine yönelik tutum ölçeği uygulanmıştır. Gerçekleştirilen veri analizleri, geliştirilen oyunun her iki öğrenci grubundaki öğrencilerin nesne tabanlı programlamanın temel öğelerini anlamaya ve bilgi işlemsel düşünme becerilerini arttırmaya katkı sağladığı anlaşılmıştır.

Altunel (2022) *“Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunlar Yoluyla Kök Değerin Kazandırılması: Bir Eylem Araştırması”* adlı çalışmasını sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunlar yoluyla kök değerlerin kazandırılması amacıyla hazırlamıştır. Eylem araştırması şeklinde hazırlanan çalışmada gözlem, video kayıtları, öğretmen ve öğrenci günlükleri, odak grup görüşmeleri, ön ve son algı metinleri gibi veri toplama araçlarından yararlanılmıştır. Araştırmada uygulanan eğitsel oyunlar sonrasında öğrencilerin öz denetim değeri dışındaki kök değerleri kısmen tanıdıkları, kök değerlerin tanımlanması ve davranışa dönüştürülmesinde olumlu değişimler olduğu, sevgi ve dostluk değerlerine kız öğrencilerin daha fazla önem verdiği ve erkek öğrencilere göre daha duyarlı olduğu gibi sonuçlara ulaşılmıştır. Araştırma öğrencilerin kök değerleri kazanma, kavrama ve algılamada eğitsel oyunların etkili olduğunu ortaya koymuştur.

Arslan (2021) *“Eğitsel oyun içerikli fen ev ödevlerinin ortaokul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi ve öğrencilerin eğitsel oyun içerikli ev ödevlerine yönelik görüşleri”* adlı yüksek lisans tezi çalışmasında eğitsel oyun içerikli ev ödevlerinin, öğrencilerin akademik başarılarına katkısını ve fen bilimleri ödevlerine karşı görüşleri incelenmektedir. Çalışmada karma araştırma modeli uygulanmıştır. Çalışmanın nicel bölümünde eğitsel oyun kapsamlı ev ödevlerinin 7. sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına katkısını saptamak amacıyla ön test son test

kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Çalışmada öğrencilerin ev ödevlerine karşı görüşlerini saptamak hedefiyle nitel araştırma yöntemlerinden durum çalışması yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu İstanbul ilinde özel bir eğitim kurumunda 7. sınıfta öğrenimine devam eden 35 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma 2020-2021 eğitim-öğretim yılı ikinci döneminde gerçekleştirilmiştir. Deney grubuna eğitsel oyun içerikli ev ödevleri verilirken kontrol grubuna müfredatta var olan etkinlikler ile sorular ev ödevi olarak verilmiştir. Çalışmanın nicel verileri “Maddenin Tanecikli Yapısı ve Saf Maddeler Akademik Başarı Testi” ile nitel veriler ise “Eğitsel Oyun İçerikli Ev Ödevleri Görüşme Formu” aracılığıyla elde edilmiştir. Çalışmadan alınan verilerin analiz sonuçlarına bakıldığında, deney ve kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ön test başarı puan ortalamalarının anlamlı bir farklılık göstermediği saptanmıştır. Çalışma sonrası son test başarı puan ortalamalarında ise anlamlı bir fark saptanmıştır. Son test başarı puan ortalamalarının incelendiğinde ise deney grubunun kontrol grubuna oranla daha yüksek puanlı oldukları ve deney grubu öğrencilerinin başarılarının daha fazla olduğu saptanmıştır.

Aydın (2021) *“Eğitsel oyunların çocukların problem çözme becerisi ve değer gelişimlerine etkisi”* adlı yüksek lisans tezi çalışmasında eğitsel oyunların çocukların problem çözme becerisi ve değer gelişimlerine etkisini incelemektedir. Araştırma ön test – son test kontrol gruplu desen ile oluşturulmuştur. Çalışma 2019-2020 eğitim yılı içerisinde Bartın Merkez ilçesinde bulunan devlet okullarından kolaylaştırılabilir örneklem yöntemi ile belirlenmiş bir okulun 7. Sınıfında öğrenim gören toplam 32 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın sonucunda deney grubunun puanlarında son test lehine anlamlı farklılık saptanmıştır. Kontrol grubunda ise son test lehine anlamlı farklılık saptanmamıştır. Sonuç olarak eğitsel oyun kullanımı ile gerçekleştirilen beden eğitimi ve spor derslerinin, çocukların problem çözme becerisini ve değer gelişimini olumlu yönde etkilediği anlaşılmıştır.

Beker Baş (2021) *“Bilimsel öyküler içeren eğitsel oyunlar ile fen öğretimine yönelik öğretmen ve öğrenci görüşleri”* adlı yüksek lisans tezi çalışmasında 6. sınıf kuvvet ve hareket konu ve kavramlarının aktarımında bilimsel öykülerin katkılarıyla eğitsel oyunlar ile gerçekleştirilen bir öğretim ortamına yönelik, öğretmenlerin ve öğrencilerin görüşlerinin saptanmasını hedeflemiştir. Araştırma eylem araştırması

şeklinde gerçekleştirilmiştir. Çalışma 2019- 2020 eğitim yılı içerisinde 6. Sınıfta eğitimine devam etmekte olan 17 ile 20 öğrenci gruplarından oluşan iki farklı şube gerçekleştirilmiştir. Belirlenen hedefe yönelik geliştirilen 5 eğitsel oyun ve bu oyunlarla doğru orantıda 5 bilimsel öykü hazırlanarak çalışma gerçekleştirilmiştir. Kolay ulaşılabilir örnekleme ile belirlenen 12 öğretmen ile görüşme gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın sonucunda öğretmen görüşlerinden alınan verilere bakılarak eğitsel oyun destekli bilimsel öykülerin öğrencilerin öğreniminde daha etkili olacağı sonucuna varılırken öğrencilerden elde edilen verilere bakılarak da kuvvet ve hareket ünitesinin aktarımında bilimsel öykü destekli eğitsel oyun uygulamaları aracılığıyla eğlenceli bir ortamda konuyu işledikleri ve anlamlandırdıkları etkili bir süreç geçirdiklerine ulaşılmıştır.

Bitir (2019) “*Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunlarla Değerler Eğitimi: Bir Eylem Araştırması*” adlı yüksek lisans tezinde “ortaokul 7. sınıf sosyal bilgiler dersi “Birey ve Toplum” öğrenme alanında yer alan farklılıklara saygı, sorumluluk ve özgürlük değerlerinin eğitsel oyunlar aracılığı ile kazandırılmasına yönelik eğitim etkinlikleri tasarlayarak bu etkinlikleri uygulamak ve hazırlanan eğitsel oyun etkinliklerinin değer kazandırma açısından öğretme-öğrenme süreçlerindeki verimliliğini ortaya çıkarmayı amaçlamıştır. Çalışma bir eylem araştırmasıdır. Araştırmanın çalışma grubunu Şırnak ilinde ortaokul 7. sınıfta öğrenim gören 9 erkek, 17 kadın toplam 26 öğrenci, sosyal bilgiler öğretmeni ve araştırmacı öğretmen oluşturmaktadır. 9 ders saati boyunca eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılmış sosyal bilgiler ders planları uygulanmıştır. Araştırmanın neticesinde, eğitsel oyunlarla yoğunlaştırılan ve ürün dosyasıyla desteklenen öğretimin öğrenme ve öğretme sürecini olumlu bir şekilde etkilediği tespit edilmiştir.

Chen vd. (2010) “*The Influence of an Educational Computer Game on Children's Cultural Identities*” adlı çalışmalarını kültürel kimliği geliştirmek amacıyla tasarlanan bir eğitsel oyunun öğrencilerin kültürel kimlik gelişimlerine etkisini belirlemek amacıyla hazırlamıştır. Araştırmada 64 kişilik deney grubu, 66 kişilik kontrol bulunmakta olup toplam 130 kişi üzerinde çalışma gerçekleştirilmiştir. Araştırma bulgularına göre eğitsel oyun kullanımı öğrencilerin kültürel kimliklerinde gelişme sağlamıştır. Cinsiyet bakımından yapılan incelemede ise eğitsel oyun

kullanımı erkeklerin kültürel kimlik gelişimlerinde daha fazla etkili olduğu tespit edilmiştir.

Egi (2022) “5. sınıf İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde eğitsel oyun etkinliklerinin kullanımı” adlı yüksek lisans tezi çalışmasında 5. sınıf İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersinde "Ramazan ve Oruç" ünitesi ile ilgili kazanımların öğrencilere iletilmesinde eğitsel oyunların geliştirilmiştir. Çalışmada 3 farklı kazanıma ilişkin toplamda 40 farklı eğitsel oyun etkinlikleri geliştirilmiştir. Çalışmanın sonucunda eğitsel oyunların, çocuklarda kavramları anlamaya, problem çözme yetilerini arttırmalarına katkı sağladığı ortaya koyulmuştur.

Erkin (2019) “Ortaokul 5. Sınıf Öğrencilerinin Depreme Yönelik Tutum ve Akademik Başarılarında Eğitsel Oyunların Etkisinin İncelenmesi” adlı çalışmasını ilkökul sosyal bilgiler dersi kapsamında verilmekte olan deprem eğitiminde eğitsel oyunların etkisinin incelenmesi amacıyla hazırlamıştır. 40 kişilik deney grubu, 42 kişilik kontrol grubu olmak üzere toplam 82 kişilik örneklem üzerinde gerçekleştirilen deneysel bir çalışmadır. Deneysel işlem sonrasında yapılan istatistiksel analizler sonucunda eğitsel oyun uygulamalarının yapıldığı deney grubu lehine anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Araştırmada eğitsel oyunların deprem konularının öğretiminde daha etkili olduğunu ve öğrencilerin motivasyonlarını arttırdığını sonucuna ulaşılmıştır.

Fırat (2011) “Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunlarla Gerçekleştirilen Matematik Öğretiminin Kavramsal Öğrenmeye Etkisi” adlı yüksek lisans tezi çalışmasında bilgisayar destekli eğitsel oyunlarla aracılığı ile uygulanan matematik öğretiminin bazı olasılık kavramlarına ilişkin kavramsal öğrenmeye etkisini incelenmektedir. Araştırmada yarı deneysel araştırma modelinden ön test- son test kontrol gruplu model kullanılmıştır. Yapılan çalışma 2010-2011 eğitim öğretim yılında Güney Doğu Anadolu Bölgesindeki 6.sınıf öğrencilerinden 90 kişiye uygulanmıştır. Verileri toplamak amacı ile 14 soruluk Kavramsal Gelişim Testi uygulanmıştır. Öğretim sürecinde, Java programlama dili ve NetBeans editöründen yararlanılarak tasarlanan iki oyun kullanılmıştır. Çalışmanın sonunda yapılan analizler doğrultusunda bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin olasılık konusundaki kavramsal öğrenmelerine katkıda bulunduğu ve geleneksel öğretime kıyasla daha etkili olduğu ortaya çıkmıştır.

Hainey vd. (2013) “*Students’ attitudes toward playing games and using games in education: Comparing Scotland and the Netherlands*” adlı çalışmalarını yükseköğretim öğrencilerinin oyunlara ilişkin tutumlar, motivasyonları, tercihleri ve yükseköğretimde oyun kullanımına ilişkin düşüncelerini araştırmak amacıyla hazırlamışlardır. Araştırmanın örneklemini İskoçya’da normal eğitim gören 415, Hollanda’da normal eğitim gören 155 ve uzaktan gören 317 yükseköğretim öğrencisi olmak üzere toplam 887 kişi oluşturmuştur. Araştırma bulgularına göre İskoçya’da öğrenim gören öğrencilerin oyun motivasyonları Hollanda’da öğrenim gören öğrencilere göre daha yüksektir ve her iki ülkede de erkekler kadınlara göre daha yüksek oyun motivasyonuna sahiptir. Ayrıca oyunlara yönelik erkekler kadınlara göre daha pozitif tutumlara sahiptirler. Öğrencilerin yarıdan fazlasının oyunların yükseköğretimde kullanımının faydalı olacağını düşünmektedir.

