



**HAYAT BİLGİSİ DERSİNDE
EĞİTSEL DİJİTAL OYUN KULLANIMININ
ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARILARINA ETKİSİ**

Kemal GAZİOĞLU
Yüksek Lisans Tezi
Danışman: Prof. Dr. Nusret KOCA
Temmuz, 2023
Afyonkarahisar

T.C.
AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

HAYAT BİLGİSİ DERSİNDE EĞİTSEL DİJİTAL OYUN
KULLANIMININ ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK
BAŞARILARINA ETKİSİ

Hazırlayan
Kemal GAZİOĞLU

Danışman
Prof. Dr. NUSRET KOCA

AFYONKARAHİSAR, 2023

ETİK VE BİLİMSEL İLKELER SORUMLULUK BEYANI

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “**Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Dijital Oyun Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi**” adlı çalışmanın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin Kaynakça’ da gösterilen eserlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanmış olduğumu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

12/07/2023

İmza

Kemal GAZİOĞLU

T.C.
AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ENSTİTÜ ONAYI

Öğrencinin	Adı- Soyadı	Kemal GAZİOĞLU
	Numarası	200682105
	Anabilim Dalı	Temel Eğitim
	Programı	Sınıf Eğitimi
	Program Düzeyi	☒ Yüksek Lisans ☐ Doktora ☐ Sanatta Yeterlik
Tezin Başlığı		Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Dijital Oyun Kullanımının Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi
Tez Savunma Sınav Tarihi		12.07.2023
Tez Savunma Sınav Saati		10.00

Yukarıda bilgileri verilen öğrenciye ait tez, Afyon Kocatepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca jüri üyeleri tarafından değerlendirilerek ☒oy birliği – ☐oy çokluğu ile kabul edilmiştir.

Prof. Dr. Elbeyi PELİT
MÜDÜR

Bu tez, Enstitü Müdürlüğünce kontrol edilerek, elektronik imza kullanılarak onaylanmıştır.

ÖZET

HAYAT BİLGİSİ DERSİNDE EĞİTSEL DİJİTAL OYUN KULLANIMININ ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARILARINA ETKİSİ

Kemal GAZİOĞLU

AFYON KOCATEPE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANABİLİM DALI

Temmuz, 2023

Danışman: Prof. Dr. Nusret KOCA

Bu araştırmanın amacı Hayat Bilgisi dersi “Sağlıklı Hayat” ünitesinin öğretiminde eğitsel dijital oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisini belirlemektir. Araştırmada yöntem olarak nicel yaklaşımlardan ön test–son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Araştırma 2021-2022 eğitim-öğretim yılı Manisa ili Kula ilçesi Rafet Üçelli İlkokulu’nda öğrenim gören 51 öğrenci ile yürütülmüştür. Deney grubu 20 öğrenciden, kontrol grubu 31 öğrenciden oluşmuştur. 4,5 hafta süren araştırmada deney grubunda eğitsel dijital oyunlar kullanılarak öğretim yapılırken, kontrol grubunda ise mevcut öğretim programındaki etkinliklerle öğretim yapılmıştır. Araştırma verileri 25 sorudan oluşan akademik başarı testi ile elde edilmiştir. Elde edilen verilerin analizi SPSS 26.0 paket programında bağımsız örneklem T-Testi, bağımlı örneklem T-Testi ve madde istatistikleri ile yapılmıştır. Araştırma sonucunda Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarını arttırdığı belirlenmiştir. Araştırma sonucunda eğitsel dijital oyunlar ile öğretim yapılan deney grubu ile mevcut programa göre öğretim yapılan kontrol grubunun başarı düzeyleri karşılaştırılmasında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir. Ayrıca deneysel sürecin deney grubundaki etkisinin cinsiyete göre etkisini belirlemek için yapılan ön test ve son test puanlarının cinsiyete göre karşılaştırılmasında anlamlı farklılık tespit edilememiştir. Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımı erkek ve kız öğrencilerin akademik başarıları arasında farklılık oluşturmamıştır.

Anahtar Kelimeler: Eğitsel dijital oyun, hayat bilgisi, hayat bilgisi dersinde akademik başarı, 2. sınıf

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE USE OF EDUCATIONAL DIGITAL GAMES IN THE LIFE STUDIES COURSE ON THE ACADEMIC ACHIEVEMENT OF THE STUDENTS

Kemal GAZİOĞLU

**AFYON KOCATEPE UNIVERSITY
INSTITUTE OF SOCIAL SCIENCES
DEPARTMENT OF BASIC EDUCATION**

July, 2023

Advisor: Prof. Dr. Nusret KOCA

The aim of this research is to determine the effect of using digital games in the teaching of the "healthy life" unit of the life science course on the academic success of the students. As a method in the research, a quasi-experimental design with pretest-posttest control group, which is one of the quantitative approaches, was used. The research was carried out with 51 students studying at Rafet Üçelli Primary School in Kula District of Manisa Province in the 2021-2022 academic year. The experimental group consisted of 20 students and the control group consisted of 31 students. In the study, which lasted four and a half weeks, the experimental group was taught using educational digital games, while the control group was taught with the activities in the current curriculum. The research data were obtained with an academic achievement test consisting of 25 questions. The obtained data were analyzed by independent sample T-test, dependent sample T-test and item statistics in spss 26.0 package program. As a result of the research, it was determined that the use of educational digital games in the life science course increased the academic success of the students. As a result of the research, it was determined that there was a significant difference in favor of the experimental group in the comparison of the success levels of the experimental group taught with educational digital games and the control group taught according to the current program. In addition, significant difference was not found in the comparison of the pre-test and post-test scores made to determine the effect of the experimental process on the experimental group according to gender. The use of educational digital games in the life science course did not differ between the academic achievements of male and female students.

Key Words: Educational digital game, life sciences, academic success in life sciences lesson, 2nd grade

ÖN SÖZ

Bireylerin yaşamında var olan oyunlar en temel eğlence aracıdır. Yapılandırmacı eğitim anlayışı ile birlikte öğrencilerin yaşantı yoluyla öğrenmesini sağlayacak aktif öğrenme yöntemleri önem kazanmıştır. Öğrenmenin etkili bir şekilde gerçekleşmesi için kullanılan yöntemlerden birisi de eğitsel dijital oyunlardır. Dijital oyunlar, özellikle teknolojideki gelişmeler doğrultusunda oyun kavramının değişerek dijitalleştiği günümüz çocuklarının en önemli eğlence ve uğraşı aracı haline gelmiştir. Bu uğraşın eğitsel hedefler çerçevesinde kullanılması eğitime farklı bir boyut kazandırmıştır. Bu araştırmayla eğitsel dijital oyunların Hayat Bilgisi dersindeki akademik başarıya etkisi incelenerek alanyazına önemli katkılar sağlaması hedeflenmiştir.

Eğitsel dijital oyunların akademik başarı üzerindeki etkisinin incelendiği bu araştırmanın gerçekleşmesinde yüksek lisans tezimin danışmanlığını üstlenerek deneyim, görüş ve önerileriyle çalışmama rehberlik eden değerli hocam sayın Prof. Dr. Nusret KOCA' ya ve tez jürimde yer alarak önerileriyle araştırmama katkı sağlayan değerli hocalarıma teşekkür ederim. Hayatımın her alanında yanımda olan, maddi ve manevi desteklerini her zaman hissettiğim değerli anneme, babama, ablalarıma ve yüksek lisans tezini hazırladığım süreçte sevgisini her zaman hissettiren, beni sabırla destekleyen sevgili eşim Yıldızhan GAZİOĞLU' na yürekten teşekkür ederim.

Kemal GAZİOĞLU
2023, Afyonkarahisar

İÇİNDEKİLER

Sayfa

ETİK VE BİLİMSEL İLKELER SORUMLULUK BEYANI.....	ii
ENSTİTÜ ONAYI.....	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
ÖN SÖZ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLOLAR LİSTESİ.....	ix
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	x
SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ.....	xi
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

KURAMÇERÇEVE İLE İLGİLİ ALANYAZIN TARAMASI

1. KURAMSAL ÇERÇEVE.....	8
1.1. OYUN KAVRAMI.....	8
1.1.1. Oyunun Özellikleri.....	9
1.1.2. Oyunun Tarihsel Gelişimi.....	11
1.1.3. Oyunun Çocuğun Gelişimi Üzerindeki Etkisi.....	12
1.1.3.1. Oyunun Çocuğun Dil Gelişimi Üzerindeki Etkisi.....	12
1.1.3.2. Oyunun Çocuğun Sosyal Gelişimi Üzerindeki Etkisi.....	13
1.1.3.3. Oyunun Çocuğun Bilişsel Gelişimi Üzerindeki Etkisi.....	13
1.1.3.4. Oyunun Çocuğun Psikolojik Gelişimi Üzerindeki Etkisi.....	14
1.1.3.5. Oyunun Çocuğun Bedensel Gelişimi Üzerindeki Etkisi.....	14
1.1.3.6. Oyunun Çocuğun Biyolojik Gelişimi Üzerindeki Etkisi.....	15
1.1.3.7. Oyunun Çocuğun Psikomotor Gelişimi Üzerindeki Etkisi.....	15
1.2. OYUN TÜRLERİ.....	15
1.3. DİJİTAL OYUNLAR.....	17
1.3.1. Dijital Oyunların Özellikleri.....	20
1.3.2. Dijital Oyun Türleri.....	22
1.3.3. Dijital Oyunların Bireylere Katkıları.....	25
1.3.4. Dijital Oyunların Sınırlılıkları.....	27
1.4. OYUN VE ÖĞRENME İLİŞKİSİ.....	28
1.5. EĞİTİMDE OYUN KULLANIMI.....	31
1.6. EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLAR.....	33
1.6.1. Eğitsel Dijital Oyunların Bireylere Katkıları.....	37
1.6.2. Eğitsel Dijital Oyunların Sınırlılıkları.....	38
1.7. HAYAT BİLGİSİ DERSİ.....	39
1.7.1. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı.....	39
1.7.2. Hayat Bilgisi ve Oyun.....	40
1.7.3. Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Dijital Oyun Kullanımı.....	41
2. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	42
2.1. EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLAR İLE İLGİLİ YAPILAN ARAŞTIRMALAR.....	42
2.1.1. Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar.....	42
2.1.2. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar.....	57

İKİNCİ BÖLÜM

YÖNTEM

1. ARAŞTIRMANIN MODELİ.....	61
2. ARAŞTIRMANIN ÇALIŞMA GRUBU.....	61
3. ARAŞTIRMANIN VERİ TOPLAMA ARAÇLARI.....	62
4. ARAŞTIRMA VERİLERİNİN TOPLANMASI.....	66
5. VERİLERİN ANALİZİ.....	77

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

1. DENEY VE KONTROL GRUPLARININ ÖN TEST BAŞARI PUANLARININ KARŞILAŞTIRILMASINA AİT BULGULAR.....	79
2. DENEY VE KONTROL GRUPLARININ SON TEST BAŞARI PUANLARININ KARŞILAŞTIRILMASINA AİT BULGULAR.....	80
3. DENEY GRUBU ÖĞRENCİLERİNİN ÖN TEST VE SON TEST BAŞARI PUANLARININ KARŞILAŞTIRMASINA AİT BULGULAR.....	80
4. KONTROL GRUBU ÖĞRENCİLERİNİN ÖN TEST VE SON TEST BAŞARI PUANLARININ KARŞILAŞTIRMASINA AİT BULGULAR.....	81
5. DENEY GRUBUNDA YER ALAN KATILIMCILARIN CİNSİYETLERİNE GÖRE ÖN TEST VE SON TEST PUANLARININ KARŞILAŞTIRILMASINA AİT BULGULAR.....	82

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER.....	84
KAYNAKÇA.....	91
EKLER DİZİNİ.....	106

TABLÖLER LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 1. Oyunun Yapısal Temelleri.....	9
Tablo 2. Oyunların Sınıflandırılması	16
Tablo 3. Oyunların Sınıflandırılması	17
Tablo 4. Oyunlarda Bulunması Gereken Özellikler	21
Tablo 5. Dijital Oyun Türleri	22
Tablo 6. Eğitsel Dijital Oyunların Kullanılma Nedenleri	36
Tablo 7. Eğitsel Dijital Oyunların Katkıları	37
Tablo 8. Araştırma Modelinin Simgesel Görünümü	61
Tablo 9. Öğrencilerin Demografik Özellikleri.....	62
Tablo 10. Akademik Başarı Testinin Yenilenmiş Bloom Taksonomisine Göre Hazırlanmış Belirtke Tablosu.....	63
Tablo 11. Pilot Uygulama Sonrası Hayat Bilgisi Dersi Başarı Testine Ait Madde Güçlük ve Ayırt Edicilik Değerleri	64
Tablo 12. Nihai Başarı Testi Kazanım-Soru Dağılımı	65
Tablo 13. Hayat Bilgisi Dersi Akademik Başarı Testinin Cronbach's Alpha Güvenirlik İstatistiği	65
Tablo 14. Cronbach Alpha Değer Aralıkları.....	66
Tablo 15. Deney Grubuna Uygulanan Eğitsel Dijital Oyunların Kazanımlara Göre Dağılımı.....	67
Tablo 16. Deney ve Kontrol Grubunda Yer Alan Öğrencilerin Ön Test ve Son Test Başarı Puanlarının Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilk Test Sonuçları ...	77
Tablo 17. Çarpıklık Basıklık Değerlerine Ait Veriler	77
Tablo 18. Deney ve Kontrol Gruplarının Ön Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları	79
Tablo 19. Deney ve Kontrol Gruplarının Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları	80
Tablo 20. Deney Grubunun Ön Test ve Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımlı Örneklem T Testi Sonuçları	81
Tablo 21. Kontrol Grubunun Ön Test ve Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımlı Örneklem T Testi Sonuçları	81
Tablo 22. Deney Grubunun Akademik Başarı Ön Test Toplam Puanlarında Cinsiyete Ait Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları.....	82
Tablo 23. Deney Grubunun Akademik Başarı Son Test Toplam Puanlarında Cinsiyete Ait Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları	83

ŞEKİLLER LİSTESİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 1. Dijital Oyunla Öğrenme Modeli	35
Şekil 2. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programına İlişkin Beceriler	40
Şekil 3. Uçak Oyununa Ait Ekran Görüntüsü	67
Şekil 4. Balon Patlatma Oyununa Ait Ekran Görüntüsü	68
Şekil 5. Grup Sıralaması Oyununa Ait Ekran Görüntüsü	68
Şekil 6. Labirent Kovalamaca Oyununa Ait Ekran Görüntüsü	69
Şekil 7. Köstebek Vurmaca Oyununa Ait Ekran Görüntüsü.....	69
Şekil 8. Grup Sıralaması Oyununa Ait Ekran Görüntüsü	70
Şekil 9. Doğru-Yanlış Oyununa Ait Ekran Görüntüsü.....	70
Şekil 10. Uçak Oyununa Ait Ekran Görüntüsü	71
Şekil 11. Gameshow Oyununa Ait Ekran Görüntüsü.....	71
Şekil 12. Eşleştirme Oyununa Ait Ekran Görüntüsü.....	72
Şekil 13. Labirent Kovalamaca Oyununa Ait Ekran Görüntüsü	72
Şekil 14. Kutuyu Aç Oyununa Ait Ekran Görüntüsü.....	73
Şekil 15. Köstebek Vurmaca Oyununa Ait Ekran Görüntüsü.....	73
Şekil 16. Labirent Kovalamaca Oyununa Ait Ekran Görüntüsü	74
Şekil 17. Uçak Oyununa Ait Ekran Görüntüsü	74
Şekil 18. Labirent Kovalamaca Oyununa Ait Ekran Görüntüsü	75
Şekil 19. Balon Patlatma Oyununa Ait Ekran Görüntüsü	75
Şekil 20. Grup Sıralaması Oyununa Ait Ekran Görüntüsü	76
Şekil 21. Köstebek Vurmaca Oyununa Ait Ekran Görüntüsü.....	76

SİMGELER VE KISALTMALAR LİSTESİ

&: Ve

ABD: Amerika Birleşik Devletleri

Akt: Aktaran

D: Etki Değeri

EBA: Eğitim Bilişim Ağı

HBAB: Hayat Bilgisi Akademik Başarı Testi

MEB: Milli Eğitim Bakanlığı

N: Örneklem Büyüklüğü

P: Anlamlılık Düzeyi

Pj: Madde Güçlük İndeksi

Rjx: Madde Ayırt Edicilik İndeksi

Sd: Serbestlik Derecesi

SPSS: Stastical Package For The Social Sciences (Sosyal Bilimler İçin İstatistik Programı)

ss: Sayfa Sayısı

SS: Standart Sapma

T: T Değeri

X: Aritmetik Ortalama

vd: Ve diğerleri

%: Yüzde

GİRİŞ

Tarihin bilinen en eski dönemlerinden beri insan hayatında önemli bir yer edinen oyunlar, değişen zaman evrelerinde ve farklı kültürel bölgelerde değişik adlarla, yöntemi ve kendine özgü kurallarıyla hep var olmuştur. Geçmişten bugüne değişen sosyokültürel ve sosyoekonomik şartlara paralel olarak toplumların oyun ve oyuncak gelenekleri de değişime uğramıştır. Değişen oyun ve oyuncak kültürü ile günümüz oyunlarının merkezinde dijital oyunlar yer alırken; tablet, bilgisayar gibi araçlar da günümüz oyuncakları olmuştur (Kaynar, 2020: 9).

Bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle birlikte 1980’li yıllardan itibaren sadece büyük alışveriş merkezleri ile eğlence salonlarında görülebilen ve “atari” olarak adlandırılan sanal oyun ortamlarına bugün her çocuk kolayca erişebilir durumdadır. Özellikle 21. yüzyılda teknolojinin hızla ilerlemesiyle birlikte çocukların geleneksel oyunlardan daha çok dijital oyunlara eğilim gösterdiği küresel bir gerçeklik olmuştur. Yaşadığımız dönemde geleneksel sokak oyun ortamlarının giderek azalması, dış ortama duyulan güvenin kaybolması, çocukların evde daha çok zaman geçirmelerine neden olmuş ve buna bağlı olarak çocuklar kendilerini motive eden, merak ve heyecan duydukları dijital oyunlara yönelmişlerdir (Demir ve Hazar, 2018: 129). Dijital oyunlar; konsol, bilgisayar ve cep telefonu gibi araçlar üzerinden oynanan oyunlardır (Biricik, 2019: 56). Teknolojideki hızlı ilerleme ve internetin yaygınlaşması ile birlikte akıllı cihazlardan daha ileri bir noktaya sanal gerçeklik uygulamalarına geçiş yaşanması mümkün hale gelmiştir. Böylece oyunlar da gerçek ortama yakın kurgu ve modellemelerle geliştirilmiştir. Yapay zekâ teknolojisiyle de desteklenen bugünün dijital oyun yazılımları çocuklar üzerinde çarpan etkisi meydana getirmiştir. Dijital oyunların başta çocuklar ve gençler açısından ilgi çekici olması ve uzun süreler geçirdikleri bir tutkuya dönüşmesi eğitimcilerin de dikkatini çekmiştir (Yüksel, 2019: 42).

Bilgi çağı olarak adlandırılan içinde bulunduğumuz dönemde teknolojinin gösterdiği gelişimin etkisiyle eğitim araçları, yöntem ve teknikleri de değişim göstermiştir. Günümüz öğrencileri geleneksel eğitim sistemlerinin tasarladığı insan tipini yansıtmamaktadır (Pedro, 2006: 10). Öğretmen merkezli ve geleneksel sunuş yöntemlerinin bugünün çocukları için çok etkili olmadığı tecrübe edilmiştir. Düz anlatım metoduyla işlendiği takdirde soyut ve kolay unutulabilecek durumda olan konularda kalıcı öğrenmeyi sağlamak için eğitimciler, ezberleme ve sürekli tekrar tekniğini kullanmışlardır. Ancak henüz ilkokul çağındaki çocuklarda bu durum daha fazla zaman

almış, sınıf içi dikkat dağınıklığına neden olmuştur. Çünkü günümüz kuşağı ezberlemeyi sevmemekte, genellikle eğlenceli metotlar ve oyunlar yoluyla öğrenim görmeyi istemektedir (Büyükuslu, 2017: 13).

Öğrenmenin gerçekleşmesi için küçük yaştaki öğrencilerin çok kısa olan dikkat sürelerinin uzaması ve motivasyonlarının yüksek olması gerekmektedir (Şahin, 2019: 11). İlkokul dönemindeki çocukların dijital oyunlar ile sıkılmadan uzun süreler meşgul olması bu oyunların eğitimde yer almasını ve önemli bir konu haline gelmesini sağlamıştır (Bulut, 2015: 15). Eğitimin tüm sürecinde öğrenciyi merkeze alan, öğrenmeyi ve öğretmeyi amaçlayan modern yöntemler çocuklarda kalıcı öğrenmeler sağlamak için birden fazla duyuya hitap eden tekniklerin kullanılmasını gerekli görmüştür. Bu açıdan eğitim süreçlerinde dijital oyunların kullanılması çocuklardaki ilgi ve öğrenme isteğini artırmakla birlikte, interaktif ortamlarla eğitimcilerin değerlendirme yapabilmesini de kolaylaştırmıştır. Dijital oyunlarla zenginleştirilen eğitim ortamları çocukların derslere olan ilgisini üst seviyede tutmakta, ders ortamını monotonluktan kurtarmaktadır. Akademik başarısı düşük olan öğrencilere de hitap edebilmesinden dolayı pasif durumda olan öğrencileri de sınıf içerisinde daha etkin bir pozisyona getirebilmektedir.

Eğitsel dijital oyunlar öğrencileri motive etmede (Prensky, 2001; Çankaya ve Karamete, 2008; Ural, 2009; Demirbilek ve Tamer, 2010; Aksoy, 2014; Bayat vd., 2014; Akın ve Atıcı, 2015; Bakır, 2015; Altun, 2021), öğrencilerin ilgisini çekmede (Doğusoy ve İnal, 2006; Bayırtepe ve Tüzün, 2007; Güngörmüş, 2007), öğrenilenleri pekiştirmede (Güngörmüş, 2007; Günay, 2011; Bakır, 2015), aktif ve kalıcı öğrenmenin gerçekleşmesinde (Whelan, 2005; Bayat vd., 2014; Altun, 2021), öğrencileri güdülemede (Garris vd., 2002; Bayırtepe ve Tüzün, 2007; Aksoy, 2014; Akın ve Atıcı, 2015; Ağırşöl, 2020) son derecede etkilidir.

Eğitim-öğretim ortamlarında yapılandırmacı öğrenme modelinin etkisi ile gelişmelerin yaşanması, tüm dersler gibi Hayat Bilgisi dersinin öğretim sürecine de tesir ederek öğretim etkinliklerinin bireyselleşmesine ve öğrenen merkezli bir öğrenme ortamı oluşmasına neden olmuştur (Işık ve Tural, 2018: 23). Bu dersin etkili ve verimli olabilmesi, derste kullanılan yöntem, teknik ve araçlar ile konuların hayatın içinden olmasıyla doğrudan ilişkilidir (Aykaç, 2011: 114). Eğitim-öğretim ortamlarında uygun bir şekilde kullanılan çeşitli araç ve gereçlerin öğretimi somutlaştırarak kolay ve kalıcı öğrenmelerin gerçekleşmesini sağlaması (Aslan, 2020) nedeniyle Hayat Bilgisi öğretiminde uygulanan yöntem ve tekniklerin somut işlemler dönemini yaşamakta olan

ilkokul öğrencilerinin aktif olmaları, yaparak-yaşayarak öğrenmeleri, bilgilerin kalıcı olması ve bu eğitim yaşantılarının öğrenmeye karşı olumlu tutum geliştirmesi adına önemi büyüktür (Gündüz, 2014). Hayat Bilgisi öğretim sürecinin yeniden tasarlanması ile programda öne çıkan hususlardan biri olan teknoloji kullanımı, öğrenmenin her aşamasında motivasyonu desteklemenin yanında farklı öğrenme alışkanlıklarının oluşmasına da katkı sunarak teknolojiyi seven ve kullanabilen bireylerin yetişmesine yardımcı olacaktır (Işık ve Tural, 2018). Hayat Bilgisi dersi öğretim programında yer alan girişimcilik, kendini tanıma, iletişim, kurallara uyma, problem çözme, sosyal katılım, zaman yönetimi gibi becerilerin oyun yönteminin kullanılmasıyla geliştirilebilir olması nedeniyle Hayat Bilgisi derslerinde eğitsel oyunların kullanılması öğrencilerin keyif almasının yanında bilgilerin transfer edilmesini de kolaylaştıracaktır (Kaynar, 2020). Bu hususlar dikkate alındığında oyun ve teknolojinin bir araya getirilmesiyle oluşan eğitsel dijital oyunların Hayat Bilgisi dersinde kullanılmasının yararlı olacağı düşünülmektedir.

Problem Cümlesi

Araştırma problemi “Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunların kullanımının öğrencilerin akademik başarısına etkisi ne düzeydedir?” şeklinde ifade edilmektedir.

Alt Problemler

Bu genel probleme yönelik olarak aşağıdaki alt problemlere cevap aranmıştır.

1. Deney ve kontrol gruplarına deneysel çalışma öncesinde uygulanan ön test akademik başarı puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?
2. Deney ve kontrol gruplarına deneysel çalışma sonrasında uygulanan son test akademik başarı puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?
3. Deney grubu öğrencilerine yapılan akademik başarı ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?
4. Kontrol grubu öğrencilerine yapılan akademik başarı ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?
5. Deney grubunda yer alan öğrencilerin akademik başarı ön ve son test puanlarında öğrenci cinsiyetlerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?

Araştırmanın Önemi

Oyun, başta çocuklar olmak üzere her yaş grubundan insanın eğlenerek meşgul

olduğu bir etkinliktir. Küçük yaşlardan itibaren çocukların oyunlar yoluyla birçok kural ve kavramı kendiliğinden ve kolayca öğrendiği bilinmektedir. Oyunlar çocukların başta bedensel, zihinsel ve sosyal gelişimleri olmak üzere birçok gelişim alanını da olumlu etkilemektedir. Çocukların gelişim alanları üzerindeki olumlu etkileri, oyunların eğitim sürecinin vazgeçilmez bir parçası olmasını sağlamıştır. Eğitimciler, oyunları eğitsel hedefler doğrultusunda tasarlayarak eğitim süreci içerisinde oyunlardan yararlanmaktadırlar.

Eğitimde öğrencilerin başarılı olabilmeleri için motivasyonlarının yüksek olması gerekir (Say, 2016: 19). Başta ilkokul öğretmenleri olmak üzere tüm öğretmenlerin öğrencileri motive eden, onların dikkatlerini çeken, etkin katılımlarını sağlayan eğlenceli etkinlikler ile okulu keyifli bir merkez haline getiren yöntemler kullanması gerekir (Torun ve Duran, 2011: 420-421). Bu sayede küçük yaşlardaki öğrencilerin çok kısa olan dikkat süreleri yüksek motivasyon ile uzatılarak öğrenmenin gerçekleşmesi sağlanabilir (Şahin, 2019: 11). Oyun öğrencilerin dikkatini çeken, eğlendiren, aktif katılımlarını sağlayan, onları motive eden özellikleri ile eğitimde kullanılan önemli yöntemlerden biridir. Özellikle ilköğretim dönemindeki çocuklar açısından temel ihtiyaçlardan sayılır (Aymen Peker, 2018: 21). Çünkü bu dönemde oyun oynama ve eğlenerek güzel vakit geçirme isteği çocukların en baskın özellikleri arasında yer alır (Yeşilkaya, 2013: 2).

Eğitimde kaliteyi artırabilmek adına gelişen teknolojiye paralel olarak eğitimciler tarafından birçok yöntem, teknik ve araç-gereç eğitim ortamlarına entegre edilmektedir. Teknolojiyle birlikte gelişen ve değişen oyun kavramı da günümüzde dijital oyun olarak eğitim ortamlarında kendisine yer bulmaktadır. Bu oyunlar özellikle çocuklar açısından ilgi çekici, heyecan verici, sürükleyici özellikleriyle her derse uygun bir şekilde kolayca tasarlanabilmektedir. Teknolojinin sunduğu dijital platformlar, ilkokul çağında somut işlemler döneminde yer alan çocukların karmaşık ve soyut kavramları daha kolay anlamlandırarak öğrenmesine yardımcı olur (Erkan, 2019: 3). Hayat Bilgisi dersi de tamamen somut olarak işlenmesi gereken bir ders niteliğinde olup öğrencilerin yaparak ve yaşayarak öğrenmelerine imkân tanır (Köken, 2003: 23). Bu dersin öğretiminde okul ve gerçek yaşam arasında bağ kuran birçok yöntem ve teknik kullanılabilir (Aykaç, 2011: 115). Öğretim sürecinde teknolojik araç ve gereçlerin kullanılabileceği ana derslerden biri olan Hayat Bilgisi dersinde (Işık ve Tural, 2018: 20) eğitsel dijital oyunların kullanılmasının etkili öğrenmeyi sağlayacağı düşünülmektedir. Bu nedenle eğitsel dijital oyunların ders başarısına olan etkisinin araştırılması önem teşkil etmektedir.

İlgili alanyazın incelendiğinde; eğitsel dijital oyunlar ile ilgili Matematik alanında (Çankaya, 2007; Çankaya ve Karamete, 2008; Demirbilek ve Tamer, 2010; Aksoy, 2014; Dünder, 2015; Şahin, 2016; İncekara ve Taşdemir, 2019; Yavuzkan, 2019), Fen Bilimleri alanında (Ural, 2009; Bayat vd., 2014; Ağırşöl, 2020; Bağ, 2020), Sosyal Bilgiler alanında (Koka, 2018; Erkan, 2019; Altun, 2021), Türkçe alanında (Aşcı, 2019; Şahin, 2019; Yüksel, 2019), İngilizce alanında (Ceylaner ve Yanpar Yelken, 2017; Zengin, 2019), bilgisayar alanında (Bayırtepe ve Tüzün, 2007; Güngörmüş, 2007; Yağız, 2007), Hayat Bilgisi alanında (Cesur, 2020; Kaynar, 2020), Coğrafya alanında (Bakır, 2015), Tarih alanında (Aydoğan, 2020) ve dijital oyunların tasarım, uygulama, olumsuz etkiler gibi boyutları (Prensky, 2001; Garriş vd., 2002; Kirriemuir, 2002; Şimşek, 2005; Whelan, 2005; Doğusoy ve İnal, 2006; Ural, 2009; Yıldırım ve Kaban, 2010; Hava, 2012; Hazar vd., 2017; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Yılmaz 2018; İlkay, 2019; Aksel ve Sarı, 2020) üzerine çalışmalar yapıldığı belirlenmiştir.

Yapılan araştırmaların büyük bir bölümü ortaokul düzeyinde gerçekleştirilmiştir. İlkokul düzeyinde yapılan araştırmaların (Ural, 2009; Hava, 2012; Erkan, 2019; İlkay, 2019; İncekara ve Taşdemir, 2019; Bağ, 2020; Cesur, 2020; Kaynar, 2020) sınırlı sayıda olduğu ve bu düzeyde çalışma yapılması gerektiği (Erkan, 2019) belirlenmiştir. Ülker ve Bülbül (2018) dijital oyunların eğitim seviyelerine göre kullanım durumlarını incelediği çalışmalarında dijital oyunların eğitimin her seviyesinde kullanılabileceğini ancak özellikle küçük yaş gruplarında daha uygun olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Araştırmacılar eğitsel dijital oyunların farklı sınıf düzeyleri ve farklı derslerde kullanımının etkililiğine yönelik çalışmalar yapılması gerektiğini belirtmektedir (Doğusoy ve İnal, 2006; Malta, 2010; Topçu vd., 2014; Ceylaner ve Yanpar Yelken, 2017; Yılmaz, 2018; Erkan, 2019; Yavuzkan, 2019; Zengin, 2019; Kaynar, 2020; Altun, 2021). Alanyazında, eğitsel dijital oyunların Hayat Bilgisi dersinde kullanımı ile ilgili ise sadece iki çalışma (Cesur, 2020; Kaynar, 2020) yer almaktadır. Kaynar'ın (2020) çalışması 3. sınıf "Güvenli Hayat" ünitesine yönelik olarak eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin Hayat Bilgisi dersindeki akademik başarı tutum ve kalıcılığa etkisine yöneliktir. Cesur'un (2020) çalışması ise 1. sınıf Hayat Bilgisi dersi "Güvenli Hayat" ünitesinde uygulanan oyun tabanlı öğretimin öğrencilerin güvenlik kurallarına uyma becerilerinin geliştirilmesine yöneliktir. Yapılan incelemelerde Hayat Bilgisi dersinin işlenişine yönelik farklı yöntemlerle araştırmalar yapılması ve Hayat Bilgisi ile ilgili araştırma sayısının artırılması (Güven ve Kılıç, 2017; Ütkür, 2018; Gündoğan, 2020)

gerektiđi de belirtilmektedir. Hayat Bilgisi dersine ynelik 2. sınıf dzeyinde eđitsel dijital oyunların akademik başarıya etkisini belirlemeye ynelik herhangi bir alıřmaya rastlanmaması ve ilkokul dzeyinde eđitsel dijital oyunlarla ilgili yapılan alıřmaların sınırlı olması nedeniyle yapılan bu alıřmanın alana katkı sađlayacađı dřnlmektedir.

Arařtırmanın Amacı

Arařtırmanın amacı, 2. sınıf Hayat Bilgisi dersi “Sađlıklı Hayat” nitesinin đretiminde eđitsel dijital oyun kullanımının đrencilerin akademik başarılarına etkisini belirlemektir.

Arařtırmanın Sınırlılıkları

Bu arařtırma; Manisa ili, Kula ilçesi, Rafet elli İlkokulu’nda đrenim grmekte olan 2. sınıf đrencileri ile gerekleřtirilmiřtir.

2021-2022 eđitim đretim yılı 2.sınıf Hayat Bilgisi dersi “Sađlıklı Hayat” nitesinde yer alan konular ile sınırlıdır.

Uygulama sresi bakımından nitede konuya ayrılmıř olan 4,5 haftada iřlenen 18 ders saati ile sınırlandırılmıřtır.

Arařtırmada veri toplama araları olarak “Hayat Bilgisi Dersi Akademik Başarı Testi” kullanılmıřtır.

Varsayımlar

Arařtırmada deney ve kontrol grubunda yer alan đrencilerin akademik başarı testini cevaplarırken samimi ve iten olduđu,

Deney ve kontrol grubundaki đrencilerin deneysel iřlem haricinde đrenme ortamlarının benzer yapıda olduđu,

Deney ve kontrol grubundaki đrencilerin 2. sınıf Hayat Bilgisi dersi “Sađlıklı Hayat” nitesine iliřkin hazır bulunuřluk dzeylerinin benzer olduđu,

Uzman grř alınarak hazırlanmıř akademik başarı testinin amacına uygun olduđu varsayılmıřtır.

Tanımlar

Hayat Bilgisi: Bireyin ierisinde yer aldıđı dođayı ve dođanın dzenini deneyimleyerek keřfetmesi, parası olduđu toplumun kltrel deđerlerine uyum

sağlaması, kendi benliğini oluşturma ve yapılandırması süreçlerini içeren bir derstir (Güleryüz, 2008: 5).

Oyun: Amaçlı ya da amaçsız, kurallı ya da kuralsız, çocukların eğlenerek ve istekli olarak katıldığı farklı gelişim alanlarına kaynaklık eden yaşamın içinde yer alan etkili bir öğrenme sürecidir (Dönmez, 1999: 12-13).

Dijital Oyun: Konsol, bilgisayar ve cep telefonu gibi araçlar üzerinden oynanan oyunlardır (Biricik, 2019: 56).

Eğitsel Dijital Oyun: Belirli bir amaç doğrultusunda öğrenmeyi sağlamaya dönük olarak teknolojik araçlar vasıtasıyla hazırlanan sosyal, bilişsel, davranışsal ve duygusal boyutları olan oyunlardır (Ocak, 2013: 2).

Akademik Başarı: Bireyin duyuşsal ve psikomotor gelişimi haricindeki tüm program alanlarındaki davranışlarında gözlenen farklılıktır (Ahmann & Glock, 1971).

BİRİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE İLE İLGİLİ ALANYAZIN TARAMASI

1. KURAMSAL ÇERÇEVE

1.1. OYUN KAVRAMI

Oyun, insanın var oluşundan günümüze kadar gelen faaliyetlerdendir (Koçyiğit vd., 2007: 325). İnsanların çevresindekileri taklit etmesi sonucu ortaya çıkmıştır (Yengin, 2011: 21). Farklı amaçlar doğrultusunda kullanılan, insan davranışlarının temeli (Gençoğlu, 2010: 12), insanların hoş vakit geçirebilmek için bulduğu yollardan en önemlisidir (Karataş, 2014: 316). Amaç, kural, uğraş ve etkileşim ana öğelerinden oluşan, tüm kültürlerde yer alarak evrensel bir nitelikte olan, çoğu kez eğlenmek amaçlı yapılan, planlı etkinliklerdir (Yılmaz, 2011: 4). Çıktılarının ölçülebilir özellikte olduğu, geribildirim içeren, daha çok duygusal tepkiler ortaya çıkaran bir sistemdir (Kapp, 2012: 7). Ortamda yer alan oyuncuların bir yarışma içerisinde, kurallara bağlı olarak gerçekleştirdiği, amaçlı, zihinsel ve fiziksel olarak yapılan etkinliklerdir (Ocak, 2013: 2).

Caillois, Huizinga (1955) ve Garris vd. (2002) oyunu gönüllü olarak gerçekleştirilen mekâna, zamana ve özgürce kabul edilerek belirlenmiş kurallara sahip, günlük yaşamdan farklı olduğu bilinerek bir hedefe yönelik heyecanlı ve mutlu duygularla yapılan keyifli bir etkinlik olarak tanımlamıştır (Huizinga, 1955: 50; Garris vd., 2002: 442; Yalçın vd., 2017: 23).

Yazar ve araştırmacılar tarafından oyun ile ilgili birçok tanım yapılmıştır. Oyunla ilgili çok sayıda tanımın bulunmasının nedeni oyunların insanların gelişimlerine dair çeşitli etkilerinin olmasıdır (Gedik, 2012: 26).

Oyunu çocuk için bir iş olarak gören Montessori'ye göre oyun eğlenceli olmasının yanında çocukların merak duygusunu geliştirerek öğrenmelerini sağlayan bir araçtır (Yalçın vd., 2017: 23). Ouantilianus 'e göre çocuğun alacağı ilk eğitim, oyundur. Comenius ise oyunu çocukların düzenli ve disiplinli olmasına katkı sağlayan değerli bir öğrenme aracı olarak tanımlar (Eni, 2017: 6). Eflatun' a göre çocuğun eğitilebilmesi beden ve ruh eğitiminin birlikte yapılmasına bağlıdır (Akandere, 2013: 9). Platon (M.Ö.427-347), çocukların yeteneklerinin keşfedilmesinde önemli bir yeri olan oyunun çocuğun büyümesine eşlik etmesi gerektiğini savunur. Gazali' ye (1058-1111) göre çocuk oyun yoluyla belleğini yeniler, dinlenir ve öğrenme gücünü artırır (Yalçın vd., 2017: 22).

Freud oyunun çocukları sosyalleştirerek kişiliklerini bulmalarını destekleyen bir faaliyet olduğunu belirtir (Yalçın vd., 2017: 23). Montaigne; oyunu çocuk için çok ciddi bir etkinlik olarak görürken, Vygotsky; oyunun çocuğu sosyal açıdan geliştirdiğini, Piaget; çocuğun dünyayı tanımasını sağladığını (Güneş, 2015: 777) ve çocuk için bir uyum olduğunu belirtir (Uskan ve Bozkuş, 2019: 125). Oyun toplumdan bireylere genel kültürün aktarılması yolu ile kültürleşmenin meydana gelmesinde önemli rolü olan bir araçtır. Bireylerin topluma ait bir üye olması oyunla gerçekleşir (Vatandaş, 2020: 29).

Gross (1896), Aristoteles, Razon (1993), Biricik (2019) ve Kaya (2019) oyunu çocuklar için geleceğe hazırlık olarak tanımlamaktadır (Uskan ve Bozkuş, 2019: 125; Eni, 2017: 6; Razon, 1993; Biricik, 2019: 1; Kaya, 2019: 11). John Dewey oyunu sonucuna bakılmaksızın yapılan bilinç dışı davranışlar olarak tanımlar. Patrick ise oyunun en mühim olan temel bileşenlerini serbestçe ve doğal olarak yapılan faaliyetler olarak belirtmektedir (Ergün, 1980: 102).

Oyun içerisinde yer alan beş temel kavram Tablo 1 ile belirtilmiştir (Özen vd., 2012: 3).

Tablo 1. Oyunun Yapısal Temelleri

Kavramlar	Fiziksellik	Sosyallik	Keyiflilik	İsteklilik	Kavramsallık
Kavramlara Ait Tanımlar	Oyun oynarken gerçekleştirilen psikomotor hareketler ve koordinasyon.	Oyun esnasında oyuncular arasında paylaşma yardımlaşma iletişim gibi ilişkiler bütünü.	Oyun esnasında oyuncunun şaka, kızgınlık gibi duygular yaşaması ve oyundan alınan haz.	Oyunda yer alabilmek için istekli olma hali.	Oyuncuların bilgi ve becerilerinin oyun için uygun olması. Oyuncuların oyun sırasında strateji geliştirmesi ve oyuna olan uyumu.

Kaynak: Özen vd., 2012: 3

1.1.1. Oyunun Özellikleri

İnsanların neden oyun oynadıkları sorusunun cevabında oyunların ilgi çekici özellikleri yer almaktadır (Prensky, 2002: 2). İnsanlar için bir merak konusu olan oyunun neden tercih edildiği sorusuna yanıt verebilmek için oyunun özelliklerini incelemek gerekir.

Uskan ve Bozkuş (2019) oyun ile ilgili özellikleri şu şekilde sıralamıştır.

- Oyun öğrenciyi doğru cevaba yönlendirmeyen açık uçlu düşünmesini sağlayan bir etkinliktir. Ezberlenen bilgiler yerine fikirler üretilmesini sağlar.

• Oyuna etkin bir şekilde katılım sağlayan çocuklar, fikir alışverişi yapar, tahmin eder, heyecanlı ve mutlu olarak öğrenir ve iş birliği içinde olurlar.

• Oyun gönüllük esasına göre yapılan hareketli bir süreçtir.

• Oyunda yinelenen tecrübeler ile çevre taklit edilir ve yeni denemeler yapılır (Uskan ve Bozkuş, 2019: 127).

Salen ve Zimmerman (2004) ise oyunların özelliklerini şu şekilde belirtmektedir.

• Oyunlar birer düzendir. Oyuncular oyun düzeniyle etkileşim halinde olup oyunu tecrübe eder.

• Oyunun genel yapısını kurallar belirler.

• Oyuncular etkin olarak yer alır.

• Oyunlar her ne kadar yapay özellikte olsa da gerçekliğin bir yansımasıdır.

• Oyunda yarışma, iş birliği, oyun düzeniyle birebir ya da sosyal olarak mücadele etme gibi güçlerin uğraşı vardır.

• Oyunların çıktıları ölçülebilir özelliktedir (Salen & Zimmerman, 2004: 672).

Gülçek' e (2018) göre ise oyunların sahip olduğu özellikleri şu şekildedir.

• Kendi kendine ve duyu organlarında, sinir kaslarında ve zihinsel seviyede oluşur.

• Oyunculara verdiği zevk ve eğlence sayesinde tekrarlanmak istenen bir eylemdir, oynandıkça tecrübeler artar.

• Yeri, süresi ve kuralları vardır, kuralları zamanla değişebilir.

• Belirli hedeflere yönelik olarak gerçekleştirilir.

• Oyun oynanacak yer ve zaman daha önceden belirlenir. Oyunun gerçekleştirildiği yer, ilgi çekici ve güvenlidir

• Çocukların duygu ve hareketlerine karşılık vererek çocuğun yaşamını etkiler, sahip olduğu hareketli ortam ile çocukların yaratıcılıklarını geliştirir. Günlük ilişkiler üzerinde etkili olup sosyalleşmeyi artırır.

• Çocukların gönüllülük esasına göre isteyerek katıldıkları bir etkinliktir.

• Kendiliğinden gelişen oyunun devamı ve sonucu bilenemez. Sonucunda maddi bir kazanım yoktur.

• Çocuğun ruh haline göre biçimlendiğinden gerçek ve gerçek olmayan ayrımlar olmaz. Oyun, hayali özelliği ile gerçek yaşamdan farklıdır

• Oyun oynayan çocuklar kendilerini oyuna duygusal, bedensel ve zihinsel olarak verirler. Araştırma, mücadele, keşfetme için yaşantılar oluşturur (Gülçek, 2018: 15-17).

1.1.2. Oyunun Tarihsel Gelişimi

Oyun kültürden daha eskidir (Huizinga, 2015: 16). Yapılan arkeolojik kazı çalışmalarında bulunan oyuncaklar, oyunların insanlığın var olduğu tüm dönemlerde oynandığını ve hayatın vazgeçilmez bir parçası olduğunu kanıtlamıştır (Çoban ve Nacar, 2015: 9). Dünyanın çeşitli bölgelerinde yapılan incelemelerde kemik, taş, hamur ve ahşaptan üretilmiş çeşitli oyuncaklara, duvarlara resmedilmiş oyunlara, oyun alanları ile oyun oynayan çocuklara ait resimlere ulaşılmıştır. Yapılan arkeolojik çalışmalar neticesinde ilk oyun araç ve gereç türlerinin Mısır uygarlığına ait olduğu anlaşılmıştır (Kahya Canlı ve Demirarslan, 2020: 62). Mısırlılar'ın mezarlarında bebekler, tohum doldurulmuş çingiraklar, pişmiş topraktan bebekler ya da hayvanlar, tekerlekli küçük atlar bulunmuştur (Onur, 2019: 365; Eni, 2017: 8). Tarihte yer alan Mısır ve Hindistan uygarlıklarının kültürleri incelendiğinde duvarlara resmedilen oyunlar görülmektedir. Bu oyunlar arasında topaç çevirme, el vuruşma ve tahta düzeneğin üzerinde zarla oynanan oyunlar yer almaktadır (Şahin, 2016: 7).

Antik Yunan uygarlığında sopa eşliğinde sürülen çemberler, topaçlar, pişmiş kilden bebekler, aşık oyunu ile ritim ve dans içeren oyunların da oynandığı ortaya çıkarılmıştır. Roma uygarlığında ise en sevilen oyuncak bilyadır. Ayrıca seksek oyununun en eski modelleri de Roma'da bulunmuştur (Yalçın vd., 2017: 12; Onur, 2019: 366). Efes harabelerindeki mermer bloklar üzerinde yer alan dokuztaş ve üçtaş oyun yerleri de Roma uygarlığına aittir (Yalçın vd., 2017: 12).

Orta çağ döneminde yaşanan çalkantılar nedeniyle savaşmak önemli bir durum olmuştur. Bu nedenle savaşa hazırlık amaçlı alıştırma ile güreş ve spor yarışmaları yaygınlaşmıştır (Onur, 2019: 366).

17. yüzyılda oyunlar içerik ve biçim açısından farklılaşarak teknik ve yetenekli olmaya dönüşmüş ve şiddetten uzaklaşmıştır (Eni, 2017: 8). 18. yüzyılda çocuklara yaklaşımın olumlu yönde olması nedeniyle yaratıcı etkinliklere yönelik oyunlara dönülmüştür. İlk inşaat kutuları buna yöneliktir (Onur, 2019: 368). 19. yüzyılda sanayi devrimi nedeniyle çalışmak zorunda olan aile bireylerinin bu zorunluluğu anaokullarını ortaya çıkarmıştır. Aşık ve bilye oyunları anaokullarında popülerdir. 20. yüzyılda yetişkinlerin çalışma zamanlarının değişmesiyle birlikte çocuklar için hobi kavramı ortaya çıkmış ve bu dönem oyunlarının amacı çocukları oyalamak olmuştur (Eni, 2017: 9; Onur, 2019: 369).

Diğer uygarlıklarda olduğu gibi ülkemizin tarihinde de oyunlar yer almaktadır. Müzelerde sergilenen eski dönemlere ait topaç, davul, toprağın pişirilmesiyle yapılmış olan çingirak ile Karagöz ve Hacivat oyunu Anadolu’da oyunların oynandığının göstergesidir (Biter, 2019: 12). Ayrıca 11. yüzyılda Kaşgarlı Mahmud’a ait olan Dîvânü Lugâti’t-Türk adlı eserde insanların yabani hayvanlara karşı korunmak ve onları avlayarak hayatta kalabilmeleri için güreş, koşu, yumruk dövüşü ve taş atma gibi oyunlarla vücutlarını kuvvetlendirdikleri ve zamanla bunu yabancı kabilelere üstünlük kurmak için yaptıkları belirtilmektedir. Ayrıca Türkler ‘in, beyge, çöğen, gökbörü ve kızbörü oyunları ile tarihten günümüze kadar gelen cirit oyununu oynadıkları da bilinmektedir (Yalçın vd., 2017: 14-15).

Teknolojide yaşanan gelişmeler, doğa olaylarının taklit edilmesiyle başlayan ve zamanla gelişen oyun kavramının özellikle araç ve gereçlerinin büyük değişime uğramasına neden olmuştur (Hazar vd., 2016: 41). Günümüzde oyun, bilgisayar yazılımları ve araçları ile farklı bir biçim kazanarak dijital oyunlara dönüşmüştür (Hazar ve Hazar, 2017: 204).

1.1.3. Oyunun Çocuğun Gelişimi Üzerindeki Etkisi

Oyun nasıl oynandığına bakılmaksızın hayatımız boyunca ihtiyacımız olan, farkında olmadan çeşitli yönlerimizi geliştiren, olumlu bir psikoloji ve ruh halinde olmamızı sağlayan bir etkinliktir (Serdaroğlu ve Güneş, 2019: 1021). Çocukların gelişim ve öğrenmelerine katkıda bulunan faaliyetlerin en önemlisidir (Işıkoğlu Erdoğan, 2019: 4). Çocukların dünyaya nasıl baktıklarının cevabını ortaya koyan oyunların (Ertuğrul ve Karamustafaoğlu, 2021: 31), okul öncesi ve ilköğretim döneminde olan çocukların biyolojik, psikolojik, zihinsel ve sosyokültürel gelişimleri üzerinde katkıları vardır (Horzum, 2011: 58; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014: 421; Kestane, 2019: 8).

Oyunların çocukların dil, sosyal, psikolojik, fiziksel, zihinsel, psikomotor ve biyolojik gelişimleri üzerinde katkısı olduğu sıkça ifade edilmiştir (Tural, 2005: 73; Özer vd., 2006: 55; Aksoy, 2010: 5; Gençoğlu, 2010: 22; Horzum, 2011: 58; Gülhan, 2012: 1; Yeşilkaya, 2013: 11; Duran ve Tufan, 2017: 19; Aymen Peker, 2018: 1; Korkmaz, 2018: 26; Biricik, 2019: 12; Erkan, 2019: 4; Kestane, 2019: 8; Şahin, 2019: 7).

1.1.3.1. Oyunun Çocuğun Dil Gelişimi Üzerindeki Etkisi

Oyun esnasında dilin kullanılması yeni kelimelerin öğrenilmesini sağlamaktadır (Mangır, 1993: 17). Dilin etkili kullanılması çocukların kendilerini kolay ifade etmelerini

sağlar (Kuzu, 2010: 6-7). Oyun sırasında ortaya konulan düzensiz ve anlamsız sesler vücut dilinin kullanım şeklini öğretir (Savaş ve Gülüm, 2014: 185). Oyun oynayarak ihtiyaç ve duygularını ifade eden çocuk çevresiyle iletişim halinde olur (Kaytez ve Durualp, 2014: 111). Oyunda akranlardan öğrenilen tekerleme, şarkı ve sorular dil becerisini geliştirir (Altunay, 2004: 24; Biriktir, 2008: 18; Yüksel, 2019: 23).

1.1.3.2. Oyunun Çocuğun Sosyal Gelişimi Üzerindeki Etkisi

Çocuklar oyun yoluyla yardımlaşma, paylaşma, iletişim kurma, iş birliği yapma ve problem çözme gibi becerileri kazanır ve geliştirdiği özgüven ile sosyalleşme düzeyini artırır (Vatandaş, 2020: 22). Çocuk, oyun içerisinde çabalamayı, deneme yanılma yaparak doğruya ulaşmayı, başlanılan bir işin tamamlanması gerektiğini öğrenerek sosyal gelişimine yarar sağlar (Razon, 1993; Semerci, 2019). Çocukların kurallar dahilinde özgürce kurgulama yapması, oyundaki rolü gereği uygun davranışlar sergilemesini sağlayarak onları sosyalleştirir (Mezkit, 2012: 136). Çocuklar oyun yoluyla liderlik, toplum, kural, iletişim gibi kavramların yanında yenilgi ve kazanma duyguları ile tanışırken (Biriktir, 2008: 14), empati kurma, akranlarla iletişim ve iş birliği yapma becerilerini de kazanır (Altunay, 2004: 20). Oyun çocukların arkadaş olabilmelerini, anlaşma ve uzlaşmayı, toplumda yer alan kuralları ve kuralların gerekliliğini, davranışlarının sonuçlarının neler olduğunu öğretmektedir (Savaş ve Gülüm, 2014: 185). Oyun yoluyla bireysellikten uzaklaşan çocuğun özgüveni ve empati kurma becerisi gelişir (Uskan ve Bozkuş, 2019: 126). Çocuk kuralları, toplum ve ahlakla ilgili olan kavramları öğrenerek içselleştirir. Ayrıca başkalarının hakkını gözetme, paylaşma, bireysel haklarını koruma gibi becerilerini de geliştirir (Özer vd., 2006: 56). Oyun; çocuklara saygılı olmayı, sorumluluk üstlenmeyi, mensubu olduğu takıma yardımcı olmayı, paylaşmayı öğretmenin yanında kıskançlık, nefret ve bencillik gibi duyguları da engeller (Biter, 2019: 14). Oyun, çocukların ailede yer alan kişiler ile çeşitli meslek gruplarına ait rolleri üstlenerek gerçek hayattaki kural ve davranışları öğrenmesini sağlar (Mangır, 1993: 16). Oyun yoluyla çevre ile iletişim kurulur ve çocuk çevreyi anlamaya başlar (Bilgin, 2015: 9).