Karabacak (1996) “*Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişi Düzeyine Etkisi*” adlı çalışmada ilköğretim 4. Sınıf Sosyal Bilgiler dersinde, eğitsel oyunların, öğrencilerin erişileri üzerindeki etkisini ortaya koymayı amaçlamıştır. Araştırmanın denekleri 1994-1995 öğretim yılında Metin Emiroğlu İlköğretim Okulundaki 4.sınıf öğrencilerinden oluşmaktadır. Deney ve kontrol grubu atanması seçkisiz yolla gerçekleşmiştir. Atama sonucunda 4A deney, 4B kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Toplamda 46 öğrenci ile gerçekleşmiştir. Araştırmanın denencelerini test edebilmek adına deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin toplam erişi, bilgi ve kavrama düzeyinde, ön test ve son testten aldıkları puan erişileri hesaplanmıştır. Bu fark puanları dikkate alınarak her iki grup için aritmetik ortalama ve standart sapmalar bulunmuştur. İki grubunda erişi puanları ortalamalarını belirlemek amacıyla t testi kullanılmıştır. Araştırmanın sonucunda ilköğretim 4.sınıf Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanıldığı grup ile kullanılmayan grup arasında eğitsel oyunların kullanıldığı grubun lehine olumlu bir anlamlı fark bulunmuştur.

Karakeçili (2019) “*Y ve Z Kuşaklarının Online Eğitim Teknolojilerine Karşı Tutumlarının Karşılaştırılması*” adlı çalışmada “Y ve Z kuşaklarına ait bireylerin internet üzerinden eğitim olanağı sağlayan web tabanlı (online) eğitime ve kullanılan teknolojilere yönelik algı ve tutumlarını belirleyebilmek amaçlanmıştır. Araştırmanın örneklemini İzmir’de bir özel okuldaki Y ve Z kuşaklarındaki 330 kişi oluşturmuştur.

Eğitimde uygulanan klasik ve teknoloji destekli eğitim yöntemleri incelenmiştir. Veri toplama aracı olarak “Web Tabanlı Tutum Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçek 27 sorudan oluşmaktadır. Alınan veriler Temel Bileşenler Analizi (Principle Component Analysis) yöntemi kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırmada Y ve Z kuşaklarının Y ve Z kuşaklarının web tabanlı eğitim uygulamalarına yönelik tutumlarının cinsiyete göre değişmediği tespit edilmiştir.

Karataş (2021) “Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri” adlı çalışmasını İlköğretim Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımına yönelik öğretmen görüşlerini belirlemek amacıyla hazırlamıştır. Araştırmada yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak farklı şehirlerde görev yapmakta olan 30 sosyal bilgiler öğretmeninden görüş alınmıştır. Araştırma sonucunda öğretmenlerin çoğunlukla derslerinde eğitsel oyunlara yer verdikleri, eğitsel oyunların öğrencilerin ilgi ve motivasyonlarını arttırdığı, kalıcı öğrenme sağladığı ve pek çok beceri ve değer kazandırılmasında uygun bir araç olduğu gibi sonuçlara ulaşılmıştır.

Kayan (2019) “*Ad ve Adla Bağlantılı Konuların Öğretiminde Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunların Etkisi*” adlı çalışmada bilgisayar destekli öğretim ve bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin Türkçe derslerindeki dil bilgisi akademik başarıları ve öğrenci tutumları üzerindeki etkisi incelenmiştir. Bu çalışmada nicel araştırmalardan ön test- son test denkleştirilmemiş gruplu yarı deneysel model kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubu Kocaeli ilinin MEB’e bağlı bir ortaokulunda öğrenim gören 6.sınıf öğrencilerinden toplamda 70 öğrenciden oluşan iki şubesinde uygulanmıştır. Bu uygulamalar 12 haftalık bir sürede uygulanmıştır. Araştırmanın sonucunda bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarıları ile ilgili olarak deney grubu lehine olumlu bir şekilde anlamlı bir fark ortaya çıkmıştır.

Kinzie ve Joseph (2008) “Gender differences in game activity preferences of middle school children: implications for educational game design” adlı çalışmalarını ortaokul öğrencilerin oyun tercihlerini incelemek amacıyla hazırlamışlardır. Araştırma Atlantik şehrinde bir ortaokuldaki 6, 7 ve sınıfta öğrenim gören toplam 42 ortaokul öğrencisi üzerinde yapılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre her üç öğrenciden ikisi

düzenli olarak oyun oynamaktadır. Araştırmacıların cinsiyete ilişkin yaptığı karşılaştırmada aktif ve stratejik oyunlarda erkekler lehine yaratıcı oyunlarda ise kadınlar lehine anlamlı farklılık tespit etmişlerdir. Erkekler klavye, fare, el göz koordinasyonunun üst düzeyde olması gereken hızlı oyunlara ve strateji gerektiren oyunlara yönelik daha pozitif tutum içindeyken kadınlar, bina veya şehir gibi unsurlar inşa etme türü veya yaratıcı çizimlere dayanan oyunlara yönelik daha pozitif tutum içindedirler. Hem kadınların hem de erkeklerin en pozitif olduğu oyun türleri keşifsel oyunlar olup cinsiyete ilişkin fark bulunmamaktadır.

Koka (2018) *“Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Ders Başarısına Olan Etkisi”* adlı yüksek lisans tezi çalışmasında “ilköğretim sosyal bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisini ortaya koymayı amaçlanmıştır. Ön test – son test kontrol gruplu yarı deneysel desenin kullanıldığı araştırmanın çalışma grubunu 35’i deney, 35’i kontrol grubu olan Şanlıurfa ili Viranşehir ilçesinde öğrenim görmekte olan toplam 70 öğrenci oluşturmuştur. Deneysel işlem 4 hafta süreyle uygulanmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak “Sosyal bilgiler akademik başarı testi” akademik başarının ölçülmesi amacıyla kullanılmıştır. Araştırmada bilgisayar destekli eğitsel oyunların, öğrencilerin akademik başarılarını ve bilgilerin kalıcılığını arttırdığı belirlenmiştir.

Özyaşar (2021) *“Yabancı dil öğreniminde dijital eğitsel oyunların kelimeleri hafızada tutmadaki etkisinin incelenmesi”* adlı yüksek lisans tezi çalışmasında eğitsel oyunların yabancı dil öğreniminde kelimeleri hafızada tutma kalıcılığı üzerindeki etkisini incelemektedir. Araştırmada yarı deneysel araştırma modelinden ön test – son test kontrol gruplu model kullanılmıştır. Yapılan çalışma kelimeleri hafızada tutma kalıcılığı açısından diğer yöntemlerden daha etkili olabilirliğini incelemek adına, bu çalışma iki grup ortaokul öğrencisi üzerinde gerçekleştirilmiştir. Ön test, son test, kalıcılık testi ile nicel veriler toplanmış olup, ayrıca süreç sonunda öğrencilerin Wordable oyununa ilişkin deneyimlerini belirlemek amaçlı deney grubuna 10 sorudan oluşan 5 seçenekli likert ölçekli bir anket uygulanmıştır. Testlerin sonuçlarını, özellikle kalıcılık testi ve anket sonuçlarını analiz edildiğinde, deney grubunun test puanlarında daha iyi istatistikler elde ettiğini ve oyunu kelime öğrenmek için eğlenceli ve etkili bir araç olarak gördüklerini belirtilebilir. İki grubu karşılaştırıldığında, deney

grubu ile kontrol grubu arasında kelimeleri hafızada tutma kalıcılığı açısından anlamlı bir fark bulunamamıştır. Fakat öğrencilerin uygulama ile ilgili düşünceleri incelendiğinde, öğrencilerin ilgi ve motivasyonlarına olumlu açıdan katkı sağladığı belirlenmiştir.

Peker (2018) *“5. sınıf "Canlılar dünyasını gezelim ve tanıyalım" ünitesinin klasik eğitsel oyunlar ve teknoloji destekli eğitsel oyunlarla öğretiminin değerlendirilmesi”* adlı doktora tezi çalışmasında klasik ve teknoloji destekli oyunları içerisinde bulunduran öğretim tasarımları geliştirmek, yapılan tasarımların ders içi ve ders dışı eğitim aşamalarında öğrencilerin akademik başarıları, çevresel farkındalıkları, fen bilimleri, oyun aracılığıyla bilgisayar kullanımına karşı tutumları ve kavramsal değişimlerine etkisini incelemektedir. Araştırma nicel ve nitel yöntemlerin birlikte kullanıldığı bir karma yöntem araştırması olarak gerçekleştirilmiştir. Araştırma 2014- 2015 eğitim öğretim yılında 3 farklı okulun 5. sınıfında öğrenim gören toplam 226 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Deney 1 grubunda klasik sınıfta uygulanabilen oyunlar ile dram etkinlikleri deney 2 grubunda teknoloji destekli oyunlar kontrol grubunda ise öğrenim programında var olan etkinlikler kullanılmıştır. Nitel verilerin elde edilmesinde videolar, araştırmacı günlükleri ve yarı yapılandırılmış görüşmelerden faydalanılmıştır. Araştırma sonucunda, klasik ve teknoloji destekli oyunların ders içi ve ders dışı uygulanmasının, öğrencilerin akademik başarılarını etkilediği, öğrencilerin bilgi seviyesini yükselttiği, öğrencilerde var olan kavram yanlışlarının ortadan kaldırılması amacıyla uygulanabildiği ve öğrencilerde var olan kavram yanlışlarının en aza indirilmesinde etkisinin bulunduğu saptanmıştır.

Yeşilkaya (2013) *“7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi “Zaman İçinde Bilim” Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretimi”* adlı çalışmasını 7.Sınıf Sosyal Bilgiler dersi; “zaman içinde bilim” Ünitesinin öğretiminde Eğitsel Oyun yönteminin öğrenci başarısına ve derse karşı tutuma etkisini belirlemek amacıyla gerçekleştirmiştir. Araştırmada oranlı eleman örnekleme yoluyla seçilen bir deney bir de kontrol grubu kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre ön testlerde hem akademik başarı hem de derse yönelik tutum bakımından deney ve kontrol grubu arasında anlamlı farklılık bulunmamaktadır. Ancak son test puanlarında akademik başarı bakımından anlamlı farklılık bulunmazken derse yönelik tutum açısından eğitsel oyun kullanılan deney

grubu lehine anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Eğitsel oyun kullanımı öğrencilerin derse yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilediği araştırmada tespit edilmiştir.

Zing (2019) “*Eğitsel Oyunlara Dayalı Sosyal Bilgiler Öğretiminde İlkokul Öğrencilerinin Küresel Vatandaşlığa İlişkin Algı ve Görüşleri*” adlı çalışmasını Eğitsel oyunlara dayalı Sosyal Bilgiler öğretiminde ilkokul öğrencilerinin küresel vatandaşlığa ilişkin algı ve görüşlerini incelemek amacıyla gerçekleştirmiştir. Araştırmada tek gruplu gömülü karma desen kullanılarak 22 öğrenciden veri alınmıştır. Araştırmada eğitsel oyunların öğrencilerin küresel vatandaşlığa ilişkin algı ve görüşlerinin gelişmesine katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. YÖNTEM

Bu bölümde çalışmanın araştırma modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin analizi ve uygulama süreci hakkında bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırma, 6. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi bilim, teknoloji ve toplum öğrenme alanının öğretiminde bilgisayar destekli oyunların kullanımının öğrencilerin akademik başarılarını etkisini belirlemeyi amaçladığından nicel yaklaşımla tasarlanmış, yarı deneysel bir çalışma özelliği göstermektedir. Araştırmada yarı deneysel desenlerden ön test-son test eşitlenmemiş kontrol gruplu model kullanılmıştır. Ön test - son test eşitlenmemiş kontrol gruplu modelde deney ve kontrol grupları tarafsız bir şekilde oluşturulur. Her iki gruba da ön test uygulandıktan sonra deney grubuna müdahale de bulunurken kontrol grubuna müdahalede bulunulmaz. Deneysel işlem tamamlandıktan sonra her iki gruba da son test uygulanır. Eğitim çalışmalarında okulların ve sınıflarında daha önceden oluşturulmuş olmasından dolayı öğrencileri gruplara yansız olarak atamak çoğunlukla mümkün değildir. Bu durumda daha önceden oluşturulmuş olan sınıflardan random olarak deney ve kontrol gruplarının belirlendiği yarı deneysel desenlere başvurulur (Özmen, 2016).