1.1.3.3. Oyunun Çocuğun Bilişsel Gelişimi Üzerindeki Etkisi

Oyun yoluyla öğrenme imkanları çocukları üst düzey düşünme becerileri açısından geliştirir (Şentürk, 2020: 162). Çocukların problem çözme, mantık yürütme, çözüm üretme, neden sonuç ilişkisi kurabilme, yaratıcı düşünme becerilerinin gelişmesi

için gerekli olan anlama, kavrama, analiz ve değerlendirme gibi becerilerin kazanılmasını sağlar (Altunay, 2004: 26; Biriktir, 2008: 19; Uskan ve Bozkuş, 2019: 127; Yüksel, 2019: 24). Çocuk oyundaki rolünü yerine getirirken fikir yürütme, yanıtlama, özgün fikirler sunma gibi etkinliklerin içinde yer alarak üst düzey beceri kazanır (Biter, 2019: 14). Oyunda yer alan nesne ve kavramları, niteliklerini ve görevlerini öğrenerek zihinsel etkinlik içerisinde yer alan çocuk zihinsel alıştırma yapmış olur (Özer vd., 2006: 57). Beyinde yer alan bağlantıların gelişmesi kullanılma durumuna bağlı olarak değişirken oyun bu bağlantıların kullanılmasını sağlayarak öğrenmeyi gerçekleştirir. Renk, şekil ve büyük-küçük gibi zıt kavramlar oyunla öğrenilir. Oyunun tekrarlanabilen yapısı bilgileri kalıcı hale getirir (Semerci, 2019). Zihinsel olarak yaratıcılığın gelişmesinde çocukların oynadığı oyunlar ve hayalleri etkilidir (Erkan, 2019: 20). Oyun çocukların zihnini sürekli meşgul ederek plan kurmasını ve sorun çözmesini sağlar (Altunay, 2004: 24; Biriktir, 2008: 18). Oyunda yer alan ilgi çekici ortam sayesinde çocuk kendisine ait bir parça bularak odaklanmasını artırır (Olgun, 2017: 128).

1.1.3.4. Oyunun Çocuğun Psikolojik Gelişimi Üzerindeki Etkisi

Çocuk oyun sırasında korku, sevinç, hüznün, istek gibi duyguların yer aldığı iç dünyasını dışa yansıtır (Biriktir, 2008: 16; Yüksel, 2019: 21). Oyun çocuklara neşe, acı, korku endişe, sevgi, nefret gibi bir çok duyguyu öğretirken bu duyguların kontrol edilmesini (Mangır, 1993: 16), olumlu duyguları yaşamında uygulayabilmeyi, olumsuzları ise kullanmaması gerektiğini öğretir (Razon, 1993; Vatandaş, 2020: 22). Çocuklar biriken enerjilerini oyun yoluyla atarlar. Biriken enerjinin boşalmaması durumunda içe kapanık, alıngan ve sinirli bir yapı oluşur (Yavuzer, 1984: 199). Çocuk oyunla stresini atarak endişe düzeyini düşürür (Biter, 2019: 14), güven kazanıp mutlu ve güvende hisseder (Semerci, 2019). Çocuklar oyun oynarken duygularını daha rahat ifade edebildikleri için yanlışlarını, yeteneklerini, keşiflerini görerek gerçek kişiliklerini sergilerler (Güneş, 2003: 49). Oyunda var olan özgür ortam sayesinde özgüvenli, farklı fikirlere saygılı, fikirlerini nazik bir şekilde ifade edebilen bireyler yetişir (Altunay, 2004: 20).

1.1.3.5. Oyunun Çocuğun Bedensel Gelişimi Üzerindeki Etkisi

Oyun çocukların vücutlarını, el ve ayaklarını kullanma biçimini öğretir (Semerci, 2019). Bebeklik dönemiyle çevresindeki varlıklarla oyun oynamaya başlayan çocuk oyun anında hareket ettiğinden bedeni fiziksel olarak gelişme gösterir (Altunay, 2004: 22).

Hareket halinde olan çocuk güç, çeviklik ve dayanıklılık yönünden gelişerek (Hazar, 1996: 12-13) bedenini kontrol etmeyi ve denge kurmayı öğrenir (Koçyiğit vd., 2007: 336; Uskan ve Bozkuş, 2019: 126). Hareketli oyunlar vücudun kemik, eklem ve kaslarını geliştirirken esnek olmasını da sağlar (Biriktir, 2008: 17; Yüksel, 2019: 22). Tırmanan, sıçrayan, koşan ve yürüyen çocuklar bu etkinlikler sayesinde kaslarını geliştirir (Mangır, 1993: 15; Yıldırım, 2015: 15).

1.1.3.6. Oyunun Çocuğun Biyolojik Gelişimi Üzerindeki Etkisi

Hareketli oyunlar solunum, kalp atışı ve kan dolaşımının hızlanmasına yol açarak daha çok oksijenin kana geçmesine ve dokulara oksijen yoluyla daha çok besin iletilmesini sağlamanın yanında ter yoluyla vücudumuzun atıklardan arınmasını sağlar (Mangır, 1993: 15; Uskan ve Bozkuş, 2019: 126). Özellikle açık havada oynanan oyunlar sırasında güneş ışınlarından alınan D vitamini, oksijen ve temiz hava çocuğu iştahlandırarak rahat uyumasını sağlar (Özer vd., 2006: 55). Oyun çocukların bağışıklık ve sinir sistemlerini geliştirerek hastalıklara karşı dayanıklı olmalarını sağlar (Hazar, 1996: 12-13).

1.1.3.7. Oyunun Çocuğun Psikomotor Gelişimi Üzerindeki Etkisi

Akandere (2006), psikomotor gelişimi bedensel açıdan gelişim ile büyümenin yanında beyin ve omuriliğin gelişmesi neticesinde organizmanın hareketli bir yapıya dönüşmesi olarak tanımlarken küçük kasların gelişiminde yoğurma, ilikleme, tutma ve bırakma, makasla kesme, boyama, çizme gibi etkinliklerin oyun eşliğinde yapılmasının önemi üzerinde durmaktadır (Akandere, 2006: 16). Oyun çocukların nesneleri tanımasına imkân verirken nesneleri kullanmayı da öğretir (Razon, 1993). Oyun ortamı kuvvet, dikkat, esneklik ve koordinasyonu geliştirici niteliklere sahiptir. Oyunda kullanılan değişik türde birçok araç ve gereç bu becerileri geliştirir (Uskan ve Bozkuş, 2019: 126). Bloklar eşliğinde oynanan oyunlar küçük kas gelişimine katkı sağlarken ip atlamak, tırmanmak, bisiklete binmek, top oynamak, bisiklet sürmek büyük kas gelişimine katkı sağlar (Özer vd., 2006: 55).

1.2. OYUN TÜRLERİ

Oyunlar; kullanılan mekân, araç ve gereçler, oyunu oynayan bireylerin cinsiyet ve yaş kategorileri tür ve tür farklılıkları gerekçesiyle kendi içerisinde sınıflandırılmıştır. (Özen vd., 2012: 3). Bu sınıflandırma Tablo 2' de verilmiştir.

Tablo 2. Oyunların Sınıflandırılması

Oyunlar	Mücadele-Yarışma Oyunları	Macera-Heyecan Oyunları	Gösteri-Rol Oyunları	Şans Oyunları
Oyunlara Ait Sınıflandırma	Fiziksel Beceri	Motorlu Hız Yarışları	Meddah	
	Fiziksel Beceri-Strateji	Dağcılık	Tiyatro	
	Strateji	Sallanma	Orta Oyunu	
	Strateji ve Şans İçeren Fiziksel Beceri	Treking vb.	Sinema	

Kaynak: Özen vd., 2012: 3

Eğitsel oyunlar fiziksel beceri içermesi, hareket, dikkat ve zekaya dönük mücadeleler gerektirmesi nedeniyle mücadele-yarışma oyunları aşamasında yer almaktadır (Tortop, 2005: 17).

Whitebread vd., (2012) oyunları beş kategori altında bedensel oyun, nesnelerle oyun, sembolik oyun, kurallı oyun ve sosyo dramatik oyun olarak ele almıştır (Whitebread vd., 2012: 5).

Razon' a (1993) göre ise oyunlar; taklit, yaratıcı, macera, açık hava, yıkıcı-yapıcı ve hayali olarak gruplandırılabilir (Razon, 1993).

Elkind' e (2011) göre çocuklar, dört temel oyun türü yoluyla öğrenme yaşantılarını yaratırlar:

- Uсталık oyunu, çocukların yeni kavramları ve becerileri kazanmaları konusunda katkılar sağlar.
- Yaratıcı oyun, çocuğun kavramları ve becerileri kazandıktan sonra çeşitlemeler üretmesiyle ortaya çıkar.
- Yakınlık oyunu, çocuğun akran ilişkileri dünyasına kabulünü başlatır.
- Terapötik oyun, çocuğa stresli yaşam olaylarıyla başa çıkabilmesi için stratejiler kazandırır (Elkind, 2011: 147).

Oyunların sınıflandırılmasının birçok bilim insanı tarafından farklı şekillerde yapılmasının nedeni bilim insanlarının oyunlara olan bakış açılarındaki farklılıklardır. Bu farklılıklar oyunların yapısı, kökeni ve içeriğinden kaynaklanmıştır (Yalçın vd., 2017: 28).

Dünya üzerinde bilim insanları tarafından görüş birliğine varılan sınıflandırma ise Tablo 3' te verilmiştir.

Tablo 3. Oyunların Sınıflandırılması

Bilim İnsanları	Nichols	Hurwitz	Parten	Piaget	Caillois
Oyunlara Ait Sınıflandırma	Bireysel	Pratik	Tek oynanan	Alıştırmalı oyun	Yarışmalı oyunlar
	Dans ve ritmik	Yapı	Oyunu izleme	Sembolik oyun	Şans oyunları
	Eğitsel oyunlar ve takım sporları	Yuvarlanma	Paralel oyun	Kurallı oyun	Taklit oyunları
		Drama	Birlikte oyun		Heyecan verici oyunlar
		Kurallı	Kooperatif oyun		

Kaynak: Yalçın vd., 2017: 28

Tablo 3' e göre eğitsel oyunlar, Nichols' ün sınıflandırmasında ayrı bir aşama olarak görülürken Hurwitz ve Piaget'in sınıflandırmalarında ise kurallı oyunlar aşamasında yer almıştır.

Oyunlar sahip oldukları teknolojinin kullanım miktarına göre geleneksel, dijital ve sanal gerçeklik oyunları olarak gruplandırılabilir. Bilgisayarın bulunmadığı ortamlarda oynanan oyunlar geleneksel oyunlara dahil olurken bilgisayar, oyun konsolu ve mobil cihazlar eşliğinde oynanan oyunlar dijital oyunlarda, dijital oyunlar ile gerçek hayatın iç içe girdiği oyunlar ise sanal gerçeklik oyunlarında yer alır. Oyunlar hedeflerine göre gruplandırıldığında ise eğitsel, dijital eğitsel ve ciddi oyunlar olarak ayrılabilir (Sezgin, 2016: 5-6; Eni, 2017: 13).

1.3. DİJİTAL OYUNLAR

Teknolojide yaşanan hızlı gelişmeler oyunları dijital ortamlara taşıyarak dijital oyun kavramını oluşturmuştur (Çevik, 2017: 4; Saka, 2019: 3; Altınışık, 2021: 2). Dijital oyunlar bilgisayar, oyun konsolu, mobil cihazlar gibi araçlar yoluyla oynanan oyunlardır (Rideout vd., 2010: 6; Kaya, 2013: 24; Çakıcı, 2018: 19; Saka, 2019: 3; Şahin, 2019: 6). Çünkü bu araçların hepsinde oyun, ekran vasıtasıyla görüntülenirken tuş takımı, klavye ve joystick ile veri girişi yapılmaktadır (Kirriemuir, 2002: 1; Dönmez, 2012: 48; Ücan, 2018: 4).

Kirriemuir (2002) dijital oyunların oynanabileceği aygıtları şu şekilde sıralamıştır.

- Oyun konsoluna yüklenen yazılımlar
- Joystick girişleri ile bağlantı kurulan televizyonlar
- Televizyon aracılığı ile indirme yapılan uydu veya dijital abonelik sistemi

- Bilgisayar ve dizüstü bilgisayarlar
- Ekranlı joystick kabinleri
- Cep telefonu ve cep bilgisayarları
- Taşınabilir oyun makineleri (Kirriemuir, 2002: 1-2).

Dijital oyun kavramı oldukça geniş bir yelpazeye sahip olup elektronik oyuncaklar, bilgisayar, video, tablet, telefon ve internet sitelerinde yer alan oyunları içermektedir (Işıkoğlu Erdoğan, 2019: 3; Kaynar, 2020: 13). Teknolojik dönüşümle birlikte atari ile oynanan oyunlar önce bilgisayar oyunlarına dönüşürken internet kullanımının sıklaşması ile çevrim içi oyunlara ve son olarak mobil oyunlara dönüşmüştür (Ördem ve Yıldız, 2018: 1011; Sağıroğlu vd., 2020: 395). Çoğunlukla bilgisayar, konsol, video oyunu olarak adlandırılan dijital oyun kavramı temel olarak aynı içerik ve biçime sahip olmasına rağmen oyunda yer alan araçlar yönünden değişiklik göstermektedir (Yılmaz ve Çağıltay, 2004: 1; Vatandaş, 2020: 24). Dijital oyun kavramının farklı adlandırmalara sahip olmasının nedeni bu oyunların farklı platformlarda yer alması ve yer aldığı bölgelere göre farklı isimlerle anılmasıdır. Bu oyunların yaygın kullanılan ismi video ve bilgisayar oyunları olup Avrupa’ da bilgisayar oyunları, ABD’ de ise video oyunları olarak kullanılmaktadır (Gülçek, 2018: 19).

Dijital oyun; kuralları ve amaçları olan, ekran, klavye ve joystick gibi ekipmanlar ile dijital yazılımların etkileşim halinde olduğu yapılardır (Günay, 2011: 6; Vatandaş, 2020: 24). Oyuncuların görsel bir ortamla giriş yaparak kullanabildiği türlü teknolojilerle programlanmış oyunlardır (Ocak, 2013: 2). İnsanları uzun süreler meşgul eden, gündelik hayatın problemlerini geçici olarak geride bırakmalarını sağlayan, programlar yoluyla etkileşim halinde oldukları, oynandıkça zevk duyulan, hoş vakit geçirilen sanal dünyadır (Çakmak, 2016: 432).

Dijital oyunlar sokakta oynanan geleneksel oyunların yerini almıştır (Esgin vd., 2011: 1292; Horzum, 2011: 58; Korkusuz, 2012: 4-5; Korkusuz ve Karamete, 2013: 81; Güneş, 2015: 3; Durgut, 2016: 13; Şahin ve Samur, 2017: 3; Taylan vd., 2017: 85; Aksel 2018: 1; Erkan, 2019: 3; Kaya, 2019: 15; Zengin, 2019: 37; Bozkurt ve Tamer 2020: 106; Altun, 2021: 1; Gündoğdu, 2021: 1; Savaş vd., 2021: 124). Geleneksel oyunların yerini dijital oyunlara bırakmasının birçok nedeni bulunmaktadır.

- Teknolojideki gelişmeler başta olmak üzere, plansız kentleşme ile oyun alanlarının azalması ve ailelerin tedirginlikleri (Irmak ve Erdoğan, 2016: 128; Ardiç ve

Irmak, 2018: 83; Demir ve Hazar, 2018: 129; Ördem ve Yıldız, 2018: 1010-1011; Kestane, 2019: 7; Ağırşöl, 2020: 1; Bozkurt ve Tamer 2020: 106; Vatandaş, 2020: 30; Gündoğdu, 2021: 7; Kestane, 2019: 7),

- Çocukların ekrana olan ilgilerinin artması (Duran ve Tufan, 2017: 18),
- Bilgisayar oyunlarının oyunculara verdiği görev, sanal ortamın gerçekçi boyutu ile ses ve görüntü özellikleri (Brand vd., 2003: 3; Güngörmüş 2007: 8; Çatak, 2011: 386; Ağaoğlu, 2020: 12),
- Oyuncular ve oyun firmalarının çoğalması ile kaliteli ve farklı türlerde oyunların oluşması (Korkusuz ve Karamete, 2013: 81),
- İnternetin yaygınlaşması, oyun sektörünün gelişmesi, farklı cihazlar aracılığıyla kullanılabilir olma özelliği (Kars, 2010: 1; Mezkit, 2012: 138; Kaya, 2013: 3; Bilgin, 2015: 15; Taylan vd., 2017: 79; Ardiç ve Irmak, 2018: 72; Göldağ, 2019: 122; Kestane, 2019: 3; Yüksel, 2019: 2; Orhan, 2018: 3),
- Dijital oyunların artan popüleritesi, oyunlarda yer alan gizem, adrenalin, merak hissi, seviye atlama temelli kurgulama, oyunculara verilen kazanma motivasyonu (Demir ve Hazar, 2018: 129),
- Kullanımının kolay olması, özel bir bilgi donanımı gerektirmemesi, çocuk ve gençleri etkileyici gücü (Donmuş, 2012: 17),
- Çocukları mutlu eden, farklı duyguları aynı anda yaşatan bir etkinlik olması (Gülçek, 2018: 76).

Her ne sebeple olursa olsun dijital oyunların insanları kuvvetli bir şekilde motive ettiği göz ardı edilmemesi gereken bir durumdur. Bu oyunlara en çok küçük yaş dönemindeki bireyler rağbet göstermektedir (Ural, 2009: 9). Günümüz çocukları için hayati öneme sahip etkinliklerden olan dijital oyunlar, eğlenme ve boş zaman değerlendirme aracı haline gelerek çocuklar için popüler bir boyut kazanmıştır (Hazar vd., 2017: 4322; Öner, 2020: 140). Bu oyunlara ayrılan süre, sinema, televizyon ve benzeri aktiviteler için ayrılan sürelerden çok fazladır (Korkusuz, 2012: 2; Korkusuz ve Karamete, 2013: 80). İnternet kullanımı öğrenciler tarafından en çok oyun oynamak, ödev yapmak ve yazı yazmak için kullanılırken oyun oynamak amaçlı kullanım durumu ilk sıralarda yer almaktadır (Aksaçlıoğlu ve Yılmaz, 2007: 23; Sağlık Bakanlığı, 2018: 15).

Dijital oyunlar motivasyon, meydan okuma, gerçek ve kurgu fanteziler, merak, eğlence ve kontrol mekanizmalarından oluşur (Şahin, 2019: 15). Zor, uzun ve karmaşık olmasına rağmen güçlü motivasyon sağlamalarının nedeni, tasarımlarının öğrenmeyi

tetikleyecek biçimde yapılmış olmasıdır (Güneş, 2015: 18). Ödülleri ve yinelenebilir özellikleri ile motivasyonu sağlayarak oyuncular üzerinde önemli etkiler bırakır (Kaya, 2013: 28). Katılımcıların aşama kaydetmesine yönelik dönütler vererek belirlenen amaca ulaşmada güçlükler barındıran kural temelli bir yapı olma özelliğiyle diğer interaktif medya biçimlerinden ayrılır (Lieberman vd., 2009: 300). Dijital oyun oyuncuları, oyundaki görevleri yerine getirdikçe olumlu duygular yaşarken bu duyguları pekiştirmek amacıyla rozet, puan gibi ödüller kazanırlar (Şahin ve Samur, 2017: 3).

Prensky (2001) dijital oyunların öğrenme açısından sürükleyici bir etkinlik olduğunu belirterek oyunları oluşturan unsurları 12 maddede açıklamıştır.

- Oyunlar zevkli bir eğlenme biçimidir.
- Oyunlar yoğun ve bağlılık derecesinde ilgi çekicidir.
- Oyunların kuralları sistemi oluşturur.
- Oyunların amaçları oyuncuları motive eder.
- Oyunların interaktif yapısı oyuncuları aktif yapar.
- Oyunların uyarlanabilir özelliği oyunculara akış sağlar.
- Oyunların sonuçları ve dönütleri öğrenmeyi sağlar.
- Oyunlardaki başarılı olma durumu oyuncunun benliğini tatmin eder.
- Oyunlarda yer alan meydan okuma, mücadele, rekabet oyunculara heyecan verir.
- Oyunlarda çözülmesi beklenen sorunlar yaratıcılığı geliştirir.
- Oyunlarda yer alan oyuncular arası etkileşim sosyal grupları ortaya çıkarır.
- Oyunlarda yer alan hikâye ve temsil oyuncuların duygularını etkiler (Prensky, 2001: 106).

1.3.1. Dijital Oyunların Özellikleri

Dijital oyunlar; rekabet, buluş, meydan okuma ve katılım unsurları ile motivasyonu sağlar ve oyunun keşfedilmesine imkân tanır (Zin & Wong, 2009: 271). Benzer şekilde merak, heyecan ve gizem ile oyuncuların seviye atlamasına yönelik kurgulanan senaryolar da oyuncuları motive eder (Demir ve Hazar, 2018: 129). Oyun sisteminin aşamalı bir şekilde olması ödüllendirme unsuru ile birlikte başarı duygusunu sağlar (Sayın, 2016: 93). Oyuncu karşısına çıkan sorunu çözmek için oyuna katılım sağlarken oyundaki yarışma ve eğlence öğeleri oyunun tekrar oynanmasını ve heyecan duygusunun artmasını sağlar (Sağıroğlu vd., 2020: 396). Oyunlar yaparak yaşayarak öğrenmeye uygun olarak hareketli bir süreçte sahiptir (Bozkurt, 2014: 12). Oyun

ortamının görsel içeriklerinin çok boyutluluğu, çeşitli ses mekanikleri ve yeni olma özelliği oyunları çekici hale getirmiştir (Tural, 2005: 81).

Gülçek (2018), dijital oyunların birçok özelliğini belirtmiştir. Buna göre dijital oyunlar birçok içerik barındırmakla birlikte çeşitli senaryo ve yöntemlerden meydana gelmektedir. Oyunlarda yer alan güncelleme özelliği katılımcıların bireysel, grup oluşturarak veya hazır gruplara dahil olarak oynamasını sağlar. Dijital oyunlarda günlük yaşamın içinden sıkıcı olmayan konulara yer verilmektedir. İnsanları oyun oynamaya itici çeşitli görseller sunulmaktadır. Süre ve yer sınırlandırması olmadan telefon, tablet, bilgisayar gibi birçok araç üzerinden erişime açıktır. Ortaya çıkardığı rekabet, heyecan ve hırs gibi duygular oyun için motivasyon sağlamaktadır (Gülçek, 2018: 20).

Sayın (2016) ise dijital oyunlarda olması gereken özellikler ile ilgili olarak oyunlarda mücadeleye dayalı hedefler doğrultusunda katılımcıların dikkat etmesi gereken kuralların yer aldığını, karşılaşılan güçlükleri aşabilmek için gönüllü katılım sağlanması gerektiğini, oyun sırasında oyunculara oyun gidişatı ile ilgili olumlu ve olumsuz dönüt verilmesi gerektiğini belirtmektedir (Sayın, 2016: 93).

Prensky (2001) oyunların sahip olması gereken özellikleri 6 başlık halinde incelemiştir. Bu özellikler Tablo 4’ te verilmiştir.

Tablo 4. Oyunlarda Bulunması Gereken Özellikler

Başlıklar	Açıklamalar
Kurallar	Oyunları diğer yazılımlardan ayırırken oyunun amacı, oyuncu sayısı, ödüllere nasıl ulaşıldığı, başarılı olmak için yapılması gerekenlerin anlatıldığı oyunun sınırlarını ortaya koyan çerçevedir.
Hedefler	Genellikle oyundan önce kurallarla birlikte belirlenen hedeflerin en yüksek puanı almak, en yüksek puanı geride bırakmak, bayrak kazanmak, oyunu bitirmek gibi çeşitleri olabilir. Oyunda motivasyonu sağlayan en önemli etken hedeflere ulaşmaktır.
Dönütler	Hedeflere ulaşma yolunda oyuncunun gidişatının ölçüm şeklidir. Sayısal veriler, olumlu, olumsuz ifadeler, hedeflere olan yakınlık, uzaklık, skor tablosu gibi çeşitleri olabilir. Oyun dönüt yardımıyla daha eğlenceli hale gelerek oyuncuyu isteklendirir.
Zorluk	Mücadele ve yarışmanın olduğu ortamlar oyuncuların oyundan aldıkları zevki artırır. Oyundaki zorluk seviyeleri aşama aşama artarak motivasyonu sağlar.
Etkileşim	İki türlü etkileşimden söz edilebilir. Bunlar bilgisayarın oyuncuya dönüt vermesi ile sağlanan etkileşim ile oyuncuların diğer oyuncularla sağladığı etkileşimdir. Oyun sektörü tek oyunculu oyunlardan ziyade çok oyunculu oyunlara odaklanmıştır. Çünkü bu oyunlar daha eğlencelidir.
Hikâye	Oyunun içeriği hakkında bilgi verir. Bazen oyunların başında oyuncuya doğrudan verilirken bazen oyunun içinde gizlenmiştir. Özet ve açıklama şeklinde olabilir.

Kaynak: Prensky, 2001: 12-15.

1.3.2. Dijital Oyun Türleri

Dijital oyun sektörü 1990 yılı sonrasında giderek artış gösteren büyüme hızı ile çok sayıda ve farklı çeşitlerde oyunların üretimini gerçekleştirmiştir (Irmak ve Erdoğan, 2016: 129; Dijital Oyunlar Raporu, 2020: 6). Dijital platformlarda oynanan oyunlar dijital oyun olarak adlandırılmış ve kullanım sıklığında yaşanan artış birçok dijital oyun sınıflandırmasını da beraberinde getirmiştir (Özer, 2020: 382). Birçok araştırmacı ve yazar dijital oyunlarla ilgili çeşitli sınıflandırmalar yapmıştır. Bu sınıflandırmalar Tablo 5 ile gösterilmiştir.

Tablo 5. Dijital Oyun Türleri

Dijital Oyun Türü	Yazar / Araştırmacı
PC Oyunları, Konsol Oyunları, Devasa Çevrimiçi Oyunlar, Mobil Oyunlar, Sosyal Oyunlar	Ilgaz ve Abay (2020)
Mobil, Bilgisayar, Online ve Konsol Oyunları	Yengin (2012); Dijital Oyunlar Raporu (2020)
Strateji, Nişancı, Macera, Yarış, Takım, Spor, Tanrı Rol Yapma, Platform Oyunları	Balding (2008)
Aksiyon, Platform, Yarış, Macera, Spor, Puzzle, Rol Yapma, Benzetişim, Eğitici	Altınışik (2021)
Strateji, Eğitsel, Macera, Simülasyon, Spor ve Rol Yapma	Rapeepisarn vd. (2008)
Aksiyon, Macera, Rol Yapma, Yarış, Simülasyon Bulmaca, Strateji, Spor, Ağ ve Animasyon	Kestane (2019)
Macera, Spor, Aksiyon, Simülasyon, Strateji ve Rol Yapma	Yengin (2012); Bozkurt (2014)
Aksiyon, Platform, Macera, Rol Yapma, Strateji Yarış, Puzzle-Bulmaca, Spor, Sosyal, Kart, Zar ve Blok Oyunları	Eni (2017)
Konsol, Pc ve Çevrimiçi Oyunlar	Ertem (2016)
Taktik, Yap-boz, Macera, Aksiyon, Spor, Rol Yapma, Simülasyon	Terlemez (2019)
Aksiyon, Macera, Dövüş, Rol Yapma, Simülasyon Bilmece, Eğlence, Spor, Strateji ve Görev Oyunları	Başoğlu (2021)
Eğitici (Bulmaca ve Zekâ Oyunları), Şiddet İçerikli, Macera, Strateji, Spor, Yarış ve Eğlence Oyunları	Aksel (2018)
Aksiyon, Macera, Online, Puzzle, RPG (Rol Yapma), Savaş, Simülasyon, Spor, Strateji, Yarış	Alan (2017)
Platform, Simülasyon, Aksiyon, Macera, Dövüş, Birinci ve Üçüncü Kişi Gözünden Nişan Alma Yarış, Spor, Strateji, Ritim (Dans, Müzik), Rol Yapma, Çok Kullanıcılı Online, Puzzle, Tahta ve Kart	Samur (2016)
Spor, Yarış, Strateji, Görev Simülasyonlar	Kukul (2013)
Aksiyon, Macera, Dövüş, Rol Yapma, Simülasyonlar, Spor, Strateji	Gros (2007)
Aksiyon, Macera, Rol Oynama, Benzetişim Strateji, Tahta ve Kart, Yabboz/Zeka	Gelibolu (2013)

Kaynak: Gros, 2007; Balding, 2008; Rapeepisarn vd., 2008; Yengin, 2012; Gelibolu, 2013; Kukul, 2013; Bozkurt, 2014; Ertem, 2016; Samur, 2016; Alan, 2017; Eni, 2017; Aksel, 2018; Kestane, 2019; Terlemez, 2019; Dijital Oyunlar Raporu, 2020; Ilgaz ve Abay, 2020; Altınışik, 2021; Başoğlu, 2021

Yapılan sınıflandırmalar incelendiğinde bazı dijital oyun türlerinin ön plana çıktığı görülmektedir. Bu oyun türleri şu şekilde açıklanabilir.