3.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu Ağrı'daki bir ilköğretim okulunda 6. Sınıfta öğrenim görmekte olan 10'u deney, 12'si kontrol grubu olmak üzere toplam 22 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma grubundaki öğrencilerin demografik özellikleri aşağıda tablo 3.1'de verilmiştir.

Tablo 3.1. Kontrol ve Deney Gruplarının Ön Test Puanları Karşılaştırmasına İlişkin Bağımsız Örneklem t Testi Sonuçları

Grup	Cinsiyet	f	%
Deney Grubu	Kadın	4	40
	Erkek	6	60

Tablo 3.2. (Devam) Kontrol ve Deney Gruplarının Ön Test Puanları Karşılaştırmasına İlişkin Bağımsız Örneklem t Testi Sonuçları

	Toplam	10	100
Kontrol Grubu	Kadın	8	66,7
	Erkek	4	33,3
	Toplam	12	100

Tablo 3.1 incelendiğinde deney grubundaki katılımcıların %40'ının kadın (f=4), %60'ının ise erkek (f=6) olduğu, kontrol grubundaki katılımcıların ise %66,7'sinin kadın (f=8), %33,3'ünün ise erkek olduğu görülmektedir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen akademik başarı testi kullanılmıştır. Akademik başarı testi hazırlanırken öncelikle literatür taraması yapılmış, ÖSYM tarafından kullanılan sorular ve test kitaplarındaki sorular incelenmiştir. Daha sonra ÖSYM sorularından 9 soru ve test kitaplarından 12 soru seçilmiştir. Ancak seçilen sorular kapsam geçerliliğini sağlamaya yeterli olmadığı için araştırmacı tarafından da kapsam geçerliliği anlamında eksik kalan alanlarda 14 soru yazılmıştır. Toplam 35 maddeden oluşan akademik başarı testi oluşturulmuştur. Hazırlanan 35 maddelik akademik başarı testi 100 7. sınıf öğrencisine uygulanmıştır. Pilot uygulama sonucunda yapılan güvenirlik analizinde KR-20 güvenirlik katsayısının .81 olduğu tespit edilmiştir. % 27'lik alt ve üst gruplar dikkate alınarak madde güçlük ve ayırt edicilik indeksleri hesaplanmıştır. Madde ayırt edicilik indeksi .30'un altında kalan 13 madde ve madde güçlük indeksi .70'in üstünde olan 2 çok kolay madde ölçme aracından çıkarılarak 20 madde ile ölçeğe son hali verilmiştir. 20 maddelik akademik başarı testinin madde ayırt edicilik indeksi .32 ile .55 arasında, madde güçlük indeksi ise .33 ile .69 arasında değişmektedir. 20 maddelik akademik başarı testinin KR-20 güvenirlik katsayısı .87 olarak tespit edilmiştir. 20 maddelik başarı testinin kazanımlara ilişkin belirtke tablosu tablo 3.2'de verilmiştir.

Tablo 3.3. Akademik Başarı Testi Belirtke Tablosu

Kazanım	f	%
SB.6.4.1.	5	25
SB.6.4.2.	4	20
SB.6.4.3.	4	20
SB.6.4.4.	7	35

Tablo 3.2 incelendiğinde 20 soruluk başarı testindeki soruların % 25'inin SB.6.4.1 kazanımını, % 20'sinin SB.6.4.2 kazanımını, % 20'sinin SB.6.4.3 kazanımını ve % 35'inin SB.6.4.4 kazanımını ölçtüğü görülmektedir.

3.4. Verilerin Analizi

Araştırmada öncelikle katılımcıların veri toplama aracı olarak kullanılan akademik başarı testindeki ön test ve son test verileri doğru cevaplar “1” yanlış cevaplar ise “0” olarak kodlanarak bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Dolayısıyla 20 maddeden oluşan akademik başarı testinden alınabilecek maksimum puan 20 iken minimum puan da 0'dır.

Çalışmanın verileri bir istatistik paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. Akademik başarı testlerinden elde edilen veriler analiz edilmeden önce normallik testi yapılmıştır. Elde edilen verilere uygulanan Shapiro-Wilk normallik testi sonuçları tablo 3.3'te sunulmuştur.

Tablo 3.4. Shapiro-Wilks Normallik Testi Sonuçları

	Ön test			Son test		
	Shapiro-Wilk	Sd	p	Shapiro-Wilk	Sd	p
Deney Grubu	,903	10	,238	,953	10	,699
Kontrol Grubu	,963	12	,828	,943	12	,684
Toplam	,970	22	,711	,952	22	,351

Tablo 3.3 incelendiğinde akademik başarı testi puanlarının hem deney grubunda hem kontrol grubunda hem de deney ve kontrol grubunun toplam puanlarında gerek

ön testlerde gerekse son testlerde normal dağılım gösterdiği görülmektedir. Yapılan güvenirlik analizi sonuçlarına göre ise ön testin güvenirlik katsayısı (KR-20) ,803 iken son testin güvenirlik katsayısının (KR-20) ,817 olduğu tespit edilmiştir. Elde edilen bulgular ölçme aracının güvenilir olduğunu ve veri setindeki verilerin normal dağılım gösterdiğini ortaya koymuştur. Elde edilen bulgulara göre veri setine parametrik testlerden bağımsız örneklem t testi ve eşleştirilmiş örneklem t testi yapılmıştır.

3.5. Uygulama Süreci

Araştırma 2020-2021 eğitim-öğretim yılında Ağrı il merkezinde yer alan bir ilköğretim okulunun 6. Sınıf öğrencileriyle yapılmıştır. Çalışmaya başlamadan önce Ağrı İl Milli eğitim Müdürlüğünden gerekli olan araştırma izni alınmıştır. Daha sonra okul idarecileri, sosyal bilgiler öğretmenleri ve öğrencilerle görüşme yapılarak uygulama süreci hakkında bilgilendirme yapılmıştır.

Araştırma için random olarak 6-B şubesi deney grubu 6-A şubesi ise kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Çalışmanın yapıldığı okulun 6-B şubesinde 17 öğrenci bulunmasında rağmen 5 öğrenci bilgisayar ve internet erişiminde sorunlar yaşamasından, 2 öğrenci ise çalışmaya katılmaya isteksiz olmasından dolayı 7 öğrenci deney grubu dışında bırakılarak 6-B şubesindeki 10 öğrenci deney grubu olarak belirlenmiştir. 6-A şubesinde ise 16 öğrenci bulunmasına rağmen 3 öğrencinin çalışmaya katılmaya isteksiz olmasından, 1 öğrencinin de velisinin izni alınmadığı için çalışma grubu dışında bırakılmış ve 12 öğrenci çalışmanın kontrol grubunu oluşturmuştur.

Gerekli prosedürler tamamlandıktan sonra hem deney grubuna hem de kontrol grubuna akademik başarı testi ön test olarak uygulanmıştır. Daha sonrasında kontrol grubunda öğretim programının olağan akışında dersler işlenmeye devam edilmiştir. Deney grubunda ise normal öğretim programı devam etmekle birlikte öğrenmeleri pekiştirmek için her ders sonunda ders öğretmeni denetiminde online eğitsel oyunlar oynanmıştır. Çalışma haftalık 3 ders saati olmak üzere 4 hafta devam etmiştir. Deneysel işlem süreci tamamlandıktan sonra akademik başarı testi hem deney hem de kontrol grubuna son test olarak uygulanmıştır.

Bilim, Teknoloji ve Toplum öğrenme alanında öğrencilerden; yenilikçi, eleştirel ve bilimsel düşüncenin bilim ve teknolojiye gelişmelerin temeli olduğunu;

bilim ve teknolojinin gelişim aşaması ile toplumsal hayattaki etkilerini anlayarak bilgiye erişmede teknolojiyi kullanma becerisi kazanmaları beklenmektedir. Başka bir bakış açısıyla, teknolojilerin günlük yaşamla ne düzeyde bağlantılı olduğunu kavrarken bazı teknolojik ürünlerin doğaya verdiği zararları tartışır. Bilimsel eserlerin yasalarla korunduğu bilincine vararak akademik dürüstlük ilkelerini dikkate alır.

Bu öğrenme alanı işlenirken bilimsellik değeriyle yenilikçilik ve araştırma gibi becerilerin de öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanmalıdır. Bu öğrenme alanında öğrencilere kazandırılması gereken dört tane kazanım mevcuttur.

Bu kazanımlar;

“1. Sosyal bilimlerdeki çalışma ve bulgulardan hareketle sosyal bilimlerin toplum hayatına etkisine örnekler verir.

Psikoloji, felsefe, antropoloji, arkeoloji vb. bilimlerden örnekler verilerek sosyal bilimleri oluşturan disiplinler tanıtılır.

Türkiye’deki bilim ve teknolojinin gelişimine yönelik çalışmalara değinilir.

2. Bilimsel ve teknolojik gelişmelerin gelecekteki yaşam üzerine etkilerine ilişkin fikirler ileri sürer.

3. Bilimsel araştırma basamaklarını kullanarak araştırma yapar.

4. Telif ve patent hakları saklı ürünlerin yasal yollardan temin edilmesinin gerekliliğini savunur.”

Tablo 3.5. Ders Planlaması

Ay	Hafta	Saat	Ünite	Konu	Kazanım	Beceri ve Değerler	Atatürkçülük	Açıklama
OCAK	3-7 OCAK	3 SAAT	BİLİM, TEKNOLOJİ VE TOPLUM	HAYATIMIZDAKİ SOSYAL BİLİMLER	SB.6.4.1. Sosyal bilimlerdeki çalışma ve bulgulardan hareketle sosyal bilimlerin toplum hayatına etkisine örnekler verir	Bu öğrenme alanı işlenirken bilimsellik değeriyle yenilikçilik ve araştırma gibi becerilerin de öğrenciler tarafından edinilmesi sağlanmalıdır.	Mustafa Kemal Atatürk'ün bilime ve sosyal bilimlere verdiği öneme değinilir.	[!]Psikoloji, felsefe, antropoloji, arkeoloji vb. bilimlerden örnekler verilerek sosyal bilimlerin oluşturduğu disiplinler tanıtılır. [!]Türkiye'deki bilim ve teknolojinin gelişimine yönelik çalışmalara değinilir
	10-14 OCAK	3 SAAT	BİLİM, TEKNOLOJİ VE TOPLUM	BİLİM VE TEKNOLOJİDE DEĞİŞİM	SB.6.4.2. Bilimsel ve teknolojik gelişmelerin gelecekteki yaşam üzerine etkilerine ilişkin fikirler ileri sürer.	Doğrudan verilecek değerler: Bilimsellik		[!]Türkiye'deki bilim ve teknolojinin gelişimine yönelik çalışmalara değinilir.

Tablo 3.6. Ders Planlaması (Devamı)

17-21 OCAK	3 SAAT	BİLİM, TEKNOLOJİ VE TOPLUM BİLİMSEL ÇALIŞMA YAPIYORUZ	SB.6.4.3. Bilimsel araştırma basamaklarını kullanarak araştırma yapar.	Doğrudan verilecek beceriler: Yenilikçilik Araştırma	Atatürk'ün akılcılığa ve bilime verdiği önemden yola çıkarak Cumhuriyet'ten günümüze bilim insanları ve çalışmalarına örnekler verilir.	[!]Oluşturulan homojen gruplara bilimsel araştırma basamaklarına uygun öğrencilere buldukları konular çerçevesinde bir araştırma örneği yaptırılabilir.
ŞUBAT 7-11 ŞUBAT	3 SAAT	BİLİM, TEKNOLOJİ VE TOPLUM EMEĞE SAYGI DUYUYORUM	SB.6.4.4. Telif ve patent hakları saklı ürünlerin yasal yollardan temin edilmesinin gerekliliğini savunur.			[!]Telif hakkı olan örnek yayımlar gösterilebilir. Üretilen çeşitli ürünlerin patente sahip olup olmadıkları incelenebilir.

Tablo 3.7. Uygulama Planı

HAFTA	ÜNİTE	KONU	KAZANIM	UYGULAMA
1.HAFTA	BİLİM, TEKNOLOJİ VE TOPLUM	HAYATIMIZDAKİ SOSYAL BİLİMLER	Sosyal bilimlerdeki çalışma ve bulgulardan hareketle sosyal bilimlerin toplum hayatına etkisine örnekler verir.	Sosyal bilimlerin tanımları ve hayatımızda hangi alanlarda kullanıldıkları sos oyunu, köstebek vurmaca, hafıza oyunu gibi oyunlarla 3 saatlik ders sürecinde öğrenciler öğrenmişlerdir.

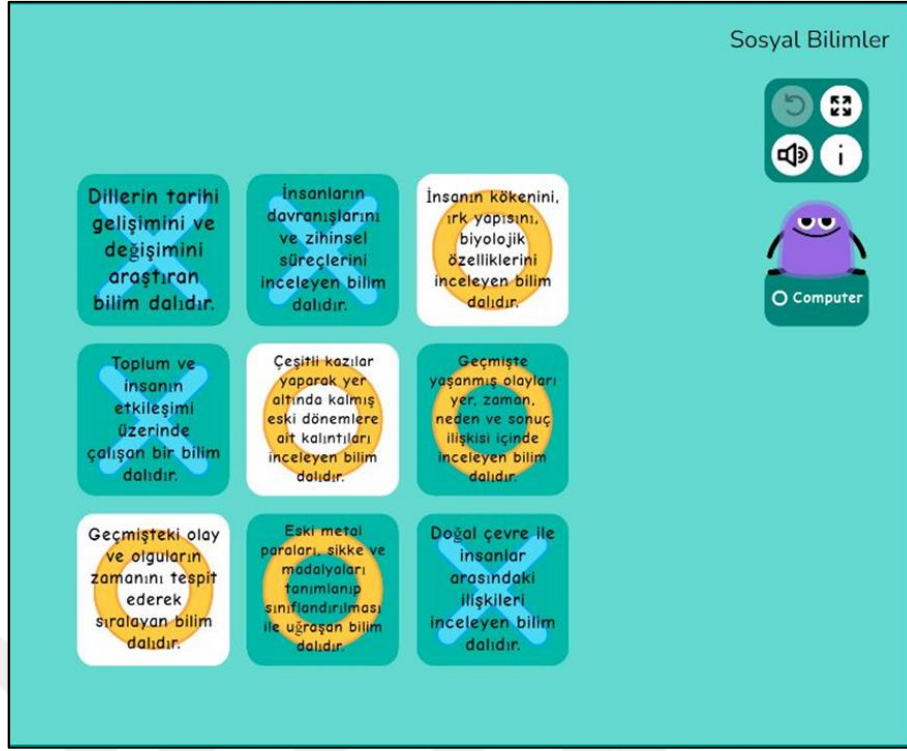
Tablo 3.8. (Devam) Uygulama Planı

2.HAFTA	BİLİM, TEKNOLOJİ VE TOPLUM	BİLİM VE TEKNOLOJİDE DEĞİŞİM	Bilimsel ve teknolojik gelişmelerin gelecekteki yaşam üzerine etkilerine ilişkin fikirler ileri sürer.	Bilimsel ve teknolojik gelişmelerin gelecekteki hayat üzerine etkisi olumlu- olumsuz eşleşmeli hangisini bul oyunu ile birlikte 3 saatlik ders sürecinde öğrenciler öğrenmişlerdir.
3.HAFTA	BİLİM, TEKNOLOJİ VE TOPLUM	BİLİMSEL ÇALIŞMA YAPIYORUZ	Bilimsel araştırma basamaklarını kullanarak araştırma yapar.	Bilimsel araştırma basamaklarını sıralama oyununu ile birlikte 3 saatlik ders sürecinde öğrenciler öğrenmişlerdir.
4.HAFTA	BİLİM, TEKNOLOJİ VE TOPLUM	EMEĞE SAYGI DUYUYORUM	Telif ve patent hakları saklı ürünlerin yasal yollardan temin edilmesinin gerekliliğini savunur.	Telif ve patent haklarını hangisi doğrudur oyunu ile birlikte 3 saatlik ders sürecinde öğrenciler öğrenmişlerdir.

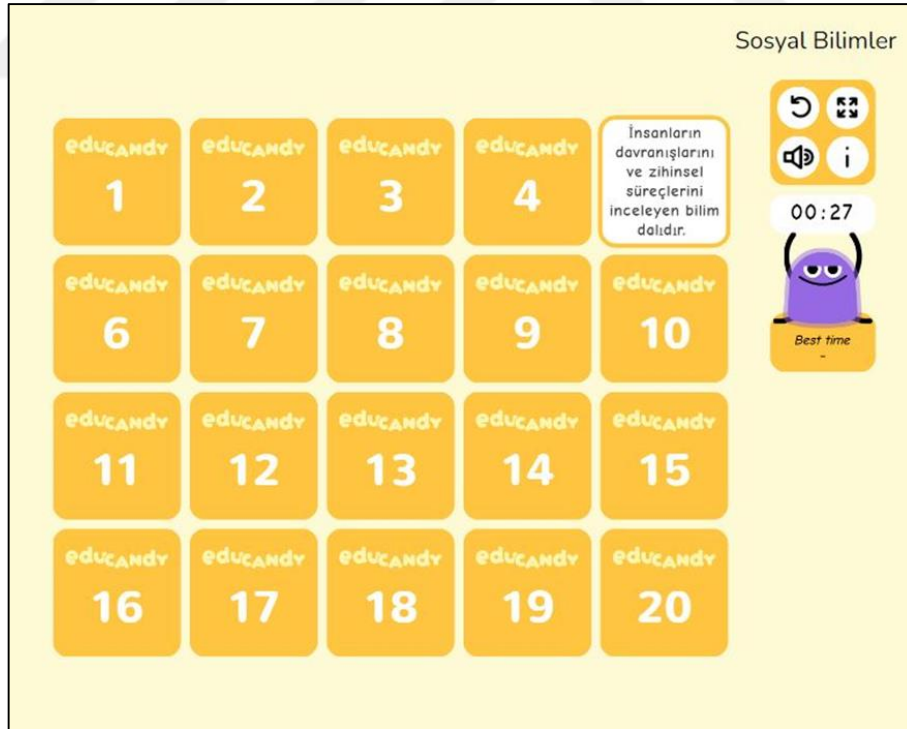
4 haftalık uygulama sürecinde yapılan işlemler ve kullanılan oyunlara ilişkin bilgiler aşağıda haftalara bölünerek anlatılmıştır.

1. Hafta

Hayatımızdaki Sosyal Bilimler konusu işlenirken öğrencilere sosyal bilimlerdeki çalışma ve bulgulardan hareketle sosyal bilimlerin toplum hayatına etkisine örnekler verir kazanımı kazandırılmak hedefi doğrultusunda sos oyunu, köstebek vurmaca, hafıza oyunu, eşleşmeyi bul oyunu ile 3 saatlik ders süreci gerçekleştirilmiştir.



Şekil 3.1. SOS Oyunu – Sosyal Bilimler ve Toplum



Şekil 3.2. Hafıza Oyunu – Sosyal Bilimler ve Toplum



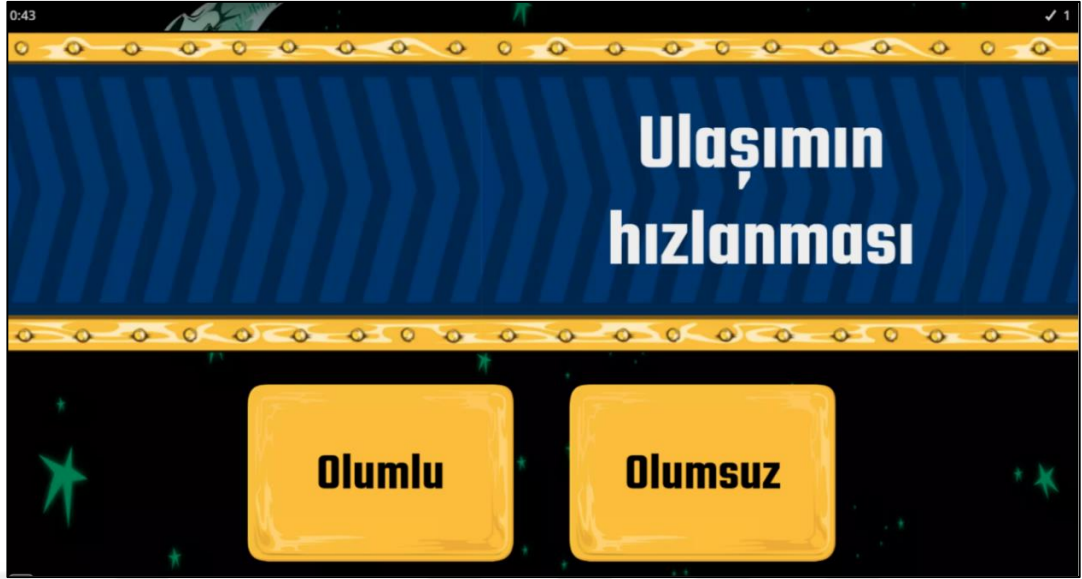
Şekil 3.3. Köstebek Vurmaca – Sosyal Bilimler



Şekil 3.4. Eşleşmeyi Bul – Sosyal Bilimler ve Görselleri

2. HAFTA

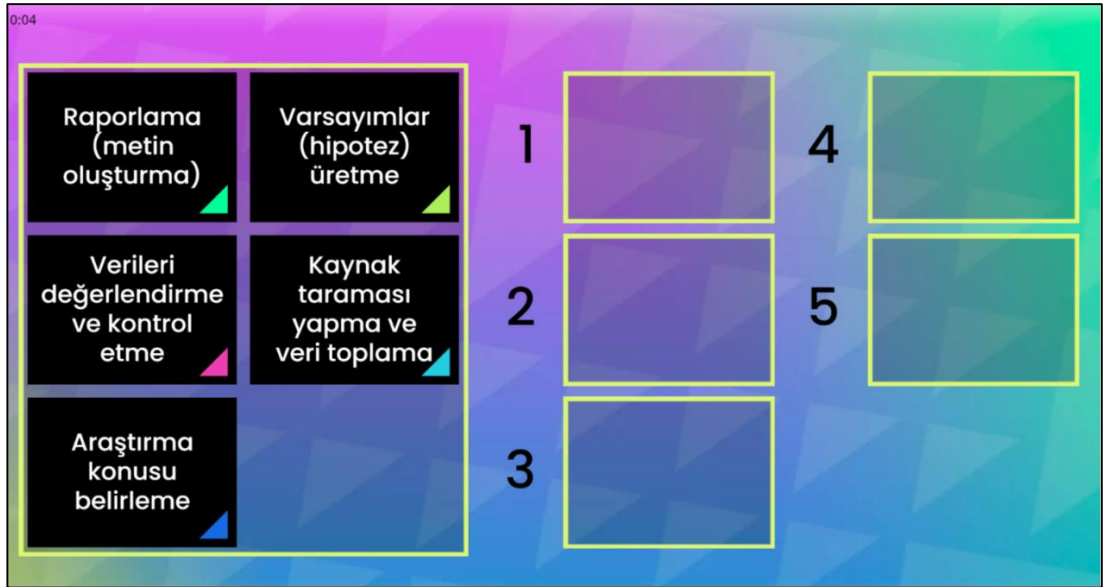
Bilim ve Teknolojideki Değişim konusu işlenirken öğrencilere bilimsel ve teknolojik gelişmelerin gelecekteki yaşam üzerine etkilerine ilişkin fikirler ileri sürer kazanımı kazandırılmak hedeflenmiştir. Bu hedef doğrultusunda bilimsel ve teknolojik gelişmelerin gelecekteki hayat üzerine etkisi olumlu- olumsuz eşleşmeli hangisi doğru oyunu ile birlikte 3 saatlik ders süreci ile gerçekleştirilmiştir.