Konsol Oyunları: Genellikle düğmeli kontrol cihazı ve kumanda kolunun bulunduğu elde tutulan, video oyunu oynamak amacıyla üretilen, görüntü ve sesin bilgisayar ve televizyondan aktarıldığı oyunlardır. Örnek olarak Nintendo, Sony Playstation, Microsoft Xbox konsol çeşitleri vardır (Dijital Oyunlar Raporu 2020: 6). Çevrimiçi oyun yoluyla puan biriktirmek ve güncellemeleri takip etmek amacıyla oynanan oyunlardır (OECD, 2005: 9).

Masaüstü Oyunlar: Dijital çağın önemli araçlarından bilgisayarlar masaüstü oyunların gelişiminde de etkili olmuştur. Bu tür oyunlar, CD, DVD ve internete erişim sağlanarak oynanabilir. Klavye, fare, direksiyon gibi cihazlarla yön ve hareket kontrolü sağlanır (Dijital Oyunlar Raporu 2020: 6).

Çevrimiçi (online) Oyunlar: Ağ bağlantısı yoluyla, oyuncuların bir sunucuya bağlanarak toplu olarak oynadıkları oyunlardır. Örnek olarak World of Warcraft, League of Legend, Knight Online verilebilir (Alan, 2017: 10-12). Teknolojinin gelişmesi ile küresel bir oyun türü olmuştur. Rol yapma ve nişan oyunları bu oyun türüne aittir (Dijital Oyunlar Raporu 2020: 6).

Mobil Oyunlar: Taşınabilir cihazların gelişmesiyle mobil oyunlar ortaya çıkmış ve her yaş grubuna hitap etmiştir. Eğitici oyun, kullanıcılar tarafından en çok tercih edilen mobil oyun türüdür. Çevrimiçi ve çevrimdışı oynanabilmesinin yanında ücretli ve ücretsiz olarak çeşitleri de vardır (Dijital Oyunlar Raporu 2020: 7).

Klasik Kart Oyunları: Yahoo ve msn gibi web portalları üzerinden oynanabilen, poker, satranç gibi çeşitleri olan, çevrimiçi sohbet imkânı sunan oyunlardır (OECD, 2005: 9).

Çok Oyunculu Oyunlar: Oyuncuların gelişimsel sanal bir ortamda takım halinde oynadıkları oyunlardır (OECD, 2005: 9).

Aksiyon Oyunları: Çok sayıda hareketin olduğu, hızlı, heyecanlı şiddet içeriklerine sahip olan oyunlardır. Serious Sam ve Half Life örnek olarak verilebilir (Alan, 2017: 10-12). Bu oyunlar reaksiyona dayalıdır. Birinci nesil oyunların çoğu aksiyon oyunlarıdır (Gros, 2007: 26).

Macera Oyunları: Hikâye temelli olan bu tür oyunlar araştırma ve buluş etmenlerine sahiptir. Örnek olarak Tomb Rider verilebilir (Alan, 2017: 10-12). Oyuncu, sanal bir dünyada ilerlemek için bir dizi testi çözer (Gros, 2007: 26).

Puzzle Oyunları: Görsel okuryazarlığın gelişmesini sağlayan bulmaca tarzındaki oyunlardır. Örnek olarak Portal 2 oyunu verilebilir (Gros, 2007: 26).

RPG Oyunları: Diğer adı rol yapma oyunu da olan bu türde oyunda yer alan karakterin yaşadığı olaylar çözümlenmeye çalışılır. Örnek olarak Skyrim, Dragon Age verilebilir (Alan, 2017: 10-12). Oyuncular bazı kişi veya yaratıkların özelliklerini üstlenirler (Gros, 2007: 26).

Savaş Oyunları: Çoğu kez askeri birimlerin yer aldığı bol maceralı, senaryosu olan oyun türüdür. Örnek olarak Call of Duty, Medal of Honor verilebilir (Alan, 2017: 10-12).

Simülasyon Oyunları: Uçak ya da arabanın sürüş özelliklerinin gerçekmiş gibi canlandırıldığı, gerçeklik boyutunun ön planda olduğu oyunlardır. Örnek olarak Flight Simülatör, Bus Simülatör verilebilir (Alan, 2017: 10-12). Oyuncu oyun yoluyla gerçek hayata hazırlık yapar (Kukul, 2013: 26). Oyuncu, belirli bir hedefe ulaşmak için bir yerin veya durumun basitleştirilmiş bir şekilde yeniden oluşturulmasında başarılı olmalıdır (Gros, 2007: 26).

Spor Oyunları: Spor dallarının bilgisayar ortamına iletilmesiyle oynanan oyunlardır. Futbol, basketbol, boks vb. (Kukul, 2013: 26). Örnek olarak PES 2015, FIFA 2016 verilebilir (Alan, 2017: 10-12).

Strateji Oyunları: Oyuncunun bir hedef doğrultusunda uygun bir strateji geliştirmesine izin vermek için tarihsel veya kurgusal bir durumu yeniden yaratan oyunlardır (Gros, 2007: 26). Ülke, şehir köy vb. nin yönetilmesine dayalı, askeri stratejiler yoluyla başka bölgeleri ele geçirme temelli oyunlardır (Kukul, 2013: 26). Örnek olarak Age of Empires, Total War verilebilir (Alan, 2017: 10-12).

Yarış Oyunları: Motosiklet ve araba gibi araçların kullanılmasına yönelik oyunlardır (Kukul, 2013: 26; Alan, 2017: 10-12).

Dövüş Oyunları: Bu oyunlar, bilgisayar kontrollü karakterler veya diğer oyuncular tarafından kontrol edilen karakterlere karşı dövüşmeyi içerir (Gros, 2007: 26).

Görev Oyunları: Çoğu kez tek kişi ile belirli görevleri yapmaya yönelik oynanan oyunlardır (Gros, 2007: 26).

Diğer Oyunlar: Eğlence ve eğitim amaçlı oynanan etkileşimli oyunlardır (OECD, 2005: 9).

1.3.3. Dijital Oyunların Bireylere Katkıları

Toplumun büyük bir kesimi tarafından oynanan dijital oyunların yalnızca olumsuz taraflarını incelemek doğru bir yaklaşım olmamakla birlikte birçok araştırma sonucu bu oyunların dikkat ve motivasyonu artırma, eğlendirme, hayal gücünü geliştirme, merak ögesini içerme gibi özellikleri nedeniyle sağlık, eğitim, iş, askeri alanlar gibi farklı sektörlerde kullanıldığını göstermiştir (Altun, 2021: 3). Dijital oyunların bilinçli ve denetimli biçimde kullanılması çocukların çeşitli gelişim alanlarını olumlu yönde etkiler (Horzum vd., 2008: 76-88). Bu oyunlar başta mühendislik, matematik, tıp, fen alanları olmak üzere dil öğrenme, stratejik düşünme ve problem çözme becerilerinin geliştirilmesi amacıyla da kullanılmaktadır (Tüzün, 2002: 46-50).

Sağlık Bakanlığı Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı (2018) sonuç raporuna göre dijital oyunların eğitici, etkileşimli, şiddet unsurlarını barındırmayan, yaş ve gelişim özelliklerine elverişli olan türleri denetim altında oynandığı müddetçe çocuklara sosyalleşme, sosyal becerilerin gelişimi, sınırlı duygu ve düşüncelerin azalması, iş birliği, paylaşma, yardımlaşma, empati kurma konularında katkılar sağlamaktadır (Sağlık Bakanlığı, 2018: 17-18).

Dijital oyunların bireylere katkılarını maddeler halinde sıralayabiliriz;

- Problem çözme becerisini geliştirir (Elkind, 2011: 89; Dinç, 2012: 26-29; Sayın, 2016: 93-94; Gülçek, 2018: 29-30; Aydoğan ve Güney, 2019: 254; Kestane, 2019: 2; Sağiroğlu vd., 2020: 396).
- Motor beceri ve el göz koordinasyonunun gelişimi ile aynı zaman içerisinde birden çok işi yapabilme becerisini geliştirir (Horzum vd., 2008: 76-88; Dinç, 2012: 26-29; Kaya, 2019: 28; Kestane, 2019: 2; Orhan, 2018: 18; Gündoğdu, 2021: 1).
- Yönergeleri takip etme, farklı değişkenleri izleme, analiz yapma, hızlı düşünme, örüntüleri tanıma, harita okuma, yön bulma, teknoloji ve simülasyon yoluyla gerçek dünya ile ilgili becerilerin gelişiminin yanında, hareket temelli oyunlar ile fiziksel gelişimi sağlar (Dinç, 2012: 26-29).
- Akıl yürütme becerisini geliştirir (Dinç, 2012: 26-29; Gülçek, 2018: 29-30).
- Bilgisayar okur yazarlığı becerisini geliştirir (Horzum vd., 2008: 76-88; Orhan, 2018: 18).
- Uzamsal becerileri geliştirir (Horzum vd., 2008: 76-88; Orhan, 2018: 18).

- Strateji kurabilme becerisini geliştirir (Dinç, 2012: 26-29; Gülçek, 2018: 29-30; Aydoğan ve Güney, 2019: 254).
- Tahmin etme becerisini geliştirir (Dinç, 2012: 26-29; Gülçek, 2018: 29-30).
- Matematik ve geometri ile üst düzey düşünme becerisini geliştirir (Horzum vd., 2008: 76-88; Orhan, 2018: 18).
- Matematik ve okuma becerilerini geliştirir (McFarlane vd., 2002: 13-14; Dinç, 2012: 26-29).
- Takım ve iş birliği içinde çalışma becerisini geliştirir (Dinç, 2012: 26-29; Sayın, 2016: 93-94; Gülçek, 2018: 29-30; Sağıroğlu vd., 2020: 396).
- Hoş vakit geçirme yoluyla olumlu duygular oluşmasını sağlar (Dinç, 2012: 26-29; Kestane, 2019: 2; Gündoğdu, 2021: 1).
- Ödüllendirme ile motivasyon ve özgüvenin artmasını sağlar (Dinç, 2012: 26-29; Gülçek, 2018: 29-30).
- Üretkenlik becerisini geliştirir (Dinç, 2012: 26-29; Gülçek, 2018: 29-30).
- Sosyal içerikli olan türleri oyuncuları stres ve sinir düzeylerinin azalmasını sağlar (Dinç, 2012: 26-29; Göldağ, 2019: 128).
- Çevrimiçi çok oyunculu etkileşimli oyunlar dil becerilerinin gelişimini sağlar (Müftüoğlu, 2018: 14).
- Yardımlaşma ve empati davranışlarının artması, renk ve şeklin ayırt edilmesi gereken tepki sürelerinde hızlanma, görsel ve uzamsal görevlerde hızlı tepki verip hedefi kolaylıkla bulma becerilerini geliştirir (Göldağ, 2019: 128).
- Görsel, mekânsal becerileri geliştirir (Kestane, 2019: 2).
- Okuma, yazma ve dil öğrenme becerilerini geliştirir (McFarlane vd., 2002: 13-14; Kestane, 2019: 2).
- Hayal gücünün genişlemesi, fizik ve kimya ile ilgili varlıkların canlandırılabilmesi, uzaydaki şekillerin bütünleştirilmesini sağlar (Horzum vd., 2008: 76-88; Orhan, 2018: 18).
- Aktif ve deney yoluyla öğrenmeyi sağlar (Kaya, 2019: 28; Gündoğdu, 2021: 14).
- Sayısal okur yazarlık ile eleştirel düşünme becerisini geliştirir, önceden öğrenilen bilgilerin kullanılmasını, grup oyunları yoluyla sosyalleşmeyi sağlar (Kaya, 2019: 29).
- Zihinsel egzersiz yapmayı sağlar (Elkind, 2011: 89).
- Strateji oyunları yoluyla birdenbire farklılaşan durumlara karşı hazır olma ve tepki verme ile durumsal farkındalığın artırılmasını sağlar, planlama ve kaynak kullanımı

konularında karar verme becerisini geliştirir, çevrimiçi oyunlar yoluyla farklı ülke, kültür ve dillerle etkileşim halinde olunmasını sağlar (Sayın, 2016: 93-94).

- Aşamalı oyunlar yoluyla başarılı olmak için çalışmak gerektiği bilincini kazandırır, dikkat ve konsantrasyon becerisini geliştirir (McFarlane vd., 2002: 13-14; Sayın, 2016: 93-94).

- Kalıcı öğrenmeyi gerçekleştirir, bireysel ve grup halinde çalışma imkânı sunar (Gündoğdu, 2021: 14).

- Oyunda yer alan kurallar ve oyunda canlandırılan roller sayesinde kimlik ve deneyim kazandırır (Gülçek, 2018: 29-30).

- Kişisel, sosyal, fiziksel ve yaratıcı gelişimi sağlar, bilgiyi ve dünyayı anlamaya yardımcı olur (McFarlane vd., 2002: 13-14).

1.3.4. Dijital Oyunların Sınırlılıkları

Dijital yerli olarak isimlendirilen yeni neslin, hayatın birçok alanında dijital oyunlarla yoğun biçimde meşgul olması, bu bireylerde sorumluluklarını yerine getirmeme ve ihtiyaçlarını karşılamaktan kaçınma durumlarının oluşmasına neden olmaktadır (Demir ve Hazar, 2018: 129). Bu oyunları oynayan çocuklarla ilgili olarak bütün boş vakitlerini odalarında oyun oynayarak değerlendirecekleri ve sosyalleşemeyecekleri tedirginliği yaşanmaktadır (Linderoth vd., 2002: 238). Dijital oyunlar gündelik yaşam, ders başarısı ve psikolojik sağlık açısından bireyleri etkileyen mühim bir konu haline gelmiştir (Kurt vd., 2014: 26). Dijital oyunların aşırı bir biçimde oynanması sosyal, fizyolojik ve psikolojik boyutlarda olumsuzlukların ortaya çıkmasına neden olarak bireylerin yaşamlarının her alanına tesir etmektedir (Sayın, 2016: 94-95). Dijital oyunların sınırlılıklarını maddeler halinde sıralayabiliriz;

- Oyunla meşgul olunan zamanın artması akademik başarıyı düşürmektedir (Dinç, 2012: 24-25; Kurt vd., 2014: 23; Sayın, 2016: 94-95; Orhan, 2018: 19; Kağızmanlı, 2019: 32).

- Bazı oyunların bağımlılık oluşturmaları neticesinde çocukta gergin olma ve stres hali ortaya çıkmaktadır (Dinç, 2012: 24; Sağlık Bakanlığı, 2018: 20-21). Özellikle küçük yaştaki çocuklarda kaygı bozukluğu ve depresyon haline neden olabilmektedir (Sayın, 2016: 94-95). Gelişimsel açıdan 0-3 yaş aralığındaki çocukların dil becerilerini olumsuz etkileyebilmektedir (Sağlık Bakanlığı, 2018: 20-21).

- Aşırı biçimde oynanan dijital oyunlar solunum ve dolaşım sistemleri, göz, yeme, ortopedik bozukluklar, obezite, baş, boyun, bilek, el ağrıları, depresyon, iskelet

rahatsızlıkları gibi fizyolojik sağlık sorunlarına neden olabilmektedir (Kurt vd., 2014: 23; Sayın, 2016: 94-95; Gülçek, 2018: 30-31; Orhan, 2018: 19; Sağlık Bakanlığı, 2018: 20-21; Altun, 2021: 19; Gündoğdu, 2021: 1).

- Dijital oyunların aşırı kullanımı; iletişim kurma ve sosyal ilişkilerde başarısızlık (Kaynar, 2020: 16), yabancılık, yalnız kalma ve toplumsal olaylara duyarsızlık (Sağlık Bakanlığı, 2018: 20-21), yaşlılarla yüz yüze oynanan oyunlarda azalma, aile içi çatışmalar (Gülçek, 2018: 30-31), sosyal faaliyetlere ayrılan sürenin azalması sonucunda ortaya çıkan asosyalleşme (Orhan, 2018: 19), sosyal açıdan yalnız kalma gibi durumlara neden olmaktadır (Kurt vd., 2014: 23; Altun, 2021: 26).

- Uyku düzeninin bozulmasına neden olabilmektedir (Gülçek, 2018: 30-31; Orhan, 2018: 19; Sağlık Bakanlığı, 2018: 20-21).

- Oyunlarda yer alan cinsellik, şiddet ve ahlaki açıdan uygunsuz içerikler ahlaki gelişim açısından bir tehdit oluşturmaktadır (Gülçek, 2018: 30-31; Altun, 2021: 26).

- Oyunların içerik olarak şiddet, argo kelimeler silah ve korkutucu simalardan oluşması şiddete karşı duyarsızlaşmaya, saldırgan davranış ve duygulara yol açabilmektedir (Dinç, 2012: 24-25; Kurt vd., 2014: 23; Sayın, 2016: 94-95; Gülçek, 2018: 30-31; Sağlık Bakanlığı, 2018: 20-21).

- Aşırı oyun oynayan çocuklar psikososyal gelişim açısından olumsuz etkiler yaşayabilirler (Kurt vd., 2014: 23; Donati vd., 2019: 2191). Duyguları kontrol edememe, kişilik bozuklukları, yardımlaşma ve iş birliği gibi olumlu davranışların gelişmemesi, uygunsuz sitelere girme, hırsızlık, nitelikli zaman algısının değişmesi, psikolojik travmalara neden olabilmektedir (Sağlık Bakanlığı, 2018: 20-21).

1.4. OYUN VE ÖĞRENME İLİŞKİSİ

Oyun; belirli bir hedef doğrultusunda, kurallı ya da kuralsız, çocuğun hür iradesiyle katılım sağladığı, zihinsel, sosyal, duyuşsal ve psikomotor gelişime katkı sağlayan en güçlü öğrenme ortamıdır (Özen vd., 2011: 3). Çocuk için en etkin ve doğal öğrenme yoludur (Mangır, 1993: 14). Oyunların bedensel ve bilişsel becerilerin öğrenilmesine katkı sağladığı deneysel olarak tespit edilmiştir. Oyunlar sahip olduğu derin öğrenme ilke ve biçimleri ile öğrenmenin anlamlı bir bağlamda gerçekleşmesini sağlar. İnsanlar ve hayvanlar için sosyalleşme ve öğrenmenin temelini oluşturduğu bir sistemdir (Van Eck, 2006: 4).

Çocuk oyun sayesinde ihtiyaç duyduğu bilgi ve becerileri yaşantı yoluyla öğrenmenin yanında tecrübe ve alışkanlık kazanma, konuşma, yardımlaşma, bilgili olma

gibi birçok işi kavrayıp pekiştirir (Kaytez ve Durualp, 2014: 111). Oyunlar yapısal olarak kazanma arzusu, oyuna bağlılık duyma, motivasyon ve eğlence bileşenlerinden oluşur. Bu nedenle öğrenmede oyunların yer alması çok önemli bir etkidir. Oyun öğrenmeye karşı duyulan isteği artırırken güdülenmeyi sağlayarak pekiştirmeler yoluyla kalıcı öğrenmelerin oluşmasına katkıda bulunur (Şahin, 2019: 7).

Çocukların oyunda sergiledikleri güç, motivasyon ve saf potansiyel öğrenme amacıyla kullanılırsa başarı sağlanabilir (Lee & Hammer, 2011: 4). Çocuklar açısından en iyi öğrenmeler hoş vakit geçirdikleri zamanlarda gerçekleşir. Oyun yoluyla öğrenme doğal bir yolla gerçekleşmektedir. Çocuklar farkında olmadan bilgi ve beceri kazanırlar (Altunay, 2004: 27; Rapeepisarn vd., 2008: 498).

Oyunlar bireysel öğrenme imkânı, farklı zorluk düzeyleri, aşamalı ilerleme özellikleri ile etkili öğrenme ortamları arasında yer almaktadır (Sandford & Williamson, 2005: 4). Çocukların yaş dönemleri gereği dikkat ve ilgi sürelerinin kısa olması nedeniyle çocuklar açısından etkin rol oynayan, son derece dikkat ve ilgi çekici olan oyunlar diğer tekniklerle karşılaştırıldığında önemli bir yere sahiptir (Akandere, 2013: 19). Bireylerin merkeze alınmaya başlamasıyla eğitim öğretim süreçlerinde etkin katılımı sağlamaya yönelik teknik, yöntem ve materyaller kullanılmaya başlanmıştır. Öğrenmenin kalıcı ve kaliteli olabilmesi için bireylerin öğrenme etkinliklerine hoşlanarak ve istekli katılımı gerekmektedir (Duran ve Tufan, 2017: 17). Oyun, yapılandırmacı kurama uygun olarak öğrencilerin isteyerek ve aktif olarak katılım sağladığı, öğrenmenin eğlenerek ve kalıcı olarak gerçekleştiği bir ortama sahiptir (Üstündağ, 2017: 23).

Oyunla öğrenme yöntemi aktif öğrenme yaklaşımlarındandır. Bu yaklaşımda öğrenci zihinsel anlamda aktif bir durumda bulunur ve etkinliklerde de aktif olarak yer alarak öğrenmeyi gerçekleştirir (Aksoy, 2010: 13). Bu yöntem bilgilerin pekiştirilerek kalıcı hale getirildiği, öğrenmenin farkında olmadan gerçekleştiği, çocukların yaşadığı dönemsel özellikler düşünüldüğünde kalıcı ve anlamlı öğrenmenin gerçekleşebilmesi için uygulanabilir ve güçlü bir yöntemdir (Erkan, 2019: 40). İlköğretim döneminde yer alan özellikle küçük yaş grubu öğrencilerinin dikkatlerinin çok kısa süreli olması çabuk sıkılmalarına neden olurken, bu durum anlamayı ve öğrenmenin kalıcı olmasını da engellemektedir (Donmuş, 2012: 20; Gedik, 2012: 29). Eğlenceli olmasının yanında eğitici özellikleri de olan oyunlar birçok duyu organının eş zamanlı işe koşulmasıyla öğrenmenin yaşantılar sonucu gerçekleşmesini, anlamlı ve kalıcı öğrenmeyi sağlar (Kuzu, 2010: 6-7; Ülker vd., 2017: 112).

Oyun öğrencileri motive eden, hoş vakit geçirmelerini sağlayan, öğrenmelerine yardımcı olan, rahatlatan özelliklere sahiptir. Bu özellikleri nedeniyle derslerde sıklıkla uygulanan, akıcılığa yönlendiren, öğrenci ve öğretmenler açısından keyifli olan bir gerekliliktir (Uberman, 1998: 27). Öğretimin her aşamasında olayı sıradanlıktan çıkarıp heyecan ve keyif katarak derse ilgiyi toplar (Duman, 2013: 23; Akın ve Atıcı, 2015: 82). Derse hiç dahil olmayan ya da çok az dahil olan öğrencileri derse çekerek yaparak yaşayarak öğrenme yoluyla öğrenci temelli bir öğrenmenin gerçekleşmesini sağlar (Aksoy, 2010: 16; Biter, 2019: 14).

Oyun temelli öğrenme ortamında öğrenci problemi oluşturur, araştırır, yaşatlarıyla iletişim halinde problemi çözüme kavuşturur (Savaş vd., 2021: 126). Bu ortam gözlem, araştırma, buluş gibi becerilerin gelişimini sağlamakla birlikte başarısız olma korkusu yaşamadan farklı roller alınmasına imkân verir (Aksoy, 2010: 20).

Oyun tabanlı öğrenmenin bireylere katkıları şu şekilde sıralanabilir.

- Motivasyonu sağlar ve ilgi çeker (Karabacak, 1996: 15; Tural, 2005: 94; Doğusoy ve İnal, 2006: 3; Aksoy, 2010: 16; Palancı, 2021).
- Öğrencilerin konsantrasyon süresini uzatır (Karabacak, 1996: 15; Aksoy, 2010: 16; Palancı, 2021).
- Öğrenci aktif bir rolde deneyimin içinde yer alır (Karabacak, 1996:15; Tural, 2005: 94; Aksoy, 2010: 16; Palancı, 2021).
- Öğrencilere verilen anlık dönütler zaman kaybı olmadan hataların düzeltilmesine imkân tanır (Palancı, 2021).
- Karmaşık yapıdaki olay ve kavramların kalıcı olmasını sağlayarak öğrenmeyi kolaylaştırır (Palancı, 2021).
- Birden çok duyu organı işe katılarak öğrencilerin, çevresindeki olayları anlamlandırma, değerlendirme ve öğrenmelerine yardımcı olur (Aksoy, 2010: 16).
- Fazla enerjilerin atımı için doğru yer ve zamanın bilincine varılmasını sağlar (Aksoy, 2010: 16).
- Çocuğun kendisini, arkadaşlarını, öğretmenlerin ise öğrencileri tanımasını sağlar (Aksoy, 2010: 16).
- Öğrenme, oyunların dinamik yapısı sayesinde bir etkinlik dahilinde sıkıcılıktan kurtarılır (Aksoy, 2010: 16).

- Çocuklarda kurallara uyma, saygılı ve dürüst olma, karar verme, grup içinde davranışlarını gözden geçirme ve başkalarıyla iş yapabilme becerilerini geliştirir (Aksoy, 2010: 16).

- Çocuklar duygu ve düşüncelerini paylaşma imkânı bulur ve çocuklar arasında oluşan gruplaşmalar en aza iner (Aksoy, 2010: 16).

- Çocukların tutum ve davranış açısından yaratıcılığı gelişir (Aksoy, 2010: 16).

- Çocuklar olayları anlamının yanında hisseder (Aksoy, 2010: 16).

- Oyunların tek ya da grupla oynanabilmesi, rekabet ve iş birliği temelli olması, zihinsel, teknolojik, bedensel yapıda olması bilişsel alanın dışında kişisel, sosyal duyuşsal alanlardaki niteliklerin gelişimine katkı sağlar (Tural, 2005: 95).

- Öğrenilen konuları pekiştirmek amacıyla kullanılabilir (Tural, 2005: 95).

- Sınıf içi disiplin sorunlarını en aza indirir (Tural, 2005: 95).

- Öğrenci başarısının zaman içinde artmasını sağlayabilir (Tural, 2005: 95).

- Grup çalışmalarına uyumu kolaylaştırır, çocukları eleştirel düşünmeye teşvik eder ve neden-sonuç ilişkilerinin daha etkili kurulmasını sağlar (Doğusoy ve İnal, 2006: 3).

1.5. EĞİTİMDE OYUN KULLANIMI

Çocuklar başta olmak üzere bütün canlıların yaşamının önemli bir parçası, farklı yaş dönemleri için farklı hedeflere sahip, gelişim ve eğitim üzerinde katkıları olan oyun (Malta, 2010: 3-4), yaşantı yoluyla öğrenmenin en güvenli yolu olarak eğitimin önemli bir aracı durumundadır (Çangır, 2008: 3). Öğretimde bir yöntem olarak kullanılan, dünden bugüne eğitimin tüm alanlarında uygulanan, kalıcı öğrenmeyi sağlayan, eğitimin tamamlayıcı bir parçasıdır (Yıldırım, 2015: 13).

Çocuklar açısından oyunun değeri düşünüldüğünde eğitimde oyunların yer alması bir gerekliliktir (Altunay, 2004: 2; Bektaş, 2020: 3). Oyunlar eğitim amacıyla geliştirilirken eğlence yoluyla motivasyonu artırma ve yaşantı yoluyla öğrenme sayesinde etkili bir öğrenme aracı olarak iki temadan oluşur (Kirriemuir & McFarlane, 2004: 4). Özellikle motivasyon ve öğrenmeyi artırıcı özellikleri ile ilköğretim dönemi çocuklarının ilgisini çekme ve öğrenirken eğlenmelerini sağlama açısından eğitim öğretimde kullanılması önem teşkil etmektedir (Önen vd., 2012: 301). Güneş (2015) eğitim yaklaşımlarında oyun ile ilgili beş temel ilkeye dikkat çekmiştir.

- Oyun çocuğun farklı gelişim alanları için önemli bir gereksinimdir. Düşünme,

odaklanma, düşünceleri organize etme, karar alma becerileri ile duygusal becerilerin gelişimine katkı yaparken çocuğun beden ve koordinasyonunu tanımasını ve gücünün farkına varmasını sağlar.

- Oyun sosyal bir araç olarak çocuğu topluluk içerisine sokarak yalnızlıktan ve asosyallikten kurtarmaktadır. Çocuk, topluluk ile birlikte oynanan oyunlarda kurallara uymayı, diğerlerinin varlığını kabul etmeyi, iş birliği yapmayı ve saygı duymayı öğrenir.

- Oyun kültürün bir parçasıdır. Farklı toplumlara has farklı oyunları öğrenmek o toplumun kültürünün tanınmasını gerektirir.

- Oyun çocuk için bir öğrenme aracı olarak hatalarını anlamayı, başarılı olma yollarını, kazanmayı, kaybetmeyi ve başarı için motivasyon ve çalışmanın önemini öğretir.

- Oyun güçlü bir eğitim için öğrencileri motive eder, derse olan ilgiyi artırır, eğitim sürecine katılımın artmasını sağlar. Bilişsel becerilerin kullanılmasını sağlayarak aktif öğrenmeyi gerçekleştirirken dil, zihinsel ve dikkat becerilerini de geliştirir (Güneş, 2015: 778).

Eğitim ile oyun ilişkisini inceleyen düşünürlerin başında gelen Platon çocukların oyun ve taklit davranışlarının becerilerini artıracaklarını savunurken Sokrates ve Xenophanes insanların düşünce ve davranış biçimlerini anlamanın oyunu anlamakla mümkün olabileceğini belirtmiştir. Jean Jack Rousseau çocukluk döneminin mutlaka oyunla geçirilmesi gerektiğini savunurken Frobel ve Pastalozzi oyunun doğal bir şekilde gelişim gösteren bireylerin iç dünyası ve varlıkları için önemli bir gereksinim olduğuna değinmiştir. John Dewey oyunların çocuklar için katkılarını yer verirken Montessori ise içinde bulunduğumuz dönem Montessori okulları ile oyunun çocuk üzerindeki katkılarını ortaya çıkarmıştır (Biricik, 2019: 1-2). Fenelon eğitimin içerisinde oyunun yer almasıyla sıkıcı teorik öğretim yerine eğlenceli bir eğitim önerirken, Fröbel ise oyunların insan yaşamının temelini oluşturduğunu ve yeteneklerin oyun sayesinde keşfedildiğini belirtmektedir (Ergün, 1980: 102).

Güneş (2015) eğitimde oyunları davranışçı, bilişsel ve yapılandırmacı yaklaşımla ele almıştır. Davranışçı yaklaşımda amaç öğrencilerin davranışlarını istendik davranışlara dönüştürmektir. Bu yaklaşımda davranışın öğrenilebilmesi için sıkça tekrarlar, pekiştirmeler yapılarak alışkanlık kazanma yoluna gidilmektedir. Eğitim ortamında oyunlar davranış değişikliği amacıyla kullanılmaktadır.

Bilişsel yaklaşımda amaç bilginin zihinde işlenmesidir. Bu süreçte bilgi kısa süreli

bellekte işlenerek kodlanırken uzun süreli bellekte biriktirilir. Bu işlemler aşamalı bir sistemde, düzenli olarak zihinsel şemalar yoluyla gerçekleşmektedir. Bu şemalar bilgiyi düzenleme, yerleştirme ve kullanma için gereken işlemleri yapar. Öğrencinin zihnindeki şemalar ne kadar çok ve gelişmiş olursa bilginin özümsemesi de kolay olmaktadır. Bu nedenle eğitim sürecinde zihinsel şema oluşturan oyunlara yer verilmesi gerekmektedir.

Yapılandırmacı yaklaşımda bireyin sahip olduğu ön bilgiler yeni bilgileri ile harmanlanır ve anlamlandırılarak zihinde yapılandırılır. Bu yaklaşımda amaç bireyin bilişsel süreç ve becerilerinin geliştirilmesi olup keşfederek öğrenme, sorgulama, girişimci olma, karar verme, sorumluluk alma, anlama, yönetme gibi süreçler ön plandadır (Güneş, 2015: 779).

1.6. EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLAR

Dijital oyun sektörü her geçen gün büyürken dijital oyun oynama yaşının ise gün geçtikçe düşmesi, bu oyunlarla meşgul olma süresi ve oyuncu sayısı düşünüldüğünde eğitimde dijital oyun kullanımı düşüncesi önem kazanmaktadır (Yavuzkan, 2019: 7-8). Birçok insan dijital oyunların ilgi çeken özellikleri ile öğrenme sürecinde etkili olabileceği inancını taşımaktadır (Van Eck, 2006: 2). Özellikle eğlence ve motivasyon gibi unsurlara sahip olan bu oyunlar eğitimde önemli bir konu haline gelmiştir (Ural, 2009: 18-19). Teknoloji ile yatıp kalkan günümüz öğrencilerinin yalnızca öğretime entegre edilmiş teknoloji ile eğitim görmesi yeterli olmamakla birlikte oyunun da bu sisteme dahil edilmesiyle etkili bir öğretim yapılabilir (Kiili, 2005: 14).

Eğitsel dijital oyunlar; öğrencilerin ders başarısını yükseltmek amacıyla kullanılan (Yüksel, 2019: 49-50), herhangi bir konuya ait bilgilerin bilgisayar oyunlarına uyarlanması ile oluşturulan (Şahin, 2019: 13), motivasyonu artıran ve zihinsel etkinlikleri zirveye çıkaran (Malta, 2010: 5), keyifli vakit geçirmeyi sağlayan, öğretici, pekiştirici (Yağız, 2007: 15), bilişsel ve duyuşsal gelişimleri sağlamaya çalışan, bireysel ya da çok oyunculu olarak, cep telefonu, bilgisayar, tablet ve oyun konsolu gibi cihazlarla oynanabilen (Aymen Peker ve Taş, 2019: 473; Erkan, 2019: 27; Süygün ve Bozyiğit, 2019: 40), ders materyali veya derse yardımcı ek materyal olarak kullanılabilen (Çatak, 2011: 387), eğitsel kazanımlar doğrultusunda oyunla öğrenme ortamı oluşturan (Demirel vd., 2003: 118), öğrencilerin oyun oynamaya olan isteklerini konuların öğrenilmesi ve problem çözme becerilerinin gelişimine yönelik olarak kullanılması amacıyla tasarlanan (Saka, 2019: 5), konuların öğretiminde etkinliklere oyun özellikleri eklenerek oluşturulan (Güngörmüş, 2007: 18), her branştaki öğretmenlerin konuları zengin görsel ve içeriklerle

somut hale getirmesini saęlayan (Altun, 2021: 81), öğrenmenin hızını artıran, eğlenceli bir eğitim süreci ortaya koyan, etkin katılım ve işbirliğinin olduęu (Kebritchi vd., 2010: 436), belirli konu alanlarına özel olarak kurgulanan, öğrencilerin becerilerini geliştirmelerine destek veren (Yükseltürk ve Altıok, 2016: 60), planlı bir amaca yönelik bilişsel, duygusal ve sosyal boyutları olan, teknolojik araç temelli oyunlar ve yazılımlar (Ocak, 2013: 2) olarak tanımlanabilir.

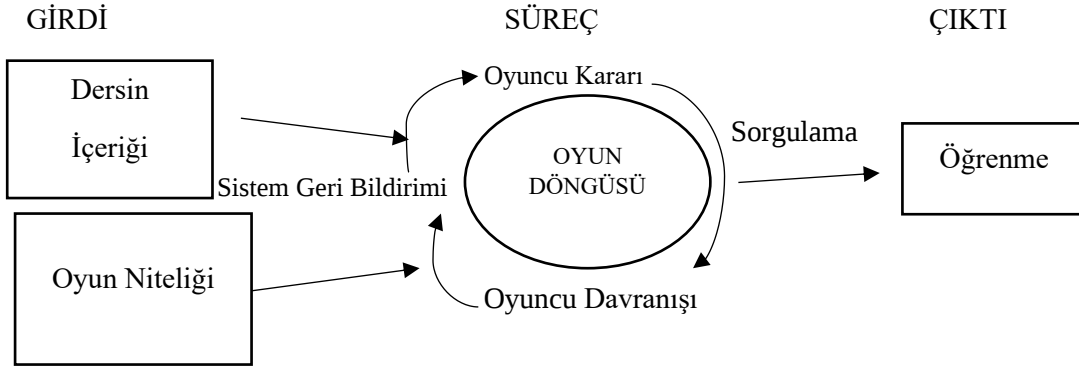
Eğitsel dijital oyunların amaçlarını aşıęıdaki biçimde sıralamak mümkündür.

- Eğlenerek öğrenme yoluyla kalıcı öğrenmeyi saęlamak (Şahin, 2019: 10).
- Öğrenilen bilgilerin uygulamaya dönüşeceği ortamlar yaratarak yaparak yaşayarak öğrenme yoluyla bilgilerin yaşam boyu kullanılmasını saęlamak (İşman, 2008: 419).
- Eğlenme ve motivasyon özellikleri ile planlı eğitim hedeflerini öğrenciye kazandırmak (Durgut, 2016: 1).
- Öğrencileri belirlenen faaliyetlere yönlendirmek ve güdülemek (Malta, 2010: 8-9).
- Bilgilerin oyun oynayarak öğrenilmesi, öğrencilerin derse karşı güdülenmeleri ve derse olan ilgilerinin arttırılmasını saęlamak (Doęusoy ve İnal, 2006: 6; Saka, 2019: 6).
- Öğrencilerin üst düzey zihinsel becerilerini ve yaratıcılıklarını geliştirmek (Yiğit, 2007: 5).
- Öğrencinin sıkılmadan, kolay bir şekilde ve ilgisini çeken nesnelerle öğrenmesini saęlamak (Güngörmüş, 2007: 19).

Oyunlar eğlenmenin yanında öğrenme için önemli bir potansiyele sahip ortamlar barındırır (Oblinger, 2004: 1). Dijital oyunun sunduęu öğrenme ortamı eğlenceli ve ilgi çekicidir (Diah vd., 2010: 76). Bu ortamların öğrencinin merak duygusunu artırarak motivasyonu ve öğrenme için güdülemeyi saęlaması önemsenecek bir konudur (Akın ve Atıcı, 2015: 81). Oyunda yer alan heyecan, merak ve kazanma isteęi gibi öğeler öğrenmeye karşı motivasyonu artırırken eğlenerek aktif öğrenmeyi saęlar (Malta, 2010: 3).

Eğitsel dijital oyun ve öğrenme arasındaki ilişki Şekil 1' deki modelle açıklanmıştır (Garris vd., 2002).

Şekil 1. Dijital Oyunla Öğrenme Modeli



Kaynak: Garris vd., 2002: 445

Bu model oyunların niteliklerinin yer aldığı eğitsel bir programın tasarlanmasıyla başlar. Oyunun niteliği ve dersin içeriğinden oluşan yapı oyuncunun karar ve davranışları ile sistem geribildirimini barındıran bir döngüye dönüşür. Bu döngüde ders içeriği ile oyun başarılı bir şekilde eşleşerek yinelenen ve motivasyonu sağlayan oyun oynama davranışına dönüşmektedir. Böylece hedef ve çıktıların öğrenilmesinin nasıl gerçekleştirildiği ortaya çıkmaktadır (Garris vd., 2002: 445).

Günümüz Z kuşağında yer alan bireylerin internette çok zaman harcamaları sonucunda alternatif öğrenme yaklaşımları ortaya çıkmış ve bu bireylerin öğrenmelerini kolaylaştırmak ve eğlenerek öğrenmelerini sağlamak için dijital oyunlar sıklıkla kullanılmaya başlanmıştır. Bu oyunlar görsellik, uygulama yapabilme, kalıcılık, kolay ve eğlenerek öğrenme gibi imkânları (Doğusoy ve İnal, 2006: 6; Akgül ve Kılıç, 2020: 116) ile öğrencinin etkin bir rol aldığı, öğrenci merkezli, yaparak yaşayarak öğrenmenin olduğu, motive edici ve etkileşimli uygulama imkânları nedeniyle tercih edilmektedir (Yağız, 2007: 14).

Dijital oyunlar eğitimde soyut, sıkıcı konuların anlaşılmasında, uzmanlık gerektiren konularda, öğrenme sürecinin uzun sürdüğü durumlarda, analiz, sentez ve değerlendirme yapılması gereken yerlerde kullanılabilir (Ocak, 2013: 6; Öztürk, 2019: 46). Eğitim sürecinde eğitsel bir materyal (İnal ve Kiraz, 2008: 538) olarak kullanımının yanında dikkat ve motivasyon sağlayıcı bir araç olarak da kullanılabilir (Korkusuz ve Karamete, 2013: 88). Disiplinler arası bir yaklaşımla okuma yazmadan matematik eğitimine kadar son derece geniş bir yelpazeye sahiptir (Ertem, 2016: 3). Bu oyunlar Fen Bilimleri, Coğrafya, Matematik, Yabancı Dil ve Bilişim Teknolojileri alanlarında öğrencilerin güdülenmelerini sağlayarak kalıcı öğrenmenin gerçekleşmesine katkıda

bulunmanın yanında dil ve temel matematik becerilerinin gelişmesinde de yararlı olabilmektedir (Kaya, 2019: 28). Dijital oyunlar ile ilgili eğitim alanında yapılan araştırmaların sonuçları bu oyunların matematik, fen, tıp, dil öğrenimi, problem çözme, mühendislik ve stratejik düşünme becerilerini geliştirmede kullanımının yaygın olduğunu göstermektedir (Bayırtepe ve Tüzün, 2007: 42).

Eğitsel dijital oyunların eğitim ortamlarında neden kullanılması gerektiği Tablo 6' da açıklanmıştır (Garris vd., 2002; Prensky, 2001; Çetin, 2013; Oblinger, 2004).

Tablo 6. Eğitsel Dijital Oyunların Kullanılma Nedenleri

Araştırmacı	Oyunların Kullanım Nedenleri
Oblinger (2004)	✓ Aktif, deneysel ve problem temelli öğrenmeyi gerçekleştirmesi. ✓ Oyunda ilerleyebilmek için ön bilgilerin kullanılmasını zorunlu kılarak bu bilgileri kalıcı hale getirmesi. ✓ Oyunların oyuncunun araştırma yapmasını sağlaması ve oyunculara geri bildirim vermesi. ✓ Oyunların puan ve seviyelere dayalı olması ile öğrenenin kendini değerlendirmesi. ✓ Oyun oynayan oyuncu topluluklarının sosyal bir ortam oluşturması.
Prensky (2001)	✓ Bilgisayarla oyuncunun ve oyuncuların oluşturduğu sosyal gruplarla olan etkileşim. ✓ Oyunların oyunculara geri bildirim vererek etkileşimi sağlaması ile oyuncunun yaptıklarını kontrol ederek motive olması. ✓ Oyunların içerisinde yer alan problem durumunun varlığı ve oyuncunun problemi çözerken yaratıcılığını kullanarak deneyim kazanması. ✓ Oyuncunun oyununun amacına göre hareket etmesi. ✓ Oyunlarda var olan eğlence ve yarışma unsurları sayesinde oyunun tekrarlanmasına yönelik istek ile oyundan duyulan heyecan ve adrenalinin artması.
Çetin (2013)	✓ Motivasyon: Oyuncudaki istekli olma durumu. ✓ Özgür ortam: Oyundaki sınırlamaları oyuncunun kendine göre uyarlayabilmesi. ✓ Psikomotor özellikleri test etme: Bu özellikleri ölçme ve geliştirme imkânı ✓ Sonucun bilinmezliği: Oyunun belirlenen plan dahilinde sürmemesi. ✓ Karmaşıklık: Oyunun farklı işlemler yapma gerekliliği.
Garris vd. (2002)	✓ Öğrencinin aktif olduğu yaparak ve yaşayarak öğrenme ortamlarına olan gereklilik. ✓ Bazı deneysel çalışmaların oyunların karmaşık konuların öğretimi için kullanılabilecek güçlü bir araç olduğu sonucuna varması. ✓ Oyunlarla meşgul olan öğrenci sayısının büyüklüğü ve oyunlara karşı gösterilen büyük ilgi karşısında eğitimcilerin bu oyunları önemli bir güdüleme aracı olarak görmesi.

Kaynak: Prensky, 2001: 5; Garris, Ahlers ve Driskell, 2002: 441-442; Oblinger, 2004: 8; Çetin, 2013: 7-8

Ocak (2013) eğitsel dijital oyunların eğitim-öğretimin birçok alanında kullanılabileceğini belirtmektedir. Bu oyunlar; dil ve telaffuz, çarpım tablosu, yazı yazma, kural ve formüller, kelimeler, satranç, okul öncesi dönemde alfabe ve 1-4. sınıf

konularının öğretiminde kullanılabilir (Ocak, 2013: 4-6).

1.6.1. Eğitsel Dijital Oyunların Bireylere Katkıları

Birçok şeyde olduğu gibi dijital oyunların da katkı ve sınırlılıkları vardır. Burada önemli olan dijital oyunların eğitim amaçlı kullanılırken doğru zaman, oran ve planlanmış hedefler dahilinde kullanılmasıdır (Bozkurt, 2014: 13). Eğitsel dijital oyunlar uygun zaman dilimi ve denetim altında oynanırsa gelişime destek olabilir (İrmak ve Erdoğan, 2016: 135). Eğitsel dijital oyunlar eğitim alanında birçok katkı sağlamaktadır. Bu katkılar Tablo 7’ de bilişsel-eğitsel, sosyal-beceri ve fiziksel-sağlık olmak üzere üç alanda gruplandırılmıştır.

Tablo 7. Eğitsel Dijital Oyunların Katkıları

Katkı Sağladığı Alanlar	Oyunların Alanlara Yönelik Sağladığı Katkılar
Bilişsel ve Eğitsel Alan	✓ Başarıyı artırır (Tüzün, 2002: 46-50; Bayırtepe ve Tüzün, 2007: 42; Yağız, 2007: 15-16; Çakır, 2013: 140; Dijital Oyunlar Raporu, 2017; Sağlık Bakanlığı, 2018: 17-18). ✓ Öğrencilerin güdülenme düzeyini artırır, içeriğe ilgi duyulmasını, motivasyonu ve rahatlamayı sağlar (Tüzün, 2002: 46-50; Gee, 2005: 49; İnal ve Çağıltay, 2005: 8; Bayırtepe ve Tüzün, 2007: 42; Yağız, 2007: 15-16; Ural, 2009: 30; Malta, 2010: 3; Fırat, 2011: 4; Çakır, 2013: 140; Aksoy, 2014: 14-15; Bozkurt, 2014: 8; Bakır, 2015: 18; Dijital Oyunlar Raporu, 2017). Dersleri eğlenceli hale getirir (Öztürk, 2007: 3; Rapeepisarn vd., 2008: 498; Malta, 2010: 3; Fırat, 2011: 4; Bozkurt, 2014: 8; Bakır, 2015: 18; Dijital Oyunlar Raporu, 2017; Altun, 2021: 18-19). ✓ DeneySEL, probleme dayalı ve aktif öğrenmeyi sağlar (Prensky, 2001: 21; Sönmez ve Artut, 2011: 2; Dijital Oyunlar Raporu, 2017). ✓ Derse odaklanmayı sağlar, eleştirel düşünme becerilerini geliştirir, oyunda ilerleyebilmek için ön bilgilerin kullanılmasını gerektirir (Dijital Oyunlar Raporu, 2017). ✓ Okuma, dil ve temel matematik becerilerinin gelişimini destekler (Dijital Oyunlar Raporu, 2017; Kaya, 2019: 28). ✓ Özgün oyun stratejileri oluşturarak problem çözme becerilerini geliştirir (Öztürk, 2007: 22-23; Gros, 2007: 23; Kebritchi vd., 2010: 436; Sağlık Bakanlığı, 2018: 17). ✓ Olgu, kavram, ilkeler, yöntemsel ve sistemsel bilgiler ile karar verme, analitik düşünme becerilerini kazandırır (Öztürk, 2007: 22). ✓ Birden çok duyunun kullanılmasını sağlar (Öztürk, 2007: 22-23; Ocak, 2013: 56). ✓ Konunun somutlaştırılarak öğrenilmesine imkân sağlar (Ocak, 2013: 57; Durgut, 2016: 17). ✓ Yabancı dil gelişimini, neden-sonuç ilişkisi kurmayı, keşfederek öğrenme imkânı ile kalıcı öğrenmeyi destekler (Sağlık Bakanlığı, 2018: 17). ✓ Hızlı düşünerek karar verme becerisini destekler (Öztürk, 2007: 22-23; Sağlık Bakanlığı, 2018: 17; Alkan ve Mertol, 2019: 345). ✓ Yeni bilgilerin öğrenilmesini ve aktarılmasını sağlar (Gelibolu, 2013: 99; Sağlık Bakanlığı, 2018: 17-18). ✓ Zengin görsel ve işitsel unsurları ile öğrenmeyi kısaltır (Doğusoy ve İnal, 2006: 6), görsel ve işitsel öğrenmeye katkı sağlar (Savaş, vd., 2021: 134). ✓ Öğrenenlerin süreçte aktif bir şekilde yer almasını sağlar (Ural, 2009: 30; Ocak, 2013: 56; Savaş vd., 2021: 134).Oyun talimatlarını okunması yoluyla okuma ve takip konusunda destek olur (Sayın, 2016: 93-94; Göldağ, 2019: 129). ✓ Yaparak yaşayarak öğrenme imkânı verir (Rapeepisarn vd., 2008: 498; Aksoy, 2014: 14-15). Zor ve karmaşık konuların öğrenilmesini kolaylaştırır (Linderöth vd., 2002: 242; Bakır, 2015: 18; Ocak, 2013: 56; Altun, 2021: 18-19). ✓ Öğrenene zorlayıcı öğrenme ortamları sunar (Gros, 2007: 23). ✓ MEB’in genel ve temel amaçlarına katkı sağlar (Aksoy, 2014: 14-15). ✓ Aşamalı bir yapıya sahip olduğundan seviye seviye ilerlemeyi sağlar (Sayın, 2016: 93-94). ✓ Anlama, karar verme, katılım gibi becerileri geliştirir (Malta, 2010: 8-9). ✓ Zihinsel egzersiz yapma imkânı sunar (Ocak, 2013: 2).

Tablo 7. (Devamı) Eğitsel Dijital Oyunların Katkıları

Katkı Sağladığı Alanlar	Oyunların Alanlara Yönelik Sağladığı Katkıları
Sosyal ve Beceri Alanı	✓ Gerçek dünya deneyimleri yaşatır (Dijital Oyunlar Raporu, 2017). ✓ El-göz ve kas koordinasyonunu geliştirir (Öztürk, 2007: 22-23; Dijital Oyunlar Raporu, 2017; Sağlık Bakanlığı, 2018: 17-18). ✓ Erken yaşta bilgisayar oyunları ile meşgul olan çocukların ileri yaşamlarında sayısal okur-yazarlık becerilerinin gelişimine katkı sağlar (Dijital Oyunlar Raporu, 2017). ✓ Aynı anda birçok nesneyi takip etme becerisini geliştirir (Gros, 2007: 29; Dijital Oyunlar Raporu, 2017). ✓ Yaratıcılık ve hayal gücünü geliştirir (Öztürk, 2007: 22-23; Alkan ve Mertol, 2019: 345). ✓ Sosyal öğrenme yoluyla farklı alanlara yönelik gelişime katkı sağlar (Sağlık Bakanlığı, 2018: 17-18). ✓ Öz güven, sorumluluk ve kendini ifade etme becerilerine katkı sağlar (Tüzün, 2002: 46-50; Bayırtepe ve Tüzün, 2007: 42; Sağlık Bakanlığı, 2018: 17-18). ✓ Empati kurma becerisi kazandırır (Sağlık Bakanlığı, 2018: 17-18). ✓ Gerçek hayatta uygulanması tehlike açısından riskli olan deneylerin güvenli bir şekilde gerçekleştirilmesini sağlar (Gelibolu, 2013: 99; Durgut, 2016: 17). ✓ Kullanıcılar arasında iş birliği sağlar (Gros, 2007: 23; Kebritchi vd., 2010: 436; Ertem, 2016: 8; Dijital Oyunlar Raporu, 2017). ✓ Çok oyunculu oyunlarda rekabeti artırır (Aymen Peker, 2018: 46-47). ✓ Sosyal platformlarda arkadaş edinme imkânı sağlar (Aksoy, 2014:14-15).
Fiziksel ve Sağlık Alanı	✓ Sanal ortam oyunları ile gerçek yaşam faaliyeti olan spor oyunlarının kuralları öğrenilebilir (Dijital Oyunlar Raporu, 2017). ✓ Öğrenmede zorluk yaşayan çocukların öğrenme çıktılarına katkı sağlayabilir (Sağlık Bakanlığı, 2018: 17-18). ✓ Çocuklar için diyabet ve benzeri hastalıklar konusunda farkındalık artırıcı ve hastalıkların tedavisine yönelik eğitimler ile motivasyon sağlanmasına katkı sağlayabilir (Sağlık Bakanlığı, 2018: 17-18). ✓ Dijital oyunlarla meşgul olunan zaman, cinsel yolla bulaşan hastalıklar ve ergen hamileliği gibi konularda riskleri azaltan bir fonksiyona sahiptir (Sağlık Bakanlığı, 2018: 17-18). ✓ Cinsel öğeler, şiddet, alkol-kumar gibi kötü davranışlara yönlendirici içeriklere yer vermeyerek bireylerin kontrollü ve eğitilmiş şekilde yetişmesine katkı sağlar (Aksoy, 2014: 14-15).

1.6.2. Eğitsel Dijital Oyunların Sınırlılıkları

Dijital oyunların doğru ve bilinçli kullanılması oyuncular üzerinde çeşitli katkılar sağlarken, bilinçsiz kullanımı ise farklı sorunlarla karşılaşılmasına neden olabilir (Gündoğdu, 2021: 12). Bu oyunlar sağladığı birçok katkının yanında bazı sınırlılıklara da sahiptir (Ocak, 2013: 61).

Aksoy (2014) ve Ocak (2013) eğitsel dijital oyunların sınırlılıklarını şu şekilde sıralamıştır.

- Oyunlar her zaman öğrenme hedefleriyle paralellik göstermeyebilir.
- Oyunların bilişsel gelişime yönelik etkisinden emin olunmalıdır.
- Oyun öğrencinin yaşına ve öğretim programına uygun olmalıdır.
- Oyunların devamlı güncellenmesi ve değişikliğe uğraması eğitimcileri takip açısından zorlayabilir.
- Teknolojik alt yapı ve bireyin teknolojik olanaklarındaki yetersizlik bu oyunlarla öğrenmeyi engellemektedir (Ocak, 2013: 61; Aksoy, 2014: 14-15).

- Tasarımı yeterince denetlenmeyen oyunlar olumsuz özellikler içerebilir (Ocak, 2013: 61).

- Oyunlar öğrencilerin tamamına uygun olmayabilir ve kazanımı kazandırma yönünden yetersiz kalabilir (Ocak, 2013: 61).