Şekil 3.5. Hangisi Doğru – Bilimsel Gelişmelerin Sonuçları

3. HAFTA

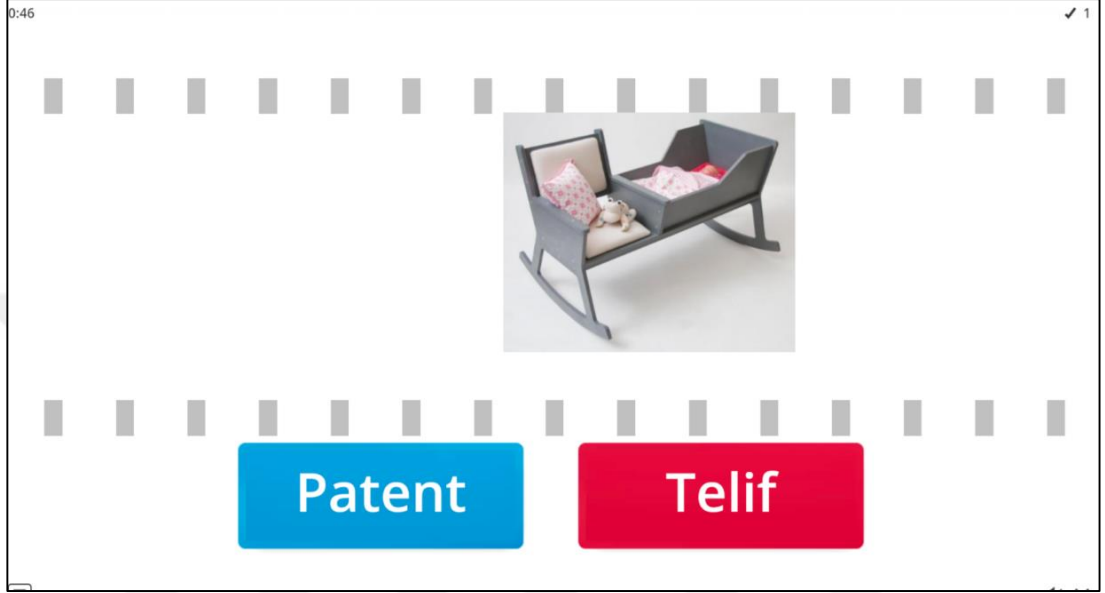
Bilimsel Çalışma Yapıyoruz konusu işlenirken öğrencilere bilimsel araştırma basamaklarını kullanarak araştırma yapar kazanımı kazandırılmak hedeflenmiştir. Bu hedef doğrultusunda Bilimsel araştırma basamaklarını sıralama oyununu ile birlikte 3 saatlik ders süreci ile gerçekleştirilmiştir.



Şekil 3.6. Sıralama Oyunu – Bilimsel Araştırma Basamakları

4. HAFTA

Emeğe Saygı Duyuyorum konusu işlenirken öğrencilere telif ve patent hakları saklı ürünlerin yasal yollardan temin edilmesinin gerekliliğini savunur kazanımı kazandırılmak hedeflenmiştir. Bu hedef doğrultusunda telif ve patent haklarını hangisi doğrudur oyunu ile birlikte 3 saatlik ders süreci ile gerçekleştirilmiştir.



Şekil 3.7. Hangisi Doğru – Telif ve Patent Hakkı

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. BULGULAR VE YORUM

Çalışmanın bu bölümünde araştırmanın problem durumlarına yönelik bulgulara ve yorumlara yer verilmiştir.

4.1. Birinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

Çalışma grubundaki öğrencilerin akademik başarı düzeylerinin deneysel işlem öncesinde birbirine benzer olup olmadığını belirlemek için kontrol ve deney gruplarının akademik başarı testi ön test toplam puanlarına bağımsız örneklem t testi uygulanıp elde edilen sonuçlar tablo 4.1’de verilmiştir.

Tablo 4.1. Deney ve Kontrol Gruplarının Ön Test Puanları Karşılaştırmasına İlişkin Bağımsız Örneklem t Testi Sonuçları

GRUP	N	$\bar{X}$	Ss	Sd	t	p
Deney Grubu	10	13,60	3,03	20	-1,225	,235
Kontrol Grubu	12	12,01	2,78			

Tablo 4.1 incelendiğinde deney grubundaki öğrencilerin akademik başarı testi ön test toplam puanlarının ($\bar{X}=13,60$) kontrol grubundaki öğrencilerin akademik başarı testi ön test toplam puanlarına ($\bar{X}=12,01$) göre daha yüksek olmasına rağmen puanlar arasındaki farkın istatistiksel açıdan anlamlı olmadığı ($t(20)=-1,225$, $p>,05$) görülmektedir. Elde edilen bu bulguya göre grupların deneysel işlem öncesinde benzer düzeyde akademik başarıya sahip olduğu söylenebilir.

Deney ve kontrol gruplarının deneysel işlem sonrasında alınmış olan akademik başarı testi son test toplam puanları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t testi yapılarak sonuçlar ulaşılan bulgular tablo 4.2’de verilmiştir.

Tablo 4.2. Deney ve Kontrol Gruplarının Son Test Puanları Karşılaştırmasına İlişkin Bağımsız Örneklem t Testi Sonuçları

GRUP	N	$\bar{X}$	Ss	Sd	t	p
Deney Grubu	10	16,00	2,31	20	-3,371	,003*
Kontrol Grubu	12	12,67	2,31			

Tablo 4.2 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin akademik başarı testi son test toplam puanlarının ($\bar{X}=16$) kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarı testi son test toplam puanlarına ($\bar{X}=12,67$) göre daha yüksek olduğu ve toplam puanlar arasındaki farkın istatistiksel açıdan da anlamlı olduğu ($t(20)=-3,371$, $p<,05$) görülmektedir. Elde edilen bu bulguya göre deneysel işlemin deney grubunun akademik başarı düzeylerinin artmasına neden olduğu söylenebilir.

Deneysel işlemin ne kadar etkili olduğunu belirlemek için eta kare yöntemiyle etki büyüklüğü hesaplanmıştır.

$$\text{Eta Kare} = t^2 / (t^2 + (N_1 + N_2 - 2)) = -3,371^2 / (-3,371^2 + (10 + 12 - 2)) = 0,36$$

Elde edilen .36 eta kare değeri etkinin büyük etki olduğunu ortaya koymuştur. Elde edilen bu bulguya göre 6. Sosyal bilgiler dersi “toplum” ünitesinde bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımı öğrencilerin akademik başarılarını arttırmakta etkili olmaktadır.

4.2. İkinci Alt Probleme Yönelik Bulgular

Araştırmada kontrol grubundaki öğrencilerin akademik başarı testinden el etmiş oldukları ön test toplam puanları ile son test toplam puanları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını belirlemek için eşleştirilmiş örneklem t testi yapılarak sonuçlar tablo 4.3’de verilmiştir.

Tablo 4.3. Kontrol Grubunun Akademik Başarı Testi Ön Test ve Son Test Toplam Puanları Arasındaki Farka İlişkin Eşleştirilmiş Örneklem t Testi Sonuçları

TEST	N	$\bar{X}$	Ss	Sd	t	p
Ön Test	12	12,01	2,78	11	-1,465	,171
Son Test	12	12,67	2,31			

Tablo 4.3 incelendiğinde kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarı testi son test toplam puanlarının ($\bar{X}=12,67$) ön test toplam puanlarına ($\bar{X}=12,01$) göre daha yüksek olmasına rağmen puanlar arasındaki farkın istatistiki olarak anlamlı olmadığı ($t(11)=-1,465$, $p>,05$) görülmektedir. Elde edilen bu bulguya göre kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarı düzeyleri az bir miktar da olsa artış göstermiş olsa da bu artış istatistiki olarak anlamlı bulunmamıştır.

Araştırmada deney grubundaki öğrencilerin akademik başarı testinden elde etmiş oldukları ön test toplam puanları ile son test toplam puanları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını belirlemek için eşleştirilmiş örneklem t testi yapılarak sonuçlar tablo 4.4'te verilmiştir.

Tablo 4.4. Deney Grubunun Akademik Başarı Testi Ön Test ve Son Test Toplam Puanları Arasındaki Farka İlişkin Eşleştirilmiş Örneklem t Testi Sonuçları

TEST	N	$\bar{X}$	Ss	Sd	t	p
Ön Test	10	13,60	2,78	9	-2,571	,030*
Son Test	10	16,00	2,31			

Tablo 4.4 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin akademik başarı testi son test toplam puanlarının ($\bar{X}=16$) ön test toplam puanlarına ($\bar{X}=13,60$) göre daha yüksek olduğu ve farkın istatistiki açıdan da anlamlı olduğu ($t(9)=-2,571$, $p<,05$) görülmektedir.

4.3. Üçüncü Alt Probleme Yönelik Bulgular

Deney grubu öğrencilerinin akademik başarı testi ön test toplam puanlarının cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t testi yapılarak sonuçlar tablo 4.5'te verilmiştir.

Tablo 4.5. Deney Grubunun Akademik Başarı Testi Ön Test Toplam Puanlarında Cinsiyete İlişkin Bağımsız Örneklem t Testi Sonuçları

CİNSİYET	N	$\bar{X}$	Ss	Sd	t	p
Kadın	4	14,00	2,45	8	,324	,754
Erkek	6	13,33	3,56			

Tablo 4.5 incelendiğinde deney grubunun akademik başarı testi ön test toplam puanlarında kadınların toplam puanlarının ($\bar{X}=14$) erkeklerin toplam puanlarına ($\bar{X}=13,33$) göre daha yüksek olmasına rağmen farkın istatistiksel açıdan anlamlı bulunmadığı ($t(8)=,324$, $p>,05$) görülmektedir. Elde edilen bu bulguya göre deney grubu öğrencileri akademik başarı testi ön test toplam puanları bakımından kadınlar ve erkekler benzer düzeydedir.

Deney grubu öğrencilerinin akademik başarı testi son test toplam puanlarının cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t testi yapılarak sonuçlar tablo 4.6’da verilmiştir.

Tablo 4.6. Deney Grubunun Akademik Başarı Testi Son Test Toplam Puanlarında Cinsiyete İlişkin Bağımsız Örneklem t Testi Sonuçları

<u>CİNSİYET</u>	<u>N</u>	<u>$\bar{X}$</u>	<u>Ss</u>	<u>Sd</u>	<u>t</u>	<u>p</u>
Kadın	4	14,25	1,89	8	-2,433	,041
Erkek	6	17,17	1,83			

Tablo 4.6 incelendiğinde deney grubunda akademik başarı testi son test toplam puanlarında kadınların toplam puanlarının ($\bar{X}=14,25$) erkeklerin toplam puanlarına ($\bar{X}=17,17$) göre daha düşük olduğu ve farkın istatistiki açıdan anlamlı olduğu ($t(8)=-2,433$, $p<,05$) görülmektedir. Elde edilen bu bulguya göre deney grubundaki öğrencilerin akademik başarı testi son test toplam puanları cinsiyete göre farklılaşmaktadır. Ancak çalışmanın başlangıcında uygulanmış olan akademik başarı testi ön test toplam puanlarına ilişkin istatistikler incelendiğinde hem akademik başarı düzeylerinin benzer olduğu hem de ön test toplam puanlarında istatistiki açıdan anlamlı olmasa da kadınların toplam puanları yüksekken son test toplam puanlarına gelindiğinde erkeklerin toplam puanları istatistiki açıdan anlamlı bir şekilde daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu bulguya göre bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımı erkeklerin akademik başarılarını kadınlara göre daha fazla arttırmıştır.

Elde edilen bu bulgulara göre 6. Sınıf sosyal bilgiler dersi “bilim teknoloji ve toplum” öğrenme alanında bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımı erkek öğrencilerin akademik başarı düzeylerini kadın öğrencilerin akademik başarı düzeylerine göre daha fazla arttırmaktadır.