1.7. HAYAT BİLGİSİ DERSİ

Hayat Bilgisi dersi, doğal ve toplumsal olaylar arasında bağlantı kurularak elde edilen tüm bilgiler olarak ifade edilmektedir (Işık ve Tural, 2018: 20). İlkokulun akademik temelin atıldığı dönem olması nedeniyle ilkokul eğitimi çok önemlidir. İlkokulda alınan eğitim, insanın hayata dair temel becerileri kazandığı dönemdir. Hayat Bilgisi dersi de ilkokul 1. sınıftan itibaren akademik eğitimin başlangıcı olmanın yanında hayat pratiğinin uygulandığı bir derstir (Karaoğlu, 2019: 2).

Çocuğun bireysel kimliğini kazanmaya başladığı temel eğitimde; çocukların günlük hayatlarındaki sorunları tespit edip çözebilmeleri, öğrendiklerini günlük hayata uygulayabilmeleri, analitik düşünebilmeleri, ülkeye ve dünyaya ayak uydurabilmeleri, bilimsel düşünme becerisine sahip olabilmeleri, bilinçli tüketici ve üretici olabilmeleri için Hayat Bilgisi dersinin önemi yadsınamaz (Güneş ve Demir, 2007: 171). Bu ders bireyin kendisini, ailesini, arkadaşlarını ve çevresini tanıması, kişisel niteliklerini fark etmesi, öğrenmesine yön vermesi (Aktepe ve Yalçınkaya, 2016: 174) ve gerçek hayatta karşılaşacağı bilgileri içermesi bakımından çok önemlidir (Ütkür, 2018: 102).

1.7.1. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı

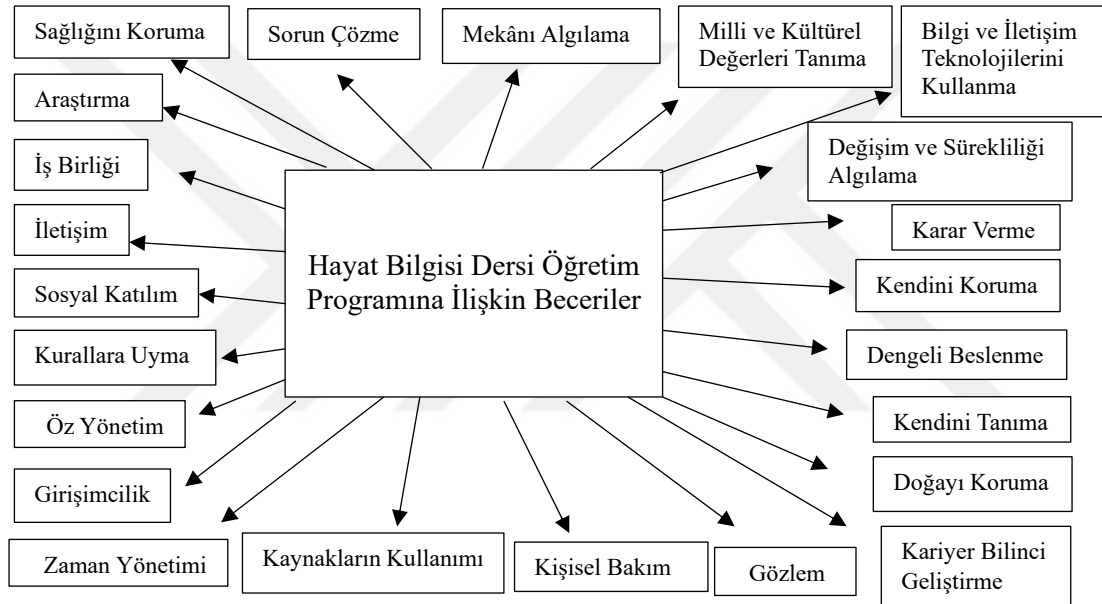
İlkokul döneminin ilk üç yılında uygulanan Hayat Bilgisi dersi ile temel yaşam bilgi, beceri ve değerler kazandırılmaya çalışılır (Güven ve Kılıç, 2017: 201). Hayat Bilgisi dersi öğretim programının temel amacı; kendini tanıyan, yaşam becerilerine sahip, sağlıklı ve güvenli bir hayat yaşayan, içinde yaşadığı toplumun değerlerini benimseyen, doğaya ve çevreye duyarlı, araştıran, üreten, vatanını seven bireyler yetiştirmektir (MEB, 2018: 8).

İlkokul dönemindeki çocuklara birey, toplum ve doğa konuları çerçevesinde temel bilgi, beceri ve değerler kazandırmayı amaç edinen Hayat Bilgisi dersi öğretim programında birçok özel amaca yer verilmiştir. Bu özel amaçlar; kendini ve yaşadığı çevreyi tanıma, milli, manevi ve insani değerleri yaşatma, kişisel gelişimini sağlamak için yapılması gerekenlerin bilincinde olma, aile ve toplumun temel değerlerine sahip olma, öz bakım becerilerini geliştirme, sağlıklı ve güvenli bir yaşam bilincine sahip olma, sosyal

katılım becerileri kazanma, zamanı ve mekânı algılama becerisine sahip olma, kaynakları verimli kullanma becerisi kazanma, öğrenmeyi öğrenme becerisini kazanma, temel bilimsel süreç becerilerini kazanma, vatanını sevmek, tarihi ve kültürel değerlerini yaşatma, doğaya ve çevreye duyarlı olma, bilgi ve iletişim teknolojilerini amacına uygun kullanma olarak programda yer almaktadır (MEB, 2018: 8).

Bu özel amaçların yanında iletişim, sorumluluk, problem çözme, araştırma, bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanma, dengeli beslenme, iş birliği ve sağlığı koruma gibi gerekli becerilerin de kazandırılması hedeflenmektedir (MEB, 2018: 8). Hayat Bilgisi dersi öğretim programına ilişkin beceriler Şekil 2 ile gösterilmiştir.

Şekil 2. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programına İlişkin Beceriler



Kaynak: MEB, 2018: 8

Yapılandırmacı bir yaklaşımla yeniden tasarlanan Hayat Bilgisi dersi öğretim programında en göze çarpan noktalardan biri teknolojinin önemli bir unsur olarak programda kendine yer bulmuş olmasıdır (Işık ve Tural, 2018: 28). Bu açıdan teknoloji ve oyun bütünleşmesi Hayat Bilgisi Öğretim Programı'nda yer alan becerilerin kazandırılmasında son derece etkili bir yöntem olabilir.

1.7.2. Hayat Bilgisi ve Oyun

Öğretmenlerin sınıfta uyguladıkları öğretim yöntemleri, derse karşı olumlu tutum geliştirme, dersin amaçlarına ulaşma ve öğrenmeye katkı verme konularında oldukça etkilidir (Güven ve Kılıç, 2017: 201). Sınıf öğretmenleri yaparak yaşayarak öğrenmenin gerçekleşmesi amacıyla etkili ve kapsamlı ders planları oluşturup öğrencileri merkeze alan yöntem ve teknikleri zengin fiziksel ortamlar eşliğinde vermelidir (Güneş ve Demir,

2007: 178). Hayat Bilgisi dersi de sınıf içinde kullanılan yöntem, teknik ve etkinlikler açısından öğrencilere aktif rol veren bir derstir (Ütkür, 2018: 104).

İlkokul dönemi çocukları içerisinde bulundukları somut işlemler dönemi nedeniyle olayları bir bütün halinde algılar. Bu nedenle dersin somut araç-gereç ve materyaller eşliğinde bir bütün olarak verilmesi gerekmektedir (Aykaç, 2011: 119). Öğrenme sırasında birçok duyunun kullanılması, bilginin çok yönlü kodlanabilmesini ve çağırılma düzeyinin yüksek olmasını sağlar. Hayat Bilgisi dersi bu nedenle bütünüyle somut olması gereken bir derstir (Köken, 2003: 23).

Oyun tekniği yaparak yaşayarak öğrenme teknikleri arasında yer alır. İlkokulun ilk üç sınıfındaki çocuklar için oyun, öğrenme ve öğretme etkinliklerinin en önemlisidir (Köken, 2003: 23). Oyun temelli etkinliklerle düzenlenen Hayat Bilgisi dersi öğrencilerin başarısını artırmakta ve gelişimsel özelliklerine göre öğrenme ihtiyaçlarının etkili bir şekilde karşılanması adına uygulanabilecek etkili yöntemlerden biri olabilmektedir (Gündoğan, 2020: 8). Çünkü ilkokul çocukları meraklıdır ve çevrelerini tanımaya, oynamaya ve hareket etmeye ihtiyaç duyarlar (Türer, 1992: 261).

Çocuklar doğal olarak çevrelerini, olayları, nesneleri ve sahip oldukları şeyleri merak ederler. Aile bireylerine sorularak giderilmeye çalışılan bu merak, bireyler okula başladığında derslerde giderilmeye çalışılır. Hayat Bilgisi dersi bu derslerin en önemlilerinden biridir. Bu merakın giderilmesinde öğretim yöntemi de önemlidir. Öğretimde kullanılan öğrenci merkezli yöntemlerin en önemlilerinden biri oyunla öğretim yöntemidir (Hanbaba, 2011: 3-4).

Öğrencinin aktif rol aldığı oyunla öğretim yöntemi, Hayat Bilgisi dersi müfredatında yer alan iletişim, girişimcilik, gözlem, sosyal katılım, öz farkındalık, kural takibi, zaman yönetimi, problem çözme gibi birçok becerinin geliştirilmesine yardımcı olur. Hayat Bilgisi derslerinde eğitici oyunlara yer verilmesi, bireyin sürece katılımını ve bilginin keyifli bir şekilde iletilmesini kolaylaştırır (Kaynar, 2020: 19).

1.7.3. Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Dijital Oyun Kullanımı

İlkokulun özellikle ilk sınıflarında teknoloji kullanımıyla öğrenmeyi keyifli hale getirecek düzenlemelerin yapılması, okulu çocuklar açısından keyif alacakları bir yere dönüştürecektir (Şimşek, 2014: 104). Hayat Bilgisi dersi, öğretim aşamasında teknolojik araçların kullanılabileceği, öğrenme sürecinin dinamik bir biçim aldığı ana derslerden biridir (Işık ve Tural, 2018: 20). Bu dersin öğretiminde bireylerin etkin katılımını

sağlamak için yöntem, teknik ve stratejilerin seçimi ile teknolojinin nasıl kullanıldığı da önemlidir (Şimşek, 2014: 17).

Öğretmenlerin, öğrencilerin dikkatini çeken, kolay öğrenmelerini sağlayan ve derse ilgiyi artıran yöntemlerin kullanılma biçimlerini, bu yöntemlerin avantaj ve dezavantajlarını bilmeleri önemli bir konudur (Kaya, 2016: 214-215). Hayat Bilgisi dersinin uygulanmasında yapılandırmacı öğrenme yaklaşımına uygun olarak teknolojinin kullanılması oldukça faydalı sonuçlar verecektir. Teknolojik unsurlar öğrencilerin derse ilgisini çekmek için çok önemlidir. Bu unsurlar görsel-işitsel belleği destekleyerek canlı, dinamik ve eğlenceli bir öğrenme ortamı oluşturmanın yanında bireylerin öğrenme sürecine aktif katılımını sağlar (Işık ve Tural, 2018: 21).

Dijital etkinlikler eğitim ve oyunun harmanlanması sonucu öğrenmenin eğlenerek gerçekleşmesini amaçlamaktadır (Topuz ve Kaptan, 2017). Öğretmenlerin, öğretim sürecinde birçok derste dijital oyunlara başvurması dijital oyunların eğitimin önemli bir parçası olmasını ve okullarda sıklıkla kullanılmasını sağlamıştır (Gündoğdu, 2021).

Hayat Bilgisi derslerinde bilgisayar programı kullanımı öğrenme sürecini önemli ölçüde desteklemektedir. Buna ek olarak, birçok web sitesi öğretmenlere derse yönelik dijital materyaller, animasyonlar ve eğitsel oyunlar sunmaktadır. Ayrıca başta Google Earth olmak üzere teknolojik programlar ve materyallerin Hayat Bilgisi dersinin öğrenme sürecinde kullanılması yaratıcı düşünme becerisini geliştirilebilir (Işık ve Tural, 2018: 26).

2. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLAR İLE İLGİLİ YAPILAN ARAŞTIRMALAR

Bu bölümde ilgili alanyazında eğitsel dijital oyunlar ile ilgili yurt içinde ve yurt dışında yapılan araştırmaların özetlerine yer verilmiştir.

2.1.1. Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Kula ve Erdem (2005) “Öğretimsel Bilgisayar Oyunlarının Temel Aritmetik İşlem Becerilerinin Gelişmesine Etkisi” adlı araştırmasını 4. ve 5. sınıf düzeyindeki 46 öğrenci ile yürütmüştür. Kontrol grupsuz ön test-son test modeline göre yürütülen araştırma verileri aritmetik işlemler testi ile toplanmıştır. Araştırmada, uygulanan matematiksel oyunun öğrencilerin temel aritmetik işlem becerilerinin gelişimine etkisinin istatistiksel olarak anlamlı olmadığı tespit edilmiştir. Kız öğrencilerle erkek öğrenciler arasındaki

başarı farkının kız öğrenciler lehine istatistiksel olarak anlamlı olduğu belirlenmiştir. Uygulamada kullanılan bilgisayar oyununun, öğrencilerin oyun öncesi ve sonrası yaptıkları işlemlerin niteliğinde farklılığa neden olduğu belirlenmiş ve öğrencilerin motivasyon sağlama ve öğreticilik açısından bilgisayar oyunlarını olumlu bulduğu sonucuna varılmıştır.

Obut (2005) “İlköğretim 7. sınıf Maddenin İç Yapısına Yolculuk ünitesindeki Atomun Yapısı ve Periyodik Çizelge Konusunun Eğitsel Oyunlarla Bilgisayar Ortamında Öğretimi ve Buna Yönelik Bir Model Geliştirme” adlı araştırmayı İzmir’ de 7. sınıfta öğrenim gören 70 öğrenciyle yürütmüştür. Ön test-son test kontrol gruplu deneysel desenin kullanıldığı araştırmada veriler başarı testi ile toplanmıştır. Araştırma sonuçlarında deney ve kontrol grubu öğrencilerinin aritmetik başarı testi ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Bu bulgudan hareketle eğitsel bilgisayar oyunları aracılığıyla yapılan öğretimin, geleneksel yöntemle göre daha başarılı olduğu sonucuna varılmıştır.

Bayırtepe ve Tüzün (2007) “Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri” adlı araştırmayı Ankara’ da 7. sınıfta öğrenim gören 51 öğrenci ile yürütmüşlerdir. Bu çalışmada nicel ve nitel araştırma yöntemleri birlikte kullanılmıştır. Karma yöntemle yürütülen araştırmanın nicel boyutunda yarı deneysel desenlerden kontrol gruplu ön-test son-test deney modeli benimsenmiş olup, nitel boyutta ise görüşme yöntemi uygulanmıştır. Araştırma verileri bilgisayara ilişkin öz-yeterlik algısı ölçeği, başarı testi, görüşme formu ve anket ile toplanmıştır. Elde edilen analizler sonucunda her iki grubun ön test ve son test başarı puanlarında artış olmasına rağmen gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığı, bilgisayar öz-yeterlik algıları konusunda gruplar arası anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir. Bunların yanında eğitimde bilgisayar oyunlarının kullanılmasına yönelik öğrencilerle yapılan görüşmelerde, öğrencilerin oyun-tabanlı öğrenme ortamından hoşlandığı, bu ortamların bireysel öğrenmelerine katkı sağladığı, endişelerini azalttığı ve görsel açıdan öğrenmeyi desteklediği sonuçlarına varılmıştır.

Yağız (2007) “Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri” adlı araştırmasını Ankara’ da 7. sınıfta öğrenim gören 51 öğrenci ile yürütmüştür. Nicel ve nitel araştırma yöntemlerinin birlikte kullanıldığı bu araştırmada nicel yöntem olarak yarı

deneysel desenlerden kontrol gruplu ön test-son test deseni kullanılmıştır. Araştırma verileri bilgisayara ilişkin öz-yeterlik algısı ölçeği, akademik başarı testi, iki grupta da yer alan öğrencilerin bilgisayar kullanım durumları ile deney grubundan rastgele seçilmiş öğrenciler ile yapılan görüşmelerden toplanmıştır. Yapılan analizler sonucu deney ve kontrol gruplarının başarı testi sonuçlarında istatistiksel olarak anlamlı düzeyde artış tespit edilmiş, oyun-tabanlı ile anlatıma dayalı öğrenme ortamındaki öğrenci başarıları ve bilgisayar öz-yeterlik algıları arasında anlamlı bir farka rastlanmamış, cinsiyetin bilgisayar özyeterlik algısını ve öğrencilerin başarısını değiştirmede etkili olmadığı belirlenmiştir. Oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bireysel öğrenmelerine destek olduğu, endişelerini azalttığı, görsel unsurlarla öğrenmeye katkıda bulunduğu ve öğrencilerin bu ortamlardan hoşlandığı belirlenmiştir.

Yiğit (2007) “İlköğretim 2. sınıf Seviyesinde Bilgisayar Destekli Eğitici Matematik Oyunlarının Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi” adlı araştırmayı Matematik dersine yönelik bilgisayar destekli eğitsel oyunlarının ilköğretim 2. sınıf düzeyindeki başarı ve kalıcılığa etkisini belirlemek amacıyla yapmıştır. Ön test-son test kontrol gruplu deneme modelinde yapılan araştırma, özel bir ilkokulda 2. sınıfta öğrenim gören 47 öğrenci ile yürütülmüştür. Araştırma verileri derse yönelik hazırlanan akademik başarı testi ile toplanmıştır. Araştırma bulgularından deney grubu ile kontrol grubunun hem akademik başarı son-test puanları hem de kalıcılık test puanları arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı, Matematik dersine yönelik hazırlanan bilgisayar destekli eğitsel oyunların deney grubu öğrencilerinin bilgilerinin kalıcı olmasını sağladığı sonuçlarına varılmıştır.

Bakar vd. (2008) “Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Algıları: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği” adlı araştırmayı Sosyal Bilgiler dersinin öğretiminde eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına yönelik öğrenci görüşlerini belirlemek amacıyla yapmıştır. Araştırma 6. sınıf düzeyinde 24 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Nitel araştırma yöntemlerinin kullanıldığı araştırmada veriler gözlem ve görüşmeler yoluyla toplanmıştır. Araştırmada öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu ile ilgili olarak eğlenerek öğrenme, yeni insanlarla tanışma, Sosyal Bilgiler dersi konularını pekiştirme, sorumluluk sahibi olmalarını destekleme, derse olan ilgilerini arttırma, rahat iletişim kurma konularına değindikleri, Fen Bilgisi, Matematik ve Türkçe derslerinde de oyun ortamını kullanmak istedikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Çankaya ve Karamete (2008) “Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi” adlı

araştırmayı Matematik dersi oran-orantı konusuna yönelik eğitsel oyunlar geliştirerek, oyunları deneyimleyen öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunları ve Matematik dersi ile ilgili tutumlarını belirlemek amacıyla yapmışlardır. Balıkesir’ de 7. sınıfta öğrenim gören 176 öğrenci ile yürütülen bu araştırmada veriler Matematik dersine yönelik tutum ölçeği ve demografik bilgilerin yer aldığı anket ile toplanmıştır. Araştırmada, öğrencilerin büyük bir bölümünün Matematik dersi ile ilgili pozitif tutuma sahip olduğu, derse karşı tutum konusunda öğrencilerin deneysel süreç öncesi ve sonrasına ait puanları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmediği sonuçlarına varılmıştır.

Malta (2010) “İlköğretimde Kullanılan Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkileri” araştırmasını Ankara’ da 8. sınıfta öğrenim gören 63 öğrenci ile yürütmüştür. Araştırmada ön test-son test kontrol gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Araştırma kapsamında 8. sınıf T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersinin öğretiminde uygulanmak üzere “Cumhuriyet” adlı eğitsel bilgisayar oyunu belirlenmiştir. Araştırma verileri akademik başarı testi ile toplanmıştır. Dört haftalık deneysel sürecin ardından elde edilen verilerin analiz sonuçlarında hem deney hem de kontrol grubunun uygulama öncesi ve sonrası başarı testi sonuçları arasında anlamlı farklılığın belirlendiği, gruplar arası başarıların karşılaştırılmasında ise anlamlı bir farklılığa rastlanılmadığı ve öğrenci başarılarında cinsiyetin anlamlı bir etki yaratmadığı tespit edilmiştir.

Fırat (2011) “Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunlarda Gerçekleştirilen Matematik Öğretiminin Kavramsal Öğrenmeye Etkisi” adlı araştırmayı Matematik öğretiminde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların olasılık kavramlarına ait kavramsal öğrenmeye olan etkisini incelemek amacıyla yapmıştır. Araştırmanın katılımcılarını 6. sınıfta öğrenim gören 90 öğrenci oluşturmuştur. Ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desenin kullanıldığı araştırmada veriler kavramsal gelişim testi ile toplanmıştır. Araştırmada hem deney hem de kontrol grubunun son test puanlarının arttığı, Matematik dersinde bilgisayar destekli oyun kullanımının öğrencilerin olasılık konusundaki kavramsal öğrenmelerinde geleneksel öğretime göre daha etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Canbay (2012) “Matematikte Eğitsel Oyunların 7. Sınıf Öğrencilerinin Öz Düzenleyici Öğrenme Stratejileri, Motivasyonel İnançları ve Akademik Başarılarına Etkisinin İncelenmesi” adlı araştırmayı, Kocaeli’ de 7. sınıfta öğrenim gören 52 öğrenci ile yürütmüştür. Ön test son test kontrol gruplu desenin kullanıldığı araştırmada çokgenler

konusunda geliştirilen başarı testi ve öğrenmeye ilişkin motivasyonel stratejiler ölçeği ile veriler toplanmıştır. Deneysel süreç sonunda öğrencilerin eğitsel oyunlara yönelik görüşleri alınmıştır. Araştırmada, grupların akademik başarılarının karşılaştırılmasında, grupların öz-düzenleyici öğrenme stratejileri ve motivasyonel inançları üzerine etkisine yönelik karşılaştırmada ve grupların bilgi kalıcılığı açısından karşılaştırmalarında deney grubu lehine anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir.

Hava (2012) “Eğitsel Bilgisayar Oyunu Tasarlama Yönteminin, İlköğretim 4. Sınıf Öğrencilerinin Akademik Başarısına Etkisi” adlı araştırmasını Ankara’ da 4. sınıfta eğitim gören 34 öğrenci ile yürütmüştür. Ön test-son test kontrol gruplu deneysel desende yürütülen araştırmada veriler Matematik dersi “Kesirler” ünitesine yönelik hazırlanan akademik başarı testinden toplanmıştır. Yapılan analizler sonucunda hem deney hem de kontrol grubunun son test puanlarında istatistiksel olarak anlamlı artışlar saptanmış, deney ve kontrol grubunun akademik başarıları arasında ise anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir.

Sönmez ve Artut (2012) “Web Üzerinden Sunulan Eğitsel Matematik Oyunlarının Kesirler ve Ondalık Sayılara İlişkin Öğrenci Başarısına Etkisi” adlı araştırmasını İstanbul’ da 6. sınıfta öğrenim gören 74 öğrenci ile yürütmüşlerdir. Araştırmanın amacı web aracılığıyla sunulan bilgisayar destekli eğitsel oyunların Matematik dersinde kesirler ve ondalık sayılar konusunda kullanılmasının öğrencilerin akademik başarılarına etkisini incelemek ve bu oyunların Matematik dersinde kullanılmasına yönelik öğrenci görüşlerinin ortaya çıkarılmasıdır. Nicel ve nitel yöntemlerin kullanıldığı araştırmanın nicel boyutunda ön test-son test eşleştirilmiş kontrol gruplu desen, nitel boyutta ise görüşme tekniği kullanılmıştır. Araştırma verileri akademik başarı testi, deney grubu öğrencileri ile yapılan görüşme formu ve kişisel bilgiler formu ile toplanmıştır. Elde edilen analiz sonuçlarında web tabanlı matematik oyunlarının akademik başarıyı artırmada etkili olduğu, deney grubu öğrencileri ile yapılan görüşmelerden öğrencilerin web aracılığıyla Matematik dersinde sunulan bilgisayar destekli eğitsel oyunların derse ilgi duymalarını sağladığı, öğrenmelerine katkıda bulunduğu ve derse katılımı artırdığı sonuçlarına varılmıştır.

Tural Sönmez (2012) “6. Sınıf Matematik Derslerinde Web Üzerinden Sunulan Eğitsel Matematik Oyunlarının Öğrenci Başarısına Etkisi” adlı araştırmayı web tabanlı oyunların 6. sınıf Matematik dersinde kullanılmasının öğrencilerin Matematik ders başarılarına etkisini belirlemek amacıyla yapmıştır. İstanbul’da 6. sınıfta öğrenim gören

75 öğrenci ile yapılan ve ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desenin kullanıldığı araştırmada veriler Matematik dersine yönelik başarı testi ve deneysel süreç sonrası deney grubu öğrencileri ile yapılan görüşmelerde kullanılan görüşme formu ile toplanmıştır. Araştırma bulgularından web aracılığıyla oynanan matematik oyunlarının akademik başarı üzerinde daha etkili olduğu, web tabanlı oyun ortamının sunduğu görsel içerik ve sağladığı aktif katılımın derse olan ilgiyi arttırdığı, motivasyonu sağladığı sonuçlarına varılmıştır.

Aksoy (2014) “Dijital Oyun Tabanlı Matematik Öğretiminin Ortaokul 6. Sınıf Öğrencilerinin Başarılarına, Başarı Güdüsü, Öz-Yeterlilik ve Tutum Özelliklerine Etkisi” adlı araştırmayı Bayburt’ ta 6. sınıfta öğrenim gören 40 öğrenci ile yürütmüştür. Araştırmanın amacı ortaokul 6. sınıf Matematik dersinde dijital oyun tabanlı öğrenme yönteminin kullanılmasının öğrencilerin akademik başarılarına, Matematik dersine yönelik duyuşsal özelliklerine etkisini belirlemektir. Karma araştırma yöntemine göre yapılan araştırmanın nicel boyutunda iki gruplu ön test ve son test deneysel desen kullanılmıştır. Araştırma verileri araştırmacı tarafından geliştirilen başarı testi, başarı güdüsü ölçeği, Matematik dersine yönelik tutum ölçeği öz-yeterlilik inanç ölçeği ile toplanmıştır. Ayrıca eğitsel dijital oyunların matematik öğreniminde etkililiğini belirlemek için öğrencilerle görüşmeler yapılmıştır. Elde edilen analizler sonucunda deney ve kontrol gruplarının son-test sonuçlarındaki erişki farkının, deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı olduğu, matematiğe yönelik başarı güdüsü ve matematik dersine yönelik tutum puanları açısından deney grubu ile kontrol grubu puanları karşılaştırıldığında deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark oluşmadığı ve öz-yeterlilik puanları açısından gruplar arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı bulunmadığı sonuçlarına ulaşılmıştır. Eğitsel dijital oyunların Matematik dersinde etkililiğine yönelik öğrencilerle yapılan görüşmelerde, matematik öğretiminde eğitsel dijital oyunların yer almasının yararlı ve etkili olduğu, uzun süre bilgisayar ekranına bakılması nedeniyle baş ağrısı ve göz yaşarması gibi sağlık sorunlarının yaşandığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

Karakış (2014) “İlköğretim 4. Sınıf Kesirler Ünitesi İçin Geliştirilen Bilgisayar Destekli Etkinliklerin Öğrenci Başarı ve Tutumuna Etkisi” adlı araştırmasını Balıkesir ilinde 4. sınıfta bulunan 28 öğrenci ile yürütmüştür. Araştırmada nicel veriler, Matematik dersi tutum ölçeği, bilgisayar destekli öğrenmeye yönelik tutum ölçeği ve araştırmacı tarafından geliştirilen kesirler ünitesi akademik başarı testi, nitel veriler ise öğrencilere

etkinlikler sonunda yazdırılan günlükler ile toplanmıştır. Araştırma sonucu, bu tür etkinliklerin, öğrencilerin bilgisayar destekli öğrenmeye karşı tutumunu olumlu etkilediği ve akademik başarılarını artırdığını göstermiştir. Matematik dersi tutum ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir artış bulunamamıştır. Öğrenciler, etkinliklerin eğlenceli olduğunu ve böyle uygulamaları diğer derslerde de görmek istediklerini belirtmişlerdir.