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. SONUÇ TARTIŞMA VE ÖNERİLER

6. sınıf sosyal bilgiler dersi “bilim, teknoloji ve toplum” ünitesinde bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisinin araştırıldığı bu çalışmada bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarını arttırdığı olduğu tespit edilmiştir.

Araştırmada grupların akademik başarı testi ön test puanlı arasında anlamlı farklılık bulunmadığı tespit edilmiştir. Dolayısıyla çalışmada oluşturulan deney ve kontrol gruplarının akademik başarı bakımından benzer olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Deneyssel işlem gerçekleştirildikten sonra deney ve kontrol gruplarının akademik başarı testi son test puanları karşılaştırmasında deney grubu lehine anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Ayrıca eta-kare yöntemiyle etki yüküğü hesaplandığında kullanılan deneyssel yöntemin öğrencilerin akademik başarı düzeylerinde büyük düzeyde etkili olduğu tespit edilmiştir. Yani 6. Sınıf sosyal bilgiler dersi “bilim, teknoloji ve toplum” öğrenme alanında bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımı öğrencilerin akademik başarı düzeylerini arttırmaktadır. Elde edilen sonuç ilgili literatürdeki pek çok çalışma ile benzerlik göstermektedir. Fırat (2011) bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin olasılık konusundaki kavramsal öğrenmelerinde etkili olduğunu tespit etmiştir. Koka (2018) sosyal bilgiler dersinde bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarını ve öğrenmenin kalıcılığını arttırdığını tespit etmiştir. Kayan (2019) ad ve adla bağlantılı konuların öğretiminde bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarını arttırdığı sonucuna ulaşmıştır. Biter (2019) bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımının değerler eğitiminde öğrenme ve öğrenme ortamına olumlu katkılar sunduğunu belirlemiştir. Karabacak (1996) sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarını arttırdığını tespit etmiştir. Zing (2019) eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin küresel vatandaşlığa ilişkin algı ve görüşlerine olumlu katkı sağladığını tespit etmişlerdir. Erkin (2019) eğitsel oyun kullanımının deprem konularının öğretiminde daha etkili olduğu öğrencilerin motivasyonlarını arttırdığını tespit etmiştir. Altunel

(2022) öğrencilerin kök değerleri kazanma, kavrama ve algılamada eğitsel oyun oyunların etkili olduğunu tespit etmiştir. Egi (2022) eğitsel oyunların, çocuklarda kavramları anlamaya, problem çözme yetilerini arttırmalarına katkı sağladığını tespit etmiştir. Aydın (2021) eğitsel oyun kullanımı ile gerçekleştirilen beden eğitimi ve spor derslerinin, çocukların problem çözme becerisini ve değer gelişimini olumlu yönde etkilediğini belirlemiştir.

Yeşilkaya (2013) sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin derse yönelik tutumlarını olumlu yönde etkilediğini tespit etmiştir ancak akademik başarı bakımından standart müfredat programı ile öğretimle benzer etkiye sahip olduğunu belirlemiştir. Araştırmanın bu yönüyle farklılık gösterdiği ifade edilebilir.

Kontrol grubunda yapılan ön test – son test puanları karşılaştırmasında öğrencilerin akademik başarı düzeylerindeki artışın anlamlı olmadığı tespit edilmiştir. Deney grubunda yapılan ön test – son test puanları karşılaştırmasında ise öğrencilerin akademik başarı düzeylerindeki artışın anlamlı olduğu belirlenmiştir.

Deney grubundaki akademik başarı testi puanlarının cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analizlerde öğrencilerin ön test puanlarının benzer olduğu ancak son test puanlarında erkeklerin akademik başarı testi puanları lehine anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. Yani 6. Sosyal bilgiler dersi “bilim, teknoloji ve toplum” öğrenme alanının öğretiminde bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımı erkeklerin akademik başarı düzeylerini arttırmada daha etkilidir. Paraskeva vd. (2010) yapmış oldukları çalışmada erkeklerin kadınlara göre daha fazla oyun oynama eğiliminde olduklarını tespit etmiştir. Kinzie ve Joseph (2008) yapmış oldukları çalışmada kızların yaratıcı oyunlara erkeklerin ise aktif ve stratejik oyunlara daha çok ilgili olduklarını tespit etmişlerdir. Chen vd. (2010) yapmış oldukları çalışmada eğitsel oyun kullanımının kültürel kimlik geliştirmede erkeklerde daha etkili olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

ÖNERİLER

Araştırma sonuçlarına göre 6. sınıf sosyal bilgiler dersi “bilim, teknoloji ve toplum” öğrenme alanında bilgisayar destekli eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin

akademik başarılarını arttırmaktadır. Dolayısıyla sosyal bilgiler derslerinde bilgisayar destekli eğitsel oyunlara yer verilmelidir.

Bu çalışmada eğitsel oyun kullanımının 6. Sınıf sosyal bilgiler dersi “bilim, teknoloji ve toplum” öğrenme alanındaki akademik başarıya etkisi araştırılmıştır. Gelecekteki çalışmalarda sosyal bilgiler dersinin farklı sınıf düzeyleri ve farklı öğrenme alanlarında eğitsel oyun kullanımının akademik başarıya etkisi araştırılabilir.

Bu araştırmada eğitsel oyun kullanımının akademik başarıya etkisi araştırılmıştır. Gelecekteki çalışmalarda öğrencilerin derse yönelik tutumları ve motivasyon düzeylerine etkisi araştırılabilir.

Bu araştırmada eğitsel oyun kullanımının akademik başarıyı arttırdığı belirlenmiştir. Öğrencilerin akademik başarılarını bu yolla arttırabilmek için öğrencilerin ilgilerini çekecek ve akademik başarılarını arttıracak daha fazla oyun geliştirilmelidir.

KAYNAKÇA

- Akandere, M., 2013. Egitici okul oyunları. Nobel Yayınları, Ankara.
- Akkaya, A., 2018. Eğitsel oyunların öğrencilerin nesne tabanlı programlamanın temel kavramsal bilgisi ve bilgi işlemsel düşünme becerilerine etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Boğaziçi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Akpınar, Y., 1999. Bilgisayar Destekli Öğretim ve Uygulamalar. Anı Yayıncılık, Ankara.
- Alacapinar, F., 2006. Bilgisayarla Eğitim ve Erişi. Eurasian Journal of Educational Research (EJER)(24), 1-11.
- Alpman, C., 1972. Eğitimin bütünlüğü içinde beden eğitimi ve çağlar boyunca gelişimi. Millî Eğitim Basımevi, İstanbul.
- Altınbulak, D., Emir, S., & Avcı, C., 2006. Sosyal bilgiler öğretiminde eğitsel oyunların erişkiye ve kalıcılığa etkisi. HAYEF Journal of Education, 3(2), 35-51.
- Altunay, D., 2004. Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişisine ve kalıcılığa etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Ankara.
- Altunel, S., 2022. Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunlar Yoluyla Kök Değerin Kazandırılması: Bir Eylem Araştırması. Yüksek Lisans Tezi, Kastamonu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kastamonu.
- Aracı, H., 2004. Okullarda beden eğitimi: öğretmenler ve öğrenciler için. Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- Arslan, A., 2021. Eğitsel oyun içerikli fen ev ödevlerinin ortaokul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi ve öğrencilerin eğitsel oyun içerikli ev ödevlerine yönelik görüşleri. Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Aydın, S., 2021. Eğitsel oyunların çocukların problem çözme becerisi ve değer gelişimlerine etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Sakarya.
- Aykaç, N., 2009. Öğretme ve öğrenme sürecinde aktif öğretim yöntemleri. Naturel Yayıncılık, Ankara.

- Bates, B., 2004. The game design: The art and business of creating games. Premier Press, US.
- Bayazıtöglu, E. N., 1996. İlköğretim ikinci sınıf hayat bilgisi dersinde eğitsel oyunlar, eriş ve kalıcılık. Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Bayırtepe, E., & Tüzün, H., 2007. Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 33(33), 41-54.
- Baykoç Dönmez, N., 2000. Üniversite çocuk gelişimi ve eğitimi bölümü ve kız meslek lisesi öğrencileri için oyun kitabı. Esin Yayınevi, İstanbul.
- Beker Baş, M., 2021. Bilimsel öyküler içeren eğitsel oyunlar ile fen öğretimine yönelik öğretmen ve öğrenci görüşleri. Yüksek Lisans Tezi, Amasya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Amasya.
- Bergen, D., & Mauer, D., 2000. Symbolic play, phonological awareness, and literacy skills at three age levels.
- Bingham, A., 2004. Çocuklarda problem çözme yeteneklerinin geliştirilmesi (Çev. AF Oğuzkan). Milli Eğitim Basımevi, İstanbul.
- Biter, M., 2019. Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunlarla Değerler Eğitimi: Bir Eylem Araştırması. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Boyle, S., 2011. Teaching toolkit: An introduction to games based learning. UCD Dublin, 1-9.
- Chen, H.-P., Lien, C.-J., Annetta, L., & Lu, Y.-L., 2010. The influence of an educational computer game on children's cultural identities. Journal of Educational Technology & Society, 13(1), 94-105.
- Coşkun, H., 2012. Bilimsel öyküler içeren eğitsel oyunlar ile fen öğretiminin öğrencilerin akademik başarısına etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Erciyes Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.
- Çamlıyer, H., 1994. Eğitilebilir zekâ düzeyindeki çocuklarda hareket eğitiminin algısal gelişim düzeylerine etkileri. Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

- Çangır, M., 2008. İlköğretim din kültürü ve ahlak bilgisi derslerinde eğitsel oyun yönteminin uygulanma durumu (Tuzla örneği). Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çankaya, S., & Karamete, A., 2008. Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 4(2), 115-127.
- Çoban, B., & Nacar, E., 2008. İlköğretim 2. kademe eğitsel oyunlar. Nobel Yayın Dağıtım, Ankara.
- Demirel, Ö., 1999. Planlamadan değerlendirmeye: öğretme sanatı. PEGEMA Yayıncılık, Ankara.
- Dempsey, J. V., Haynes, L. L., Lucassen, B. A., & Casey, M. S., 2002. Forty simple computer games and what they could mean to educators. Simulation & Gaming, 33(2), 157-168.
- DeVary, S., 2008. Educational gaming: Interactive edutainment. Distance learning, 5(3), 35.
- Doğusoy, B., & İnal, Y., 2006. Çok kullanıcıli bilgisayar oyunları ile öğrenme VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi, Ankara.
- Dönmez, N. B., 1992. Oyun kitabı. Esin Yayınları, İstanbul.
- Duman, A., 2013. İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin eğitsel oyunlarla görsel sanatlar dersine olan ilgilerinin belirlenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Egi, E., 2022. 5. sınıf İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi derslerinde eğitsel oyun etkinliklerinin kullanımı. Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ.
- Emiroğlu, K., 2014. Gündelik hayatımızın tarihi. İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- Engin, A. O., Tösten, R., & Kaya, M. D., 2010. Bilgisayar destekli eğitim. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 5(2), 69-80.
- Erkin, E., 2019. Ortaokul 5. Sınıf Öğrencilerinin Depreme Yönelik Tutum ve Akademik Başarılarında Eğitsel Oyunların Etkisinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.

- Fırat, S., 2011. Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunlarla Gerçekleştirilen Matematik Öğretiminin Kavramsal Öğrenmeye Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Adıyaman Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Adıyaman.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E., 2002. Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.
- Gençer, S., 2016. Eğitsel Oyunlarla Hazırlanmış Ortaokul 7. Sınıf ‘‘Yaşamımızdaki Elektrik’’Ünitesinin Öğretiminin Öğrenci Başarısına Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Amasya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Amasya.
- Gredler, M. E., 2004. Games and simulations and their relationships to learning. *Handbook of research on educational communications and technology*, 2(2004), 571-581.
- Gültat, B., 2005. Çocuk gelişiminde oyunun önemi. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Hasan Ali Yücel Fakültesi, İstanbul.
- Güneş, H., 2011. Şimdi oyun zamanı (3. Baskı). Kök Yayıncılık, Ankara.
- Güngörmüş, G., 2007. Web tabanlı eğitimde kullanılan oyunların başarıya ve kalıcılığa etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Güven, M., 2008. Programda öğretme-öğrenme süreci. Öğretim ilke ve yöntemleri, Ed: B. Duman. Maya Akademi, Ankara.
- Hainey, T., Westera, W., Connolly, T. M., Boyle, L., Baxter, G., Beeby, R. B., & Soflano, M., 2013. Students' attitudes toward playing games and using games in education: Comparing Scotland and the Netherlands. *Computers & Education*, 69, 474-484.
- Hazar, M., 2017. Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim. İlksan Matbaası, Ankara.
- Hazar, Z., & Altun, M., 2018. Eğitsel oyunlara yönelik öğretmen görüşleri ve yeterliliklerinin incelenmesi. *CBÜ Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 13(1), 52-72.
- Hesapçıoğlu, M., 1998. Öğretim ilke ve yöntemleri. Ankara, Nobel Yayın Dağıtım.
- İşçi, T. G., & Yeşiltaş, E., 2020. Sosyal bilgiler öğretiminde dijital oyun geliştirme yazılımı kullanımı ve sosyal bilgiler öğretmen adaylarının buna ilişkin görüşleri. *Türkiye Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, 5(2), 159-183.

- Jersild, A., 1979. Çocuk Psikolojisi (Çev: Gülseren Günce). Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara.
- Karaağaçlı, M., 2005. Öğretimde yöntemler ve yaklaşımlar. Pelikan Yayıncılık, Ankara.
- Karabacak, N., 1996. Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişi Düzeyine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Karadağ, E., & Çalışkan, N., 2008. Kuramdan Uygulamaya İlköğretimde Drama “Oyun ve İşleniş Örnekleriyle”(2. Baskı). Anı Yayıncılık, Ankara.
- Karakeçili, V., 2019. Y Ve Z Kuşaklarının Online Eğitim Teknolojilerine Karşı Tutumlarının Karşılaştırılması. Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Karataş, H., 2021. Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyun Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Nevşehir.
- Kasapoğlu, A., 2006. Gelişim psikolojisi açısından Kur'an'da "büluğ" olgusu. Cumhuriyet Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, 2, 269-291.
- Kaya, S., 2005. Ergenlikte Kendine Güven ve Aile İle İlişkilendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Kayan, A., 2019. Ad ve Adla Bağlantılı Konuların Öğretiminde Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunların Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Kernan, M., 2007. Play as a context for early learning and development. The Framework for Early Learning.
- Kiili, K., 2005. Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. The Internet and higher education, 8(1), 13-24.
- Kinzie, M. B., & Joseph, D. R., 2008. Gender differences in game activity preferences of middle school children: Implications for educational game design. Educational Technology Research and Development, 56(5), 643-663.
- Kirriemuir, J., & McFarlane, A., 2004. Literature review in games and learning.

- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Mehmet, K., 2007. Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. Atatürk Üniversitesi Kâzım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi(16), 324-342.
- Koka, V., 2018. Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Ders Başarısına Olan Etkisi. Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Lester, J. C., Spires, H. A., Nietfeld, J. L., Minogue, J., Mott, B. W., & Lobene, E. V., 2014. Designing game-based learning environments for elementary science education: A narrative-centered learning perspective. Information Sciences, 264, 4-18.
- Linderöth, J., Lantz-Andersson, A., & Lindström, B., 2002. Electronic exaggerations and virtual worries: Mapping research of computer games relevant to the understanding of children's game play. Contemporary Issues in Early Childhood, 3(2), 226-250.
- Malta, S. E., 2010. İlköğretimde kullanılan eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sakarya.
- McFarlane, A., Sparrowhawk, A., & Heald, Y., 2002. Report on the educational use of games. TEEM (Teachers evaluating educational multimedia), Cambridge,
- Özbay, Y., 2002. Kişisel rehberlik, psikolojik danışma ve rehberlik. Pegem A Yayıncılık, Ankara.
- Özdemir, N., 2006. Türk çocuk oyunları. Akçağ Yayınları, Ankara.
- Özen, G., Timurkaan Akçınar, S., Güllü, M., Timurkaan, H. S., Meriç, F., Uğraş, S., & Çelik Çoban, D., 2018. Spor lisesi eğitsel oyunlar 12. sınıf. devlet kitapları. Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları, Ankara.
- Özhan, M., 1997. Türkiye'de çocuk oyunları kültürü. Feryal Matbaası, Ankara.
- Özmen, H., 2016. Deneyisel Araştırma Yöntemleri. Kuramdan Uygulamaya Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri, Ed: M. Metin. Pegem Akademi, Ankara, 47-76.
- Özyaşar, R., 2021. Yabancı dil öğreniminde dijital eğitsel oyunların kelimeleri hafızada tutmadaki etkisinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Paraskeva, F., Mysirlaki, S., & Papagianni, A., 2010. Multiplayer online games as educational tools: Facing new challenges in learning. *Computers & Education*, 54(2), 498-505.
- Pehlivan, H., 1997. Örnek olay ve oyun yoluyla öğretimin sosyal bilgiler dersinde öğrenme düzeyine etkisi. Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Ankara.
- Peker, E. A., 2018. 5. sınıf "Canlılar dünyasını gezelim ve tanıyalım" ünitesinin klasik eğitsel oyunlar ve teknoloji destekli eğitsel oyunlarla öğretiminin değerlendirilmesi. Doktora Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.
- Poyraz, H., 2003. Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak. Anı Yayıncılık, Ankara.
- Radoff, J., 2011. Game on: Energize your business with social media games. John Wiley & Sons, Hoboken.
- Samur, Y., 2016. Dijital Oyun Tasarımı. Pusula Yayıncılık, Ankara.
- Santrock, J. W., 2012. Yaşam boyu gelişim (Türkçe Çeviri:, Ed.: Galip YÜKSEL). Nobel Yayıncılık, Ankara.
- Sardone, N. B., & Devlin-Scherer, R., 2009. Teacher candidates' views of digital games as learning devices. *Issues in Teacher Education*, 18(2), 47-67.
- Seferoğlu, S., 2006. Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı. PegemA Yayıncılık, Ankara.
- Seferoğlu, S. S., 2014. Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı. Pegem Akademi, Ankara.
- Sevinç, M., 2004. Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun. Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.
- Siang, A. C., & Rao, R. K., 2003. Theories of learning: a computer game perspective Fifth International Symposium on Multimedia Software Engineering, 2003. Proceedings.,
- Smith, L., & Mann, S., 2002. Playing the game: A model for gameness in interactive game based learning Proceedings of the 15th Annual NACCCQ,
- Sonmez, V., 2010. Öğretim ilke ve yöntemleri. Anı Yayıncılık, Ankara.

- Soylu, Y., 2001. Matematik derslerinin öğretiminde (I. devre 1, 2, 3, 4, 5. sınıf) başvurulabilecek eğitici-öğretici oyunlar. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Sünbül, A. M., 2010. Öğretim ilke ve yöntemleri. Eğitim Yayınevi, Konya.
- Şahin, H. B., 2016. Eğitsel bilgisayar oyunları ile destekli matematik öğretiminin öğrencilerin akademik başarılarına ve duyuşsal özelliklerine etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Osman Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü,, Eskişehir.
- Şahin, T., & Yıldırım, S., 1999. Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. Anı Yayıncılık, Ankara.
- Tan, Ş., Kılıç, A., Çakmak, A., Baykan, Ö., & Altıntaş, G., 2004. KPSS Eğitim Bilimleri. Empati Yayınları, Ankara.
- Taşdemir, Ş., & Şüyun, S. B., 2016. Bilgisayar oyun tasarımı ve eğitsellik kazandırılmasına yönelik bir yaklaşım. Selçuk-Teknik Dergisi, 15(2), 113-124.
- Taşpınar, M., 2014. Kuramdan uygulamaya öğretim ilke ve teknikleri. Edge Akademi Yayıncılık, Ankara.
- Timurkaan, S., Özen, G., Güllü, M., Meriç, F., Uğraş, S., & Çelik Çoban, D., 2013. Güzel sanatlar ve spor liseleri/eğitsel oyunlar. MEB Devlet Kitapları, Ankara.
- Torun, F., 2011. Çocuk hakları öğretiminde oyun yönteminin başarıya, kalıcılığa ve tutuma etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adıyaman.
- Tural, H., 2005. İlköğretim matematik öğretiminde oyun ve etkinliklerle öğretimin eriş ve tutuma etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Uğurel, I., 2003. Ortaöğretimde Oyunlar ve Etkinlikleri İle Matematik Öğretimine İlişkin Öğretmen Adayları ve Öğretmenlerin Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Ural, M. N., 2009. Eğitsel bilgisayar oyunlarının eğlendirici ve motive edici özelliklerinin akademik başarıya ve motivasyona etkisi. Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Ülküdür, M. A., 2016. Proje tabanlı öğrenme etkinlikleri ile oyun tabanlı öğrenme etkinliklerinin akademik başarı, tutum ve motivasyona etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Amasya Üniversitesi Fen bilimleri enstitüsü, Amasya.

- Yanpar, T., & Yıldırım, S., 1999. Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme. Anı Yayıncılık, Ankara.
- Yavuzer, H., 2012. Çocuk psikolojisi (34. baskı). Remzi Kitabevi, İstanbul.
- Yengin, D., 2012. Dijital Oyunlarda Şiddet. Beta Yayınları,
- Yeşilkaya, İ., 2013. 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi "Zaman İçinde Bilim" Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi İle Öğretimi. Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Yıldız, E., Şimşek, Ü., & Hakan, A., 2017. Eğitsel Oyun Yönteminin Öğrencilerin Sosyal Becerileri, Okula İlişkin Tutumları ve Fen Öğrenimi Kaygıları Üzerine Etkisi. Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi, 11(1), 281-400.
- Yılmaz, E. A., 2017. Oyunlaştırma. Abaküs Yayıncılık, İstanbul.
- Yılmaz, E. A., 2018. Yeni Nesil Motivasyon İş 'te Oyunlaştırma. Ceres Yayınları, İstanbul.
- Yörükoğlu, A., 2011. Çocuk ruh sağlığı. Özgür Yayınları, İstanbul.
- Zing, Y., 2019. Eğitsel Oyunlara Dayalı Sosyal Bilgiler Öğretiminde İlkokul Öğrencilerinin Küresel Vatandaşlığa İlişkin Algı Ve Görüşleri. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.

EKLER

EK-1 : Akademik Başarı Testi

AD/ SOYAD:

SINIF:

NUMARA:

Soru1: Aşağıdakilerden hangisi bilimsel araştırmanın son basamağı (aşaması)dır?

- A) Kaynak taraması
- B) Problemin ortaya konması
- C) Konunun belirlenmesi
- D) Rapor hazırlama

Soru2: İnsanların üretim ve tüketim faaliyetlerini inceleyen bilim dalına ne ad verilir?

- A)Tarih
- B)Felsefe
- C)Ekonomi
- D)Coğrafya

Soru3: Aşağıdakilerden hangisi korsan ihbar hattının telefon numarasıdır?

- A) ALO 176
- B) ALO 155
- C) ALO 112
- D) ALO 178

Soru4: : Atom ile oluşturulan ve günümüzde de çoğu ülkenin sahip olmak için uğraş verdiği enerji olarak çoğunlukla askeri alanda silah yapımında kullanılan enerji nedir?

- A)Nano
- B)Nükleer
- C)Biyokütle
- D)Sirkülasyon

Soru5: Atatürk, bilim ve teknolojinin toplumsal gelişim için önemli olduğunu vurgulamıştır. Bilimsel düşünme becerisinin halk içinde yayılması için çaba harcamış ve bu doğrultuda sosyal bilimler başta olmak üzere sağlık ve teknoloji alanlarında çeşitli kurumlar açtırmıştır. **Buna göre aşağıdakilerden hangisi Atatürk Dönemi'nde bu doğrultuda açılan kurumlardan biri değildir?**

- A)Türk Tarih Kurumu
- B)Ankara Dil, Tarih Fakültesi
- C)Teknoparklar
- D)Türk Dil Kurumu

Soru6: - ABD Ulusal Bilimler Akademisine seçilen ilk Türk'tür.

- DNA harita araştırması sayesinde 2015 yılında Nobel Kimya ödülünü kazanmıştır.