Topçu vd. (2014) “Sınıf Öğretmeni Adaylarının İlköğretim Matematik Öğretiminde Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Kullanımına Yönelik Görüşleri” adlı araştırmayı ilköğretim Matematik dersi öğretiminde eğitsel bilgisayar kullanımı konusunda sınıf öğretmeni adaylarının görüşlerini ortaya çıkarmak amacıyla yapmışlardır. Üniversite 3. sınıf düzeyinde öğrenim gören 10 sınıf öğretmeni adayı ile yürütülen bu araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılmış ve veriler yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmıştır. Araştırmada eğitsel bilgisayar oyunlarının; kalıcı öğrenmeyi sağlama, Matematik dersini sevdirmeye, eğlenerek öğrenme, kavramları görsel hale getirme, bilgileri pekiştirme ve düşünme becerilerini geliştirme konularında katkıları olduğu ancak bağımlılık, fiziksel rahatsızlıklar, uzun süreler geçirme, kullanımına yönelik özel donanım ve yazılım gereksinimi, sınıf yönetimi açısından zorluklar oluşturma konularında ise sınırlılıkları olduğu sonuçlarına varılmıştır. Araştırma katılımcılarının eğitsel bilgisayar oyunları ile ilgili olumlu tutuma sahip olmasına rağmen oyunları uygulama konusunda kendilerini donanımlı görmedikleri sonucu da bulgular arasında yer almıştır.

Akın ve Atıcı (2015) “Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrenci Başarısına ve Görüşlerine Etkisi” adlı araştırmayı Van ilinde 2. sınıfta öğrenim gören 49 öğrenci ile yürütmüşlerdir. Araştırmanın amacı, oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrenci başarıları ve görüşlerine etkisinin belirlenmesidir. Araştırma, deney ve kontrol grupları oluşturularak deneysel yöntemle yapılmıştır. Verileri toplamak için akademik başarı testi, öğrenci görüşlerini almak için görüşme formu kullanılmıştır. Bunlara ek olarak Millî Eğitim Bakanlığı tarafından desteklenen “Vitamin” eğitim portalındaki eğitsel bilgisayar oyunlarının araştırmacı tarafından hazırlanan kriterlere göre değerlendirilmesi yapılmış ve öğretmen görüşleri ile karşılaştırılmıştır. Yapılan analizler sonucunda; eğitsel bilgisayar oyunları ile desteklenen öğrenme ortamlarının öğrencilerin başarı düzeylerinde anlamlı bir etki oluşturmadığı belirlenmiştir. Öğrenciler, Matematik dersinin eğitsel bilgisayar oyunları ile işlenmesinin eğlenceli olduğunu, bu oyunların Matematik dersi ile

olan ilişkilerine olumlu katkı sağladığını, ders sürecinin yardımcı bir parçası olarak kullanılmasının olumlu sonuçlar doğuracağını, bu oyunlarla ilgili olumlu düşüncede olduklarını ifade etmişlerdir. Ayrıca eğitsel bilgisayar oyunlarının endişe ve korkuyu düşürdüğü, daha özgür bir sınıf ortamı yarattığı belirtilmiştir. Vitamin Eğitim portalındaki oyunların değerlendirilmesi sonucu bu tür oyunların öğrenmeye destek vereceği belirlenmiş, oyunlarda bulunan eksikliklerin giderilmesi gerektiği sonucuna varılmıştır.

Bakır (2015) “Eğitsel Amaçlı Bilgisayar Oyunlarının Coğrafya Derslerinde Kullanılmasının Öğrenci Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi” başlıklı araştırmayı ön test–son test kontrol gruplu deneysel desende, Konya’ da 9. ve 10. sınıfta öğrenim gören 247 öğrenci ile yürütmüştür. Araştırmanın verileri anket ile toplanmıştır. 5 haftalık deneysel süreç sonrasında deney ve kontrol gruplarının uygulama öncesi ve sonrası puanlarına bakılarak, eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrenci görüşleri üzerindeki etkileri incelenmiştir. Araştırmada, deney ve kontrol grubu öğrencilerinin, bu oyunlara yönelik düşünceleri arasında anlamlı bir farklılık olduğu, deney grubu öğrencilerinin büyük bir bölümünün eğitsel bilgisayar oyunları ile ilgili olumlu düşüncelere sahip olduğu sonuçlarına varılmıştır.

Donmuş ve Gürol (2015) “İngilizce Öğrenmede Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanmanın Erişmeye ve Kalıcılığa Etkisi” adlı araştırmayı Elazığ’ da 6. sınıfta öğrenim gören 69 öğrenci ile yürütmüşlerdir. Araştırmanın amacı, İngilizce öğretiminde eğitsel bilgisayar oyunu kullanmanın erişmeye ve kalıcılığa etkisini incelemektir. Ön test-son test kontrol gruplu desen kullanılan araştırmada veriler akademik başarı testi ile toplanmıştır. Yapılan analizler sonucunda eğitsel bilgisayar oyunlarının yer aldığı öğrenme ortamlarının, öğrencilerin erişme düzeylerini olumlu etkilediği, kalıcılık açısından da önemli bir katkı sağladığı tespit edilmiştir.

Dündar (2015) “Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının 5. Sınıf Öğrencilerinin Kesirler Konusundaki Matematik Başarısına, Matematiğe Karşı Tutumuna ve Üstbilişsel Becerilerine Etkisi” adlı araştırmayı Ankara’ da 5. sınıfta öğrenim gören 34 öğrenci ile yürütmüştür. Araştırmanın amacı web aracılığıyla sunulan Matematik dersi kesirler konusuna yönelik eğitsel bilgisayar oyunlarının beşinci sınıf öğrencilerinin başarı, tutum ve üst bilişlerine olan etkisini ortaya çıkarmaktır. Ön test-son test ve deney-kontrol grubunun tasarlandığı araştırma deneysel desende yapılmıştır. Verileri toplamak için Matematik dersine yönelik tutum ölçeği, eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutum ölçeği, üst biliş ölçeği ve akademik başarı testi kullanılmıştır. Analiz sonuçlarına göre

eğitsel bilgisayar oyunları ders başarısı ve motivasyonu artırırken geleneksel öğrenme ile bir farklılık ortaya koyamamıştır.

Durgut (2016) “Meslek Yüksekokulu Öğrencileri İçin Eğitsel Matematik Oyunu Geliştirilmesi ve Başarıya Etkisinin İncelenmesi” adlı araştırmasını Balıkesir’ de öğrenim gören 44 öğrenci ile yürütmüştür. Araştırmanın amacı meslek yüksekokulu öğrencilerinin Matematik öğretiminde araştırmada kullanılmak üzere geliştirilen eğitsel bilgisayar oyunun öğrenci başarısına ve oyun motivasyonuna etkisini incelemektir. Araştırma ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen ile yürütülmüştür. Araştırma verileri akademik başarı testi ve deney grubu öğrencileri ile yapılan görüşmelerden elde edilmiştir. Araştırma bulgularından deney grubunun akademik başarı test puanının kontrol grubuna göre yüksek olduğu tespit edilmiştir. Deney grubu öğrencilerinden alınan görüşlerde, eğitsel oyunlardaki motivasyonun artmasında rekabetin etkisinin olduğu ve bu oyunlara farklı cihazlardan erişim sağlanmasının aktif katılımı arttırdığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

Ertem (2016) “Oyun Temelli Dijital Ortamlar ve Türkçe Öğretiminde Kullanımına İlişkin Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri” adlı araştırmasını Ankara’ da görev yapan 10 sınıf öğretmeni ile yürütmüştür. Nitel araştırma yönteminin kullanıldığı araştırmada veriler görüşme formları ile toplanmıştır. Araştırmada, sınıf öğretmenlerinin Türkçe derslerinde dijital ortamları sınıf içi disiplin sorunları, zaman yetersizliği ve donanım eksikliği nedeniyle çokça kullanmadığı, Türkçe dersinin öğretiminde dijital ortamların kullanılmasına olumlu yaklaşımlarına rağmen Türkçe hazırlanmış dijital ortamları sayı ve kalite olarak yetersiz buldukları, dijital ortamların kullanılma biçimi ve kaynakların temin edilme yerleri konusunda problem yaşadıkları sonuçlarına ulaşılmıştır.

Kahyaoğlu ve Elçiçek (2016) “Eğitsel Bilgisayar Oyunlar ile Desteklenen Fen Bilimleri Öğretiminin Öğrencilerin Motivasyon ve Yansıtıcı Düşünme Becerileri Üzerine Etkisi” adlı araştırmayı nicel araştırma yöntemlerinden ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen ile yürütmüşlerdir. Araştırmanın katılımcılarını Siirt’ te 6. sınıfta öğrenim gören 59 öğrenci oluşturmuştur. Araştırma kapsamında Fen Bilimleri dersi “Maddenin Tanecikli Yapısı” konusuna yönelik olarak web aracılığıyla erişilen 18 farklı eğitsel bilgisayar oyununun dört hafta boyunca oynanması sağlanmıştır. Araştırma verileri fen öğrenmeye yönelik motivasyon ölçeği ve problem çözmeye yönelik yansıtıcı düşünme becerileri ölçeği ile toplanmıştır. Araştırmada; Fen Bilimleri dersinde eğitsel bilgisayar

oyunları kullanımının öğrencilerin fen öğrenmeye yönelik motivasyonlarını ve yansıtıcı düşünme becerilerini olumlu yönde etkilediği sonuçlarına yer verilmiştir.

Ceylaner ve Yanpar Yelken (2017) “Ortaöğretim Öğrencilerinin, Dijital Oyunların İngilizce Kelime Öğrenimine Katkısına Yönelik Görüşleri” başlıklı araştırmayı ortaöğretim öğrencilerinin kelime öğreniminde dijital oyunların kullanılmasının öğrenmelerine olan katkılarına yönelik görüşleri ortaya çıkarmak amacıyla yapmışlardır. Araştırma katılımcıları Mersin’ de 3 farklı okul türünden 6 okuldan toplam 250 öğrencidir. Araştırma, verilerin analiz edilmesine dayanan betimsel bir araştırmadır. Veriler anket yoluyla toplanmıştır. Elde edilen verilerin analizi sonucunda ortaöğretim öğrencilerinin büyük bir kısmının dijital oyunların İngilizce kelime öğreniminde katkısı olduğuna dair görüş bildirdikleri tespit edilmiştir.

Doğan ve Koç (2017) “Sosyal Bilgiler Dersinde Deprem Konusunun Dijital Oyunla Öğretiminin Akademik Başarıya Etkisi” adlı araştırmasını Sivas ilinde 5. sınıfta öğrenim gören 108 öğrenci ile yürütmüşlerdir. Araştırmanın amacı Sosyal Bilgiler dersinde deprem konusunun dijital oyunla öğretiminin akademik başarıya etkisini belirlemektir. Nicel araştırma yöntemi kullanılan bu araştırmada veriler, araştırmacı tarafından geliştirilen “Bölgelerimizi Tanıyalım” ünitesi akademik başarı testi ile toplanmıştır. Araştırmada dijital oyunlar yoluyla deprem konusunun öğretimi yapılan deney grubuna ait akademik başarı puanlarının, geleneksel öğretim yoluyla derslerin işlendiği kontrol grubu akademik başarı testi puanlarından yüksek olduğu belirlenmiştir.

Turan Güntepe ve Dönmez Usta (2017) “Okul Öncesi Öğretmen Adaylarının Perspektifinden Eğitsel Bilgisayar Oyunları” adlı araştırmayı okul öncesi öğretmenliği bölümü 4. sınıfında öğrenim gören 10 öğretmen adayı ile yürütmüşlerdir. Nitel araştırma yöntemi ile yürütülen araştırmada veriler öğrenci görüşmelerinden elde edilmiştir. Elde edilen bulgulardan eğitsel bilgisayar oyunların, kavramları görselleştirerek soyut kavramların somutlaştırılmasını sağladığı, yaratıcılığı geliştirdiği, oyun kurallarına uyarak üst bilişsel davranışları geliştirdiği, görsel zekayı olumlu yönde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Bunların yanında çocukları sosyal çevreden uzaklaştırdığı ve bilgisayar başında uzun süre vakit geçirmenin hareketsiz bir yaşama neden olarak motor kas gelişimi açısından olumsuz sonuçlara yol açabileceği de tespit edilmiştir.

Koka (2018) “Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Ders Başarısına Olan Etkisi” adlı araştırmasını Şanlıurfa’ da 6.

sınıfta öğrenim gören 70 öğrenci ile yürütmüştür. Araştırmanın amacı Sosyal Bilgiler dersinde kullanılan eğitsel bilgisayar oyunların öğrencilerin ders başarısına etkisini belirlemektir. Ön test-son test kontrol gruplu deneysel desenin kullanıldığı bu araştırmada veriler Sosyal Bilgiler akademik başarı testi ile toplanmıştır. 4 haftalık deneysel sürecin ardından elde edilen verilerin analizinde deney ve kontrol gruplarına uygulanan son test puanları arasında anlamlı bir fark olduğu tespit edilmiştir. Bilgisayar destekli eğitsel oyunların, öğrencilerin akademik başarılarını ve bilgilerin kalıcılığını artırdığı sonucuna varılmıştır.

Yılmaz'ın (2018) “Sınıf Öğretmenleri ve Sınıf Öğretmeni Adaylarının Görüşlerine Göre Eğitsel Bilgisayar Oyunlarıyla Öğretim” adlı araştırması nitel araştırma yaklaşımlarından durum çalışması deseni ile yapılmıştır. Araştırmanın katılımcılarını Ankara’ da bir üniversitede öğrenim gören 10 sınıf öğretmeni adayı ile 12 sınıf öğretmeni oluşturmuştur. Araştırmanın verileri veri toplama formu ile toplanmıştır. Elde edilen verilerin analiz sonuçlarında katılımcıların eğitsel bilgisayar oyunları ile ilgili olarak öğrencinin ilgisini ve dikkatini çekerek motivasyonlarını arttırma, aktif ve eğlenceli bir öğrenme ortamı sunma, farklı zekâlara yönelik olma ve öğrencilere yaparak yaşayarak öğrenme imkânı sunarak kalıcı öğrenmeyi sağlama, karar alma, problem çözme, analitik düşünme ve teknoloji kullanım becerilerini artırma gibi eğitsel ve bireysel katkıları olduğu belirlenmiştir. Bunların yanında bağımlılık, asosyallik, zayıf akran ilişkisi gibi sağlıkla ilgili olumsuzluklara yol açma, yoğun müfredat nedeniyle yeterli verimi alamama, kalabalık sınıflardaki uygulamalarda zorluklar gibi sınırlılıklar da sonuçlar arasında yer almıştır. Eğitsel bilgisayar oyunlarının diğer öğretim yöntemleri ile birlikte kullanılmasının daha verimli olacağı görüşü de araştırmanın sonuçları arasında yer almıştır.

Aşcı (2019) “Oyun Temelli Öğrenme Yönteminin Öğrencilerin Türkçe Dersine Yönelik Başarı ve Tutumlarına Etkisi” adlı araştırmasını Aksaray’ da 6. sınıfta öğrenim gören 52 öğrenci ile 6 haftalık bir süreçte yürütmüştür. Araştırmanın amacı, Türkçe dersinin öğretiminde kullanılan oyun temelli öğrenme yönteminin öğrencilerin akademik başarı ve tutumları üzerindeki etkisini incelemektir. Karma araştırma yöntemine göre yapılan araştırmanın nicel boyutunda ön test–son test kontrol gruplu yarı deneysel desen, nitel boyutunda ise gözlem ve yarı yapılandırılmış görüşmeler kullanılmıştır. Araştırma verileri araştırmacı tarafından hazırlanan başarı testi, tutum ölçeği ve deney grubu öğrencileri ile yapılan görüşme formları ile toplanmıştır. Elde edilen analizler sonucunda

deney ve kontrol grubu öğrencileri arasında başarı testi ve kalıcılık sonuçlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunamazken, tutum testi sonuçlarında ise deney grubu öğrencileri lehine istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Başta cinsiyet olmak üzere öğrencilerin demografik özelliklerinin akademik başarı ve tutumları üzerinde etkisi olmadığı sonucuna varılmıştır.

Erkan (2019) “İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Eğitsel Oyun ve Dijital Oyun Öğretiminin Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi” adlı araştırmasını Elazığ’ da 4. sınıfta öğrenim gören 36 öğrenci ile yürütmüştür. Araştırmada deneysel desenlerden ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Araştırma verileri Sosyal Bilgiler dersi başarı testi ve Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutum ölçeği ile toplanmıştır. 5 haftalık deneysel sürecin ardından elde edilen verilerin analiz sonuçlarında hem deney hem de kontrol grubu öğrencilerinin son test başarı puanlarında anlamlı farklılık belirlenmiş ancak gruplar arası başarı puanları karşılaştırılmasında ise herhangi bir anlamlı farklılığa ulaşılamamıştır. Derse yönelik tutum açısından ise hem deney hem de kontrol grubu öğrencilerinin tutum ölçeği son test puanlarında herhangi bir anlamlı farklılık oluşmamış ancak gruplar arası tutum ölçeği puan karşılaştırılmasında ise deney grubu lehine anlamlı farklılık belirlenmiştir.

İncekara ve Taşdemir’ in (2019) “Matematikte Dört İşlem Becerisinin Geliştirilmesi İçin Dijital Oyun Tasarımı ve Öğrenci Başarısına Etkileri” adlı araştırmasında Matematik dersi dört işlem konusuna yönelik bir yılın oyun tasarımı yapılmış ve ilkokul 3. ve 4. sınıfta öğrenim gören 123 öğrencinin oyunu oynaması sağlanmıştır. Oyun sonrası yapılan anket çalışmasında öğrencilerin %85’ i oyunla yapılan uygulamanın dört işlem konusunu anlamada ve var olan bilgilerini geliştirmekte katkısı olduğunu belirtmişlerdir.

Öztürk (2019) “Fen Metinleri Destekli Dijital Oyun ile Fen Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarı ve Bilgisayar Kullanmaya Yönelik Tutumuna Etkisi” adlı araştırmasını Muğla ilinde ortaokul 3. sınıfta öğrenim gören 64 öğrenci ile yürütmüştür. Araştırmanın amacı fen metinleri destekli dijital oyun ile öğretimin öğrencilerin akademik başarı ve bilgisayar kullanmaya yönelik tutumlarına etkisini belirlemektir. Ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desenin kullanıldığı araştırmanın verileri Fen Bilimleri dersi “Saf Madde ve Karışımlar” ünitesine yönelik hazırlanan akademik başarı testi ve bilgisayara yönelik tutum ölçeği ile toplanmıştır. Araştırmada Fen metinleri destekli dijital oyun ile gerçekleştirilen öğretimin öğrencilerin akademik başarılarını

artırdığı ancak gruplar arası akademik başarı son test puanları arasında anlamlı bir farklılığa yol açmadığı sonucuna varılmıştır. Deney ve kontrol gruplarına uygulanan tutum ölçeği sonuçlarının anlamlı düzeyde farklılık göstermediği tespit edilmiştir.

Şahin (2019) “Altıncı Sınıf Türkçe Dersi Ses Olayları Konusunda Geliştirilen Eğitsel Oyunun Akademik Başarıya Etkisi” adlı araştırmayı karma yöntemle yapmıştır. Nitel boyutta veriler yarı yapılandırılmış görüşme formu ile toplanmıştır. Nicel boyutu tek gruplu ön test-son test deneysel desen oluşturmuştur. Nicel veriler akademik başarı testi ile toplanmıştır. Araştırmanın katılımcılarını Balıkesir’ de 6. sınıf düzeyinde öğrenim gören 67 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmada uygulanan eğitsel bilgisayar oyununun öğrencilerin Türkçe dersi ses olayları konusu ile ilgili eksikliklerini giderdiğini ve öğrenilenlerin pekiştirilmesini sağladığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

Yavuzkan (2019) “Eğitsel Dijital Oyunların 5. Sınıf Öğrencilerinin Matematik Başarısına ve Etkilerine Etkisi” araştırmasını Matematik dersinde kullanılan eğitsel dijital oyunların öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisini incelemek amacıyla yapmıştır. Bu araştırma Niğde’ de 5. sınıfta öğrenim gören 100 öğrenci ile yürütülmüştür. Yarı deneysel desenlerden eşitlenmemiş kontrol gruplu deneysel desenin kullanıldığı araştırmanın verileri ondalık sayılar konusuna yönelik geliştirilen başarı testi ve Matematik dersine yönelik tutum ölçeği ile toplanmıştır. Araştırmada Matematik başarıları açısından eğitsel bilgisayar oyunlarının kullanıldığı deney grubunun başarı puanlarının kontrol grubuna göre anlamlı düzeyde farklılık yarattığı, iki grubun tutum puanlarında ise anlamlı bir farklılık bulunmadığı sonuçlarına varılmıştır.

Yüksel (2019) “Türkçe Dersinde Kullanılan Eğitsel Dijital Oyunların Ders Başarısı ve Motivasyona Etkisi” adlı araştırmasını İstanbul’ da 5. sınıfta öğrenim gören 68 öğrenci ile yürütmüştür. Araştırmanın amacı Türkçe dersinde kullanılan eğitsel dijital oyunların öğrencilerin ders başarıları ve Türkçe dersine olan motivasyonuna etkisini belirlemektir. Ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desenin kullanıldığı araştırmada veriler araştırmacı tarafından geliştirilen akademik başarı testi ve Türkçe dersi motivasyon ölçeği ile toplanmıştır. Araştırmada deney grubu ile kontrol grubu son test başarı ortalamaları arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Gruplar arasında Türkçe dersi motivasyon ölçeği puanları bakımından anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir. Ancak deney grubu öğrencilerinin motivasyon ölçeği ön test ve son test puanları arasında anlamlı düzeyde farklılık belirlenmiştir. Eğitsel dijital oyunların Türkçe dersinde öğrencilerin akademik başarı ve motivasyonlarını etkileyerek derse ilgi

duymalarını sağladığı ve öğrenme açısından somut ortamlar oluşturduğu sonucuna varılmıştır.

Zengin (2019) “İngilizce Kelime Öğretiminde Eğitsel Bilgisayar Oyunları Kullanımının Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi” adlı araştırmayı eğitsel bilgisayar oyunlarının İngilizce kelime öğretiminde kullanımının öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisini incelemek amacıyla yapmıştır. Ön test-son test kontrol gruplu gerçek deneme deseninin kullanıldığı araştırma ortaokul 1. sınıfta öğrenim gören deney grubunda 166, kontrol grubunda ise 171 öğrenciyle yürütülmüştür. Araştırma verileri akademik başarı testi ve tutum ölçeği ile toplanmıştır. Araştırmada deney grubu öğrencilerinin, kontrol grubu öğrencilerinden daha başarılı oldukları, cinsiyete göre eğitsel bilgisayar oyunları ile yapılan kelime öğretiminin başarıya etkisinde kız ve erkek öğrencilerin başarıları arasında bir farklılık olmadığı, izleme testi sonuçlarında her iki grubun akademik başarı puanlarının azaldığı, deney grubunda öğrenilenlerin daha kalıcı olduğu, deneysel süreç sonrası iki grubun öğrencilerinin de İngilizce dersine yönelik tutumlarında anlamlı bir farklılık olmadığı sonuçları yer almıştır.

Ağırgöl (2020) “Fen Bilgisi Öğretiminde Eğitsel Dijital Oyun Kullanımının Öğrenci Akademik Başarısına, Bilgi Kalıcılığına ve Tutumuna Etkisi” adlı araştırmayı Fen derslerinde dijital oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına, kalıcılığa ve tutumlarına etkisini incelemek amacıyla yapmıştır. Araştırma 6. sınıfta öğrenim gören 59 öğrenci ile yürütülmüştür. Ön test-son test kontrol gruplu deneysel desenle yapılan araştırmanın verileri “Vücudumuzdaki Sistemler ve Sağlığı” ünitesine yönelik hazırlanan akademik başarı testi ve tutum ölçeği ile toplanmıştır. Araştırmada hem deney hem de kontrol grubu öğrencilerinin başarılarının arttığı, deney ve kontrol grubu öğrencilerinin başarı puanlarının ön ve son test ölçümleri arasındaki farkın istatistiksel olarak deney grubu lehine anlamlı olduğu, deney ve kontrol grubu öğrencilerinin tutum puanlarının arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı, hem deney hem de kontrol gruplarının ön, son ve kalıcılık testleri arasındaki farklılıkların anlamlı olduğu ancak deney grubundaki öğrencilerin başarı düzeylerinin kontrol grubundaki öğrencilerin başarı düzeylerinden daha fazla kalıcı olduğu tespit edilmiştir.

Aydoğan ve Karabağ (2020) “Eğitsel Bilgisayar Oyunu ile Desteklenmiş Tarih Öğretiminin Öğrencilerin Mekân Algılama ve Kronolojik Düşünme Becerilerine Etkisi” başlıklı araştırmayı Kırıkkale’ de 11. sınıfta öğrenim gören 34 öğrenci ile yürütmüşlerdir. Araştırma kapsamında “Atayolu” adlı eğitsel bilgisayar oyunu geliştirme

aşamasında gelişimsel araştırma, oyunun öğrencilerin mekânı algılama ve kronolojik düşünme becerilerine olan etkisinin belirlenmesi aşamasında ise nitel araştırma yaklaşımlarından eylem araştırması kullanılmıştır. Araştırmanın verileri araştırmacı günlüğü, yarı yapılandırılmış görüşme formları ve öğrenci ürünleri ile toplanmıştır. Araştırmada kullanılan eğitsel bilgisayar oyununun mekânı algılama becerisi ile ilgili boyutta, öğrencilerin tarihsel olayları tarihsel mekan ve haritalar ile bağ kurarak açıklama ve tarihsel olayları imgeler kullanarak zihinde canlandırma, kronolojik düşünme becerisi ile ilgili boyutta ise tarihsel olaylara ait tarihleri bilme, tarihsel olayları oluş sırasına göre sebep sonuç bağlantısı kurarak sıralayıp metin biçiminde sunma ve bu olaylarla ilgili olarak tarih şeridi oluşturmalarında katkıları olduğu belirtilmiştir.

Kaynar (2020) “Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Hayat Bilgisi Dersindeki Akademik Başarı Tutum ve Kalıcılığa Etkisi” adlı araştırmayı Hayat Bilgisi dersinde kullanılan eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin öğrencilerin akademik başarılarına, tutumlarına ve bilgilerin kalıcılığına etkisini incelemek amacıyla yapmıştır. Ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desenin kullanıldığı araştırma 3. sınıfta öğrenim gören 47 öğrenci ile yürütülmüştür. Araştırmada veriler akademik başarı testi, derse yönelik tutum ölçeği ve kalıcılık testi ile toplanmıştır. Araştırmada gruplar arasında akademik başarı testi, derse yönelik tutum ölçeği ve kalıcılık testi son test puanları arasında deney grupları lehine anlamlı bir farklılık tespit edilerek Hayat Bilgisi dersinde eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin kullanılmasının akademik başarıyı artırdığı, derse yönelik tutumları olumlu yönde etkilediği ve bilgilerin kalıcı olmasında etkili olduğu sonuçları yer almıştır.