Yukarıdaki açıklamalar aşağıdaki hangi bilim insanına aittir?

- A) Aziz SANCAR
- B) Osman TURAN
- C) Gazi YAŞARGİL
- D) Nüzhet GÖKDOĞAN

Soru7: Günümüzde insan hayatını kolaylaştıran birçok teknolojik gelişme yaşanmaktadır.

Aşağıdaki teknolojik gelişmelerden hangisinin gelecekte insan yaşamı daha az etkileyeceği söylenebilir?

- A) Bilgisayar
- B) Telgraf
- C) Cep telefonu
- D) Yapay zekâ

Soru8:

- 1- Problemin ortaya konması
- 2- Rapor hazırlama
- 3- Sürenin belirlenmesi
- 4- Konunun belirlenmesi
- 5- Kaynak taraması yapılması

Yukarıda karışık olarak verilen bilimsel araştırma basamak (aşama) larının doğru sıralaması aşağıdakilerden hangisidir?

- A) 2-5-3-1-4
- B) 4-1-3-5-2
- C) 4-2-1-5-3
- D) 3-1-4-2-5

Soru9: Günümüzde yasal yollar dışında, çoğaltılan, satılan kitap, CD, kaset, bilgisayar yazılımı gibi bandrolsüz ürünlere..... denir.

Yukarıdaki boşluğa aşağıdaki hangi kavram gelmelidir?

- A) fikir ve sanat hakkı B) telif hakkı
C) patent D) korsan

Soru10: Bir ürünün piyasaya korsan olarak çıkarılması aşağıdakilerden hangisine neden olur?

- A) Eser sahibinin emeğinin karşılığını alamamasına
B) Sanat adamlarının çoğalmasına
C) Yeni eserlerin teşvikine
D) Devlete verilecek verginin artmasına

Soru11: Aşağıdaki görsellerden hangisi ürünlerin üzerindeki telif hakkı sembolüdür?



Soru12: "1876' da _____ tarafından telefonun icadıyla iletişim, yeni bir boyut kazandı." Boş bırakılan yere hangisi gelmelidir?

- A) Richard Feynman B)Graham Bell
C)Albert Einstein D)Thomas Edison

Soru13: Dil bilimine ne isim verilir?

- A)Arkeoloji
B)Etnografya
C)Filoloji
D)Paleografya

Soru14: Aşağıdakilerden hangisi korsan ürünlerle ilgilidir?

- A) Telif hakkı alınmış ürünlerdir.
- B) Üzerlerinde Kültür Bakanlığı bandrolü vardır.
- C) Ürünlerin vergisi devlete ödenmiştir.
- D) Başkalarının ürünlerini izni olmadan yasa dışı yollarla kopyalanmasıdır.

Soru15: Ceren ve arkadaşları araştırma için kütüphaneye gitmişler burada ulaştıkları bilgileri not almış, yaptıkları alıntıları tırnak (‘ ‘ ‘ ‘) içinde kullanmışlar ve notların altına da konunun adı, yazarın adı, kitabın adı, cilt ve sayfa numaraları ve basım yılını yazmışlardır.

Buna göre Ceren ve arkadaşları aşağıdakilerden hangisine dikkat etmişlerdir?

- A) İnsan Hakları Sözleşmesine
- B) Telif ve Patent Hakkına
- C) Düşünce ve Hürriyet Hakkına
- D) Basın Hakkına

Soru16: Buluş yapan kişinin buluşunu üretme, satma ve kullanma hakkına ne isim verilir?

- A)Patent
- B)Cayma
- C)Güvence
- D)Tüketim

Soru17: Toplumsal ilişkileri düzenleyen, devletin gücünü belirleyen ve toplumsal yapıyı oluşturan yasaları inceleyen bilim dalına ne ad verilir?

- A)Psikoloji
- B)Hukuk
- C)Felsefe
- D)Sosyoloji

Soru18: Bir tıp fakültesinde çalışan başhemşire “Stomakit” adlı bir ürün meydana getirmiştir.

Bulduğu ürünü koruması için hemşirenin yapması gereken aşağıdakilerden hangisidir?

- A) Kültür Bakanlığına başvurmalıdır.
- B) Ürünün patent hakkını almalıdır.
- C) Korsan olarak çoğaltmalıdır.
- D) Ürünün telif hakkını almalıdır.

Soru19:

-Paralar ile madalyonların üstünde yer alan yazı ve resimlerin bilimsel açıdan değerlendirmesini yapan bilim dalıdır.

- Geçmişteki olayları sebep-sonuç, yer, zaman ilişkisi içinde açıklayan bilim dalıdır.

- İnsanın içinde yaşadığı çevrenin özelliklerini, insan-çevre etkileşimi inceleyen bilim dalıdır.

Yukarıda verilen tanımlardan hangisi aşağıdaki kavramlardan birinin tanımı değildir?

A) Nümizmatik

B) Tarih

C) Coğrafya

D) Arkeoloji

Soru20: Aşağıdakilerden hangisi bilimsel araştırmada mutlaka belirtilmelidir?

A)özet-dipnot

B)dipnot-kaynakça

C)rapor-dipnot

D)kaynakça-rapor

EK-2 : Etik Kurul İzin Belgesi

Evrak Tarih ve Sayısı: 09.06.2021-E.10340



T.C.
AĞRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Hukuk Müşavirliği

Sayı : E-95531838-050.99-10340
Konu : Etik Kurul Kararı

09.06.2021

Sayın Doç. Dr. Emine TEYFUR

İlgi : Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğünün 06.05.2021 tarih ve E.9206 sayılı yazısı

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğünün ilgi yazısına istinaden Doç. Dr. Emine TEYFUR'un danışmanlığını yaptığı, yüksek lisans öğrencisi Aynur Asena KESKİN'in "Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunlarla Gerçekleştirilen Sosyal Bilgiler Dersinin Akademik Başarıya Etkisi" başlıklı bilimsel araştırması Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulunca incelenmiş olup, 26.05.2021 tarih ve 144 sayılı karar ile söz konusu araştırmaya izin verilmiştir. Kurul kararının bir sureti yazımız ekindedir.

Bilgilerinizi rica ederim.

Prof. Dr. Güray OKYAR
Etik Kurulu Başkanı

Ek:1 adet kurul kararı

Mevcut Elektronik İmzalar

GÜRAY OKYAR (Etik Kurul - Başkan) 09.06.2021 15:40

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : *BSM3JF6303* Pin Kodu : 11022

Belge Takip Adresi : https://obyv.agri.edu.tr/en/Vision/Validate_Doc.aspx?

Adres : Erzurum yolu üzeri 4. km Rektörlük Kampüsü Merkez/AĞRI

Telefon : 04722159863 Faks:04722151182

e-Posta : gensek@agri.edu.tr Web : genelsekretarlik.agri.edu.tr

Kep Adresi : agriibrahimcecenuniversitesi@hs01.kap.tr

Bilgi için : Yılmaz SABUNCU

Unvanı : Şube Müdürü

Tel No : 1317



AĞRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ BİLİMSSEL ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU

Tarih: 26.05.2021

Sayı: 144

KONU: Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğünün 06.05.2021 tarih ve E.9206 sayılı yazısı

KISACA ÖZET:

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğünün ilgi yazısına istinaden Doç. Dr. Emine TEYFUR'un danışmanlığını yaptığı, yüksek lisans öğrencisi Aynur Asena KESKİN'in "Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunlarla Gerçekleştirilen Sosyal Bilgiler Dersinin Akademik Başarıya Etkisi" konu başlıklı bilimsel araştırması için kurulumuzdan izin istenmiş olup, araştırma dosyası belirtilen yazı ekinde kurulumuza gönderilmiştir.

KONU İLE İLGİLİ KİŞİLER:

Doç. Dr. Emine TEYFUR, Aynur Asena KESKİN'in

KONU İLE İLGİLİ YARARLANILAN VERİLER / KAYNAKLAR / DOKÜMANLAR

1. Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğünün 06.05.2021 tarih ve E.9206 sayılı yazısı
2. Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesinin Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu Yönergesi
3. Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Etik İlkeleri
4. İnsan Hakları Evrensel Bildirgesi,
5. Helsinki Bildirgesi,
6. Dünya Hekimler Birliğinin ilke Bildirgeleri,
7. Amerikan Kimya Demegi (ACS) ilkeleri
8. Amerikan Psikologlar Derneği'nin (APA) Deontoloji ilkeleri,
9. TÜBİTAK Araştırma - Yayın Etiği,
10. T.C. Anayasası, Yasalar ve ilgili mevzuat

Yapılan etik kurul toplantısı sonuçları:

1. Doç. Dr. Emine TEYFUR'un danışmanlığını yaptığı, yüksek lisans öğrencisi Aynur Asena KESKİN'in araştırmacılığını yaptığı araştırma dosyası kurul üyelerine gönderilmiştir. Söz konusu dosya kurul üyeleri tarafından incelenerek, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu 26.05.2021 tarihi saat 13:30'da araştırma ile ilgili başvuruyu görüşmek üzere Prof. Dr. Güray OKYAR başkanlığında toplanmıştır.
2. Doç. Dr. Emine TEYFUR'un danışmanlığını yaptığı, yüksek lisans öğrencisi Aynur Asena KESKİN'in araştırmacılığını yaptığı araştırma dosyası Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu Yönergesi madde 3, 9, 10, 11, 12 ve 13'e göre incelenmiş olup, yapılacak araştırmaya izin verilmesine mevcut oy birliğiyle karar verilmiştir.

Tarih: 26.05.2021

Sayı: 144

	Adı Soyadı	Görev Yeri	Görevi	İmza
1	Prof. Dr. Güray OKYAR	Tıp Fakültesi Dekanı	Başkan	
2	Doç. Dr. Serkan KAPUCU	Eğitim Fakültesi	Üye	
3	Doç. Dr. Emine TEYFUR	Fen Edebiyat Fakültesi	Üye	
4	Doç. Dr. Gamze YILMAZ	Sağlık Yüksek Okulu	Üye	
5	Doç. Dr. Tayfun KARATAŞ	Sağlık Hizm. MYO Müd.	Üye	
6	Dr. Öğr. Üyesi Mustafa SAFA	İslami İlimler Fakültesi	Üye	
7	Doç. Dr. Tuba AYDIN	Eczacılık Fakültesi	Üye	
8	Yılmaz SABUNCU	Şube Müdürü	Raportör	

EK-3 : MEB Araştırma İzni Belgesi

	T.C. AĞRI VALİLİĞİ İl Millî Eğitim Müdürlüğü
Sayı : E-78971437-20-43821087 Konu : Araştırma İzni (Aynur Asena KESKİN)	18/02/2022
VALİLİK MAKAMINA	
İlgi: İbrahim Çeçen Üniversitesi E-28814003-044-33440 sayılı ve 08.02.2022 tarihli yazısı	
İbrahim Çeçen Üniversitesi Türkçe ve Sosyal Bilimler Ana Bilimi Dalı Öğrencisi Aynur Asena KESKİN'in " Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunlarla Gerçekleştirilen Sosyal Bilgiler Dersinin Akademik Başarıya etkisi " başlıklı tez çalışmasının müdürlüğümüze bağlı okullarda uygulaması uygun görülmüştür. Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.	
Hasan KÖKREK İl Millî Eğitim Müdürü	
OLUR Kerem TÜRKER Vali a. Vali Yardımcısı	
EK; - İl MEM Komisyon Tutanağı -İlgide Kayıtlı Yazı ve Ekleri	
Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. Adres: İl Millî Eğitim Müdürlüğü Strateji Geliştirme Şube Müdürlüğü Belge Doğrulama Adresi: https://www.turkiye.gov.tr/meh-agri AR-GE Birimi: Mevlana/AGRI Bilgi için: Muhammed Fatih TURAN Telefon No: 0 (472) 280 94 42 Unvan: Öğretmen E-Posta: Internet Adresi: Faks: _____ Kur Adresi: meh@tr01.kap.tr Bu güvenli güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. https://evraksorgu.meb.gov.tr adresinden 7b95-9efa-3a39-a8cd-9424 kodu ile teyit edilebilir.	