Sabırlı ve Çoklar (2020) “Eğitsel Dijital Oyunların İlkokul Öğrencilerinin Eğitimine, Motivasyonuna ve Ders Erişimine Karşı Tutumlarına Etkisi” adlı araştırmalarını Adana’ da 2. sınıfta öğrenim gören 90 öğrenci ile yürütmüşlerdir. Araştırmanın amacı, eğitici oyunların eğitimde kullanılmasının ilkökul öğrencilerinin akademik başarıları, motivasyonları ve tutumları üzerindeki etkisini ortaya koymaktır. Ön test-son test kontrol gruplu deneysel desenin kullanıldığı araştırmada veriler İngilizce dersine yönelik akademik başarı testi, tutum, motivasyon ölçeği ve teknolojiye yönelik tutum ölçeği ile toplanmıştır. Araştırmada eğitsel dijital oyunların kullanılmasının öğrencilerin ders başarılarında önemli bir artışa neden olduğu, derse yönelik motivasyonda farklılık yaratırken derse yönelik tutumlarda ise farklılık oluşturmadığı sonucuna varılmıştır.

Altun (2021) “Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Oyunlardan Yararlanmaya İlişkin Öğretmen Tutum ve Görüşleri Üzerine Bir İnceleme” adlı araştırmayı Van’da görev yapan ortaokul Sosyal Bilgiler öğretmenleri ile 4. sınıf okutan sınıf öğretmenlerinin oluşturduğu 192 öğretmen ile yürütmüştür. Araştırmanın nicel boyutunda dijital oyunlardan yararlanma ölçeği, nitel boyutta ise yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Araştırmada öğretmenlerin Sosyal Bilgiler dersinde dijital oyun kullanımına yönelik olumlu görüşlere sahip olmasına rağmen deneyimlerinin olmadığı, dijital oyunlardan yararlanma ölçeğinin alt boyutları ile kıdem, yaş, öğrenim durumu ve cinsiyet değişkenlerine yönelik anlamlı bir farklılığın oluşmadığı sonuçlarına varılmıştır.

2.1.2. Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Yip ve Kwan (2006) “İngilizce Kelime Öğretme ve Öğrenme İçin Bir Araç Olarak Çevrimiçi Kelime Bilgisi Oyunları” adlı araştırmayı 3 öğretmen ve 100 mühendislik öğrencisi ile yaklaşık dokuz hafta boyunca yarı deneysel bir çalışmayla yürütmüşlerdir. Deney grubu kelime öğretiminde web aracılığıyla iki oyun oynarken, kontrol grubu ile kelime öğretiminde dersteki etkinlikler kullanılmıştır. Araştırma bulguları, deney grubunun son testte istatistiksel olarak kontrol grubundan daha iyi performans gösterdiğini, deney grubundaki öğrencilerin dijital eğitici oyunlarla desteklenmiş çevrimiçi öğrenmeyi geleneksel etkinlik temelli dersler yerine tercih ettiklerini, öğretmenlerin çevrimiçi oyunları çok beğendiğini ancak çevrimiçi oyunların öğretimin temel bir parçası olarak benimsenmesi durumunda desteğe ihtiyaç duyduklarını ortaya koymuştur.

Ebner ve Holzinger’ in (2007) “Kullanıcı Merkezli Oyun Tabanlı Öğrenmenin Yükseköğretimde Başarılı Bir Şekilde Uygulanması: İnşaat Mühendisliğinden Bir Örnek” adlı araştırmaları çevrimiçi oyunların yükseköğretimde öğrencilerin öğrenmesine katkıda bulunma düzeyini incelemek amacıyla yapılmıştır. 121 üniversite yedinci dönem öğrencisi ile yapılan araştırmada deneysel yöntemlerden ön test-son test kontrol gruplu model kullanılmıştır. Veriler anket ve başarı testi ile toplanmıştır. Öğrenme sürecinde oyunu oynayan deney grubu öğrencileri ile oyun oynamayan kontrol grubu öğrencileri arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olmadığı sonucuna varılmıştır.

Kebritchi vd. (2010). “Modern Matematik Bilgisayar Oyunlarının Matematik Başarısına ve Ders Motivasyonuna Etkisi” adlı araştırmayı bilgisayar oyununun öğrencilerin Matematik başarıları ve motivasyonu üzerindeki etkilerini incelemek amacıyla

yapmışlardır. Bu araştırmaya Amerika Birleşik Devletleri' nin güneydoğusundaki bir şehir lisesinde 9. ve 10. sınıfta toplam 193 öğrenci ve 10 öğretmen katılmıştır. Karma yöntemle yapılan araştırmada nicel boyutta ön test-son test kontrol gruplu deneysel desen kullanılmıştır. Nitel boyutta ise nicel sonuçları desteklemek için görüşmeler yapılmıştır. Elde edilen sonuçlarda deney grubunun başarı puanlarının kontrol grubuna göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde arttığı, grupların motivasyon puanları arasında ise anlamlı bir farklılığın bulunmadığı tespit edilmiştir. Bunun yanında öğretmenler, yapılan görüşmeler sonucunda öğrencilerin oyunları eğlenceli bulduklarını ve Matematik dersinden hoşlanmalarını sağladığını, oyunların etkili bir öğretim aracı olduğunu belirtmişlerdir.

Yong vd. (2016) “Dijital Oyunlar ve Matematik Öğrenmek: Öğrenci, Öğretmen ve Veli Bakış Açıları” adlı araştırmayı Malezya' da ortaokul düzeyinde Matematik öğreniminde dijital oyunların potansiyel kullanımını araştırmak amacıyla yapmışlardır. Araştırma 3 ortaokul öğrencisi, 3 matematik öğretmeni ve 3 veli ile yürütülmüştür. Nitel yöntemle yapılan araştırmada katılımcıların Matematik-teknoloji kullanımı ve Matematik öğrenmede dijital oyunların kullanımı konularındaki görüşleri alınmıştır. Araştırmada öğrencilerin Matematik öğretiminde bilgisayar oyunlarının kullanımına olumlu baktıkları, ebeveynlerinin kişisel iletişim ve sosyalleşmeyi öğrenmek adına geleneksel öğretim yaklaşımını tercih ettikleri, öğretmenlerin Matematik öğretiminde bilgisayar oyunlarının kullanılmasına olumlu bakmalarına rağmen dijital teknolojilerle öğretimi geleneksel öğretim yaklaşımlarının tamamlayıcısı olarak algıladıkları sonuçlarına varılmıştır.

Fokides' in (2018) “Dijital Eğitici Oyunlar ve Matematik: İlkokul Ortamlarında Bir Vaka Çalışmasının Sonuçları” adlı araştırmasının amacı ilkokul öğrencilerinin Matematik öğretiminde dijital oyunların kullanılmasının öğrenme durumları üzerindeki etkisini incelemektir. Araştırma ön test-son test kontrol gruplu deneysel desenle, Yunanistan' ın Atina kentindeki 3 okuldan 1., 4. ve 6. sınıfta öğrenim gören 201 öğrenci ile yürütülmüştür. Araştırma verileri başarı testi ve deney grubu öğrencilerinin deneysel süreç sonrası görüşlerini içeren görüşme formları ile toplanmıştır. Araştırmada deney grubundaki öğrencilerin büyük bir kısmının kontrol grubuna göre matematiksel kavramları öğrenmede daha başarılı olduğu, deney grubu öğrencilerinin ilgi ve motivasyonlarının artmasında dijital oyunların etkili olduğu belirlenmiştir.

Dele-Ajayi vd. (2019) “Nijerya' da Matematik Öğretmeye Yönelik Oyunlar: Öğrencilerin Katılımına ve Geleneksel Sınıf Dinamiklerine Ne Olur?” adlı araştırmayı eğitsel dijital oyunun Matematik dersine olan ilgiyi ve katılımı teşvik edip edemeyeceğini belirlemek amacıyla yapmışlardır. Araştırmanın katılımcıları Güney Nijerya' nın Ado-Ekiti eyaletinde bulunan 3 ilkokuldan 60 ilköğretim 4. sınıf ve 5. sınıf öğrencisidir. Deney ve kontrol gruplu deneysel desen nicel boyutu oluştururken nitel boyutta gözlem tekniği kullanılmıştır. Araştırma verileri Matematik tutum ölçeği ve gözlem formlarıyla toplanmıştır. Araştırmada eğitsel dijital oyun oynayan deney grubu öğrencilerin tutumlarında, kontrol grubu öğrencilerinin tutumlarına göre gelişme olduğu, yapılan gözlem sonucunda eğitsel dijital oyun kullanımının sınıf katılımını ve etkileşimini geliştirdiği ve öğrenciler için daha bireysel bir öğrenme deneyimi sağladığı sonuçlarına varılmıştır.

Noah (2019) “Bilgisayar Oyunu Temelli Öğretim Stratejisinin Öğrencilerin Matematik Öğrenme Çıktılarına Etkisi” adlı araştırmayı Matematik dersine yönelik hazırlanan bilgisayar destekli öğretim yönteminin ortaokul son sınıf öğrencilerinin Matematik öğrenme çıktıları üzerindeki etkisini ortaya çıkarmak amacıyla yapmıştır. Ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desenin kullanıldığı araştırma Nijerya' da öğrenim gören 240 ortaokul 2. sınıf öğrencisi ile yürütülmüştür. Araştırma verileri Matematik başarı testi ve Matematik tutum ölçeği ile toplanmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgular deney grubuna uygulanan bilgisayar oyunlarının kullanıldığı öğretim yönteminin öğrencilerin Matematik başarıları ile tutumları üzerinde etkili olduğuna yöneliktir.

Partovi ve Razavi (2019) “Oyuna Dayalı Öğrenmenin İlköğretim Öğrencilerinin Akademik Başarı Motivasyonlarına Etkisi” adlı araştırmayı oyun tabanlı öğrenmelerin ilkokul öğrencilerinin akademik başarı motivasyonları üzerindeki etkinliğini incelemek amacıyla yapmışlardır. 60 öğrenci ile yürütülen araştırmada ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır. Araştırma verileri okul motivasyon ölçeği ile toplanmıştır. Araştırmada deney grubunun akademik başarı motivasyonu açısından kontrol grubuna göre anlamlı derecede daha yüksek puanlara sahip olduğu ve eğitsel bilgisayar oyunlarının ilkokul öğrencilerinin akademik başarı motivasyonunu etkilediği belirlenmiştir.

Erfan ve Maulyda (2020) “Android Oyunlarını Kullanan Aday İlkokul Öğretmenleri İçin Öğrenci Odası Oluşturma Kavramının Geliştirilmesi” adlı araştırmayı

Endonezya’ da üniversite 3. sınıfta öğrenim gören 71 ilkokul öğretmen adayı ile yürütmüşlerdir. Araştırmanın amacı, ilkokul öğretmen adaylarının geometrik mekân kavramı üzerine kavramsal anlayışlarını geliştirmektir. Araştırmada ön test-son test kontrol gruplu deneysel model kullanılmıştır. Araştırmaya ait veriler akademik başarı testi ile toplanmıştır. Araştırmada geometrik uzay kavramını anlamada deney grubunun kontrol grubuna göre başarı testi puanlarında önemli bir artış gösterdiği, Android tabanlı eğitsel oyunun ilkokul öğretmen adaylarının geometrik alan kavramını anlamalarını geliştirmede etkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Bayatpour vd. (2022). “Web Tabanlı Oyunların İngilizce Öğrenmede Okuma ve Yazma Becerilerini Kolaylaştırmaya ve Geliştirmeye Etkisi” adlı araştırmalarını, web tabanlı oyunların İngilizce kelime öğretiminde okuma ve yazma becerilerini kolaylaştırma ve geliştirme üzerindeki etkisini değerlendirmek amacıyla yapmışlardır. Deney ve kontrol gruplu deneysel desenin kullanıldığı araştırma Tahran' da 4., 5. ve 6. sınıflarda İngilizce öğrenen 36 öğrenci ile yürütülmüştür. Araştırmada iki grup arasında son testte deney grubu lehine anlamlı bir fark olduğu ve Web tabanlı öğrenmenin okuma ve yazma becerilerini geliştirmede önemli bir etkisi olduğu sonucuna varılmıştır.

İKİNCİ BÖLÜM

YÖNTEM

1. ARAŞTIRMANIN MODELİ

Hayat Bilgisi öğretiminde eğitsel dijital oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına olan etkisinin incelendiği bu çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desen kullanılmıştır.

Ön test-son test kontrol gruplu yarı deneysel desende deney ve kontrol grupları tarafsız bir şekilde oluşturulur. Her iki gruba da ön test uygulandıktan sonra deney grubuna müdahale de bulunulurken kontrol grubuna müdahalede bulunulmaz. Deneysel işlem tamamlandıktan sonra her iki gruba da son test uygulanır (Sönmez ve Alacapınar, 2011). Eğitim alanında yapılan araştırmalarda sınıfların önceden oluşturulmuş olması öğrencilerin gruplara yansız atanmasını genellikle mümkün kılmamaktadır. Bu nedenle daha önceden oluşturulmuş olan sınıflardan rastgele belirlenen deney ve kontrol gruplu yarı deneysel desenlere başvurulur (Özmen, 2016). Araştırma modeline ait simgesel görünüm Tablo 8’ de verilmiştir.

Tablo 8. Araştırma Modelinin Simgesel Görünümü

Grup	Ön test	Deneysel işlem	Son test
Deney	HBAB testi	Eğitsel dijital oyun destekli öğretim	HBAB testi
Kontrol	HBAB testi	Mevcut öğretim programı	HBAB testi

*HBAB testi: Hayat Bilgisi Akademik Başarı Testi

Tablo 8’ de görüldüğü gibi araştırma sürecinde deney grubunda eğitsel dijital oyunlar ile desteklenmiş öğretim yapılırken kontrol grubunda mevcut programdaki etkinlikler dahilinde öğretim yapılmıştır. Deney ve kontrol gruplarına akademik başarı ön testi uygulanarak deneysel süreç başlamıştır. Deneysel süreç bitiminde deney ve kontrol gruplarına akademik başarı son testi uygulanmıştır. Araştırmada bağımlı değişken akademik başarı testi iken bağımsız değişken ise eğitsel dijital oyunlar ile desteklenen öğretimdir. Araştırmanın deneysel süreci 4,5 hafta boyunca yapılan 18 ders saatinde tamamlanmıştır.

2. ARAŞTIRMANIN ÇALIŞMA GRUBU

Araştırmanın çalışma grubunu, 2021-2022 eğitim öğretim yılında Manisa ili Kula ilçesi Rafet Üçelli İlkokulu’ nda 2. sınıfta öğrenim gören 51 öğrenci oluşturmaktadır.

Okulda üç adet 2. sınıf şubesi bulunmaktadır. Uygulama yapılan ilkokulda bulunan ve üç şubeden oluşan 2. sınıflar arasından kontrol ve deney grupları rastgele seçilerek araştırmanın uygulaması gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın deney grubunu 2-B şubesinden 20 öğrenci, kontrol grubunu ise 2-A ve 2-C şubelerinden 31 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma grubundaki öğrencilerin demografik özellikleri tablo 9’ da verilmiştir.

Tablo 9. Öğrencilerin Demografik Özellikleri

Cinsiyet	N	%
Erkek	25	49
Kız	26	51
Grup		
Kontrol Grubu	31	60,8
Deney Grubu	20	39,2
Toplam	51	100

Tablo 9’ da araştırmada yer alan öğrencilerin sosyodemografik özellikleri yer almaktadır. Elde edilen sonuçlara göre; öğrencilerin %49’ unu erkekler, %51’ ini kızlar oluşturmaktadır. Öğrencilerin %60,8’ inin kontrol grubunda, %39,2’ sinin deney grubunda yer aldığı belirlenmiştir.

3. ARAŞTIRMANIN VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından geliştirilen akademik başarı testi kullanılmıştır. Akademik başarı testi hazırlanırken öncelikle alanyazın taraması yapılmış, Milli Eğitim Bakanlığı tarafından kullanılan sorular, test kitaplarındaki sorular ve EBA portalında yer alan sorular incelenmiştir.

Araştırma verilerini toplamak için Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının öğrenci başarısına etkisini ölçmek amacıyla akademik başarı testi hazırlanmıştır. Akademik başarı testi oluşturulurken işlenecek olan kazanımlar doğrultusunda belirtke tablosu hazırlanmıştır. Yine belirtke tablosu oluşturulurken her kazanım için ayrılan ders saati ve konu içeriği dikkate alınarak soruların dengeli bir şekilde dağıtılmasına özen gösterilmiştir. Kazanımlara uygun olarak 3 seçenekli 48 sorudan oluşan bir akademik başarı testi geliştirilmiştir. Hazırlanan test maddelerinde uzman (1 profesör, 1 doçent, 1 yüksek lisans mezunu, 2 sınıf öğretmeni ve 1 Türkçe öğretmeni) görüşü alınarak gerekli düzeltme ve düzenlemeler yapılmıştır. Uzman görüşü alınarak oluşturulan test maddelerinin geçerlilik ve güvenirlik analizini yapmak amacıyla Manisa ili Kula ilçesinde 3. ve 4. sınıfta öğrenim görmekte olan 203 öğrenci ile pilot

uygulama yapılmıştır. Pilot uygulamanın 3. ve 4. sınıf öğrencileri ile yapılmasının nedeni bir önceki eğitim öğretim yılında konuları işlemiş olmalarıdır.

Tablo 10’ da Hayat Bilgisi dersi akademik başarı testinin kazanımlara göre dağılımı verilmiştir.

Tablo 10. Akademik Başarı Testinin Yenilenmiş Bloom Taksonomisine Göre Hazırlanmış Belirtke Tablosu

Kazanımlar	Hatırlama	Anlama	Uygulama	Analiz	Değerlendirme	Yaratma	Toplam
HB.2.3.1. Sağlıklı büyüme ve gelişme ile kişisel bakım, spor, uyku ve beslenme arasındaki ilişkiyi fark eder.				1,2,3 4,5,6 7			7
HB.2.3.2.Dengeli beslenmeye uygun öğün listesi hazırlar.		8,9 10,13	11,12 14,15 16				9
HB.2.3.3.Yemek yerken görgü kurallarına uyar.		17,18 19,20 21,22 23					7
HB.2.3.4. Sağlıklı bir yaşam için temizliğin gerekliliğini açıklar.		24,25 26,27 28,29 30,31 32					9
HB.2.3.5. Sağlıkla ilgili hizmet veren kurumları ve meslekleri tanır.	33,34 35,36 37,38						6
HB.2.3.6. Mevsimine uygun meyve ve sebze tüketiminin insan sağlığına etkilerini fark eder.				39,40 41,42			4
HB.2.3.7. Mevsim şartlarına uygun kıyafet seçer.		43,44 45,46 47,48					6
Toplam Soru Sayısı	6	26	5	11	0	0	48

Tablo 10 incelendiğinde hatırlama düzeyinde altı, anlama düzeyinde yirmi altı, uygulama düzeyinde beş, analiz düzeyinde 11 soru yer almaktadır. Hayat Bilgisi dersi akademik başarı testinin pilot uygulaması yapıldıktan sonra her maddenin güçlük ve ayırt edicilik indeksi hesaplanmıştır.

Tablo 11’ de pilot uygulama sonrası soruların madde güçlük ve ayırt edicilik değerleri verilmiştir.

Tablo 11. Pilot Uygulama Sonrası Hayat Bilgisi Dersi Başarı Testine Ait Madde Güçlük ve Ayırt Edicilik Değerleri

Soru No	Madde Güçlük Değeri (Pj)	Madde Ayırt Edicilik Değeri (Rjx)	Soru No	Madde Güçlük İndeksi(Pj)	Madde Ayırt Edicilik İndeksi (Rjx)
1	0,90	0,31	25	0,76	0,53
2	0,68	0,25	26	0,61	0,65
3	0,90	0,33	27	0,82	0,51
4	0,76	0,60	28	0,77	0,50
5	0,61	0,68	29	0,64	0,58
6	0,80	0,53	30	0,64	0,58
7	0,86	0,40	31	0,56	0,53
8	0,87	0,30	32	0,74	0,51
9	0,85	0,33	33	0,82	0,48
10	0,95	0,18	34	0,87	0,43
11	0,80	0,48	35	0,83	0,48
12	0,83	0,36	36	0,85	0,48
13	0,59	0,50	37	0,68	0,61
14	0,94	0,23	38	0,72	0,56
15	0,91	0,28	39	0,62	0,58
16	0,92	0,25	40	0,60	0,50
17	0,88	0,33	41	0,63	0,56
18	0,73	0,63	42	0,64	0,53
19	0,82	0,48	43	0,79	0,41
20	0,85	0,40	44	0,86	0,33
21	0,68	0,71	45	0,58	0,55
22	0,88	0,30	46	0,67	0,63
23	0,88	0,33	47	0,49	0,40
24	0,85	0,35	48	0,75	0,56

Tablo 11’ de pilot uygulama sonrasında yapılan madde analizine göre maddelerin güçlük ve ayırt edicilik verileri yer almaktadır. Yapılan analize göre test maddelerine ait madde güçlük indeksleri 0,49 ile 0,95 arasında, madde ayırt edicilik indekslerinin ise 0,18 ile 0,68 arasında olduğu tespit edilmiştir. Madde güçlük değeri maddenin, doğru yapılma oranının ölçüsüdür. 0-1 arasında değer alır. Madde güçlüğü; sıfıra yaklaştıkça maddenin zorlaştığını, bire yaklaştıkça ise maddenin kolaylaştığını gösterir (Büyüköztürk vd.,

2012). Madde ayırt edicilik değerinin 0,40 ve üstünde olması o maddenin ayırt etme gücünün yüksek olduğunu, 0,30 ile 0,39 arasında olması maddenin ayırt etme gücünün orta düzeyde olduğunu, 0,20 ile 0,29 arasında olması maddenin ayırt etme gücünde sıkıntı olduğunu ve düzeltilmesi gerektiğini, 0,19 ve altında olması ise maddenin ayırt etme gücünün olmadığını yani testten çıkarılması gerektiğini göstermektedir (Tekin, 2010).

Yukarıdaki bilgiler doğrultusunda ayırt edicilik indeksi 0,30'un altında olan 2., 10., 14., 15. ve 16. sorular testten çıkarılmıştır. Sınıf düzeyi göz önünde bulundurularak aynı kazanıma yönelik hazırlanan benzer sorulardan madde ayırt edicilik gücü daha iyi olan ve madde güçlüğüne göre orta güçlük düzeyine daha yakın sorular seçilmiş ve başarı testi 25 soruya indirilmiştir. Tablo 12' de gerekli düzenlemeler yapıldıktan sonra son şekli verilmiş başarı testine ait kazanımların sorulara göre dağılımı gösterilmiştir.

Tablo 12. Nihai Başarı Testi Kazanım-Soru Dağılımı

Kazanımlar	Soru No
HB.2.3.1. Sağlıklı büyüme ve gelişme ile kişisel bakım, spor, uyku ve beslenme arasındaki ilişkiyi fark eder.	1, 3, 4, 5, 6
HB.2.3.2. Dengeli beslenmeye uygun öğün listesi hazırlar.	11, 12, 13
HB.2.3.3. Yemek yerken görgü kurallarına uyar.	19, 20, 21
HB.2.3.4. Sağlıklı bir yaşam için temizliğin gerekliliğini açıklar.	26, 29, 30, 31, 32
HB.2.3.5. Sağlıkla ilgili hizmet veren kurumları ve meslekleri tanıır.	35, 37, 38
HB.2.3.6. Mevsimine uygun meyve ve sebze tüketiminin insan sağlığına etkilerini fark eder.	39, 40, 42
HB.2.3.7. Mevsim şartlarına uygun kıyafet seçer.	45, 46, 48
Toplam Soru Sayısı	25

Tablo 12' de son şekli verilen başarı testinde en çok sorunun HB.2.3.1. ve HB.2.3.4. kazanımlarına ait olduğu görülmektedir. Bunun sebebi bu kazanımların içeriğinin diğer kazanımlara göre daha geniş olmasıdır. Bu bağlamda kazanımın bulunduğu konunun özellikleri kapsam geçerliliğinin sağlanması için soruların dağılımında etkili olmuştur. Son hale getirilen testin ortalama madde güçlük değeri 0,71, ortalama madde ayırt edicilik değeri ise 0,52 olarak hesaplanmıştır. Tablo 13' te akademik başarı testinin güvenirlik katsayısını gösteren Cronbach's Alpha değeri yer almaktadır.

Tablo 13. Hayat Bilgisi Dersi Akademik Başarı Testinin Cronbach's Alpha Güvenirlik İstatistiği

Cronbach's Alpha	Madde sayısı
, 874	25

Cronbach alfa katsayısı, maddelerin iç tutarlılıklarının bir ölçüsü olarak ölçekte yer alan maddelerin homojenliğini değerlendirmek için kullanılır. Bir ölçekte Cronbach alfa katsayısı yüksek ise ölçekte yer alan maddelerin aynı özelliği ölçtüğü ve maddelerin birbiriyle tutarlı olduğu yorumlanır (Alpar, 2013: 848-851). Tablo 14’ te Cronbach Alpha değer aralıkları gösterilmiştir.

Tablo 14. Cronbach Alpha Değer Aralıkları

Değer Aralıkları	Güvenilirlik Durumu
$0 < R_2 < 0,40$	güvenilir değil
$0,40 < R_2 < 0,60$	düşük güvenilirlikte
$0,60 < R_2 < 0,80$	oldukça güvenilir
$0,80 < R_2 < 1,00$	yüksek güvenilirlikte

Kaynak: Alpar, 2013: 848-851

Tablo 14’ te yer alan bilgilere göre Hayat Bilgisi dersi akademik başarı testinin güvenilirliği yüksektir.

4. ARAŞTIRMA VERİLERİNİN TOPLANMASI

Araştırma için Manisa İl Milli Eğitim Müdürlüğü’nden Kula Rafet Üçelli İlkokulu’nda öğrenim gören 2. sınıf öğrencileri ile Hayat Bilgisi dersinde çalışma yapabilmek için gerekli izinler alınmıştır. Araştırmanın yapılacağı okuldaki deney ve kontrol grubu öğrencilerinin araştırma öncesinde bilgilendirilmelerinin ardından deney ve kontrol gruplarına akademik başarı ön testi uygulanarak araştırmanın veri toplama süreci başlamıştır. Araştırma 18.04.2022 ile 18.05.2022 tarihleri arasında 18 (4,5 hafta) ders saati süresince devam etmiştir. Uygulama bitiminden 1 gün sonra 18.05.2022 tarihinde ise son test deney ve kontrol gruplarına uygulanmıştır. Ön test uygulamasının ardından deney grubu ile araştırmacı tarafından hazırlanan eğitsel dijital oyunlar ile desteklenmiş etkinlikler 4,5 hafta boyunca bilgisayar sınıfında bulunan akıllı tahta ve 1 adet dokunmatik özellikli tablete dönüşebilir diz üstü bilgisayar ile yapılmıştır.

Oyunlar, Wordwall platformunda araştırmacı tarafından ve Hayat Bilgisi alanında çalışan 1 doçent ve teknoloji alanında çalışan 1 profesörden uzman görüşü alınarak hazırlanmıştır. Wordwall; bilgisayar, tablet, telefon veya interaktif beyaz tahta gibi webe bağlanabilen herhangi bir cihazda oynanabilen öğrenciler tarafından bireysel olarak veya öğrencilerin sırayla sınıfın önünde, öğretmen önderliğinde oynanabildikleri, öğretmenlere derste kullanmak üzere oyun şablonları sunarak oyun tasarımlarını sağlayan oyun yapım aracıdır (Wordwall, b.t). Oyunları araştırma kapsamında

kullanabilmek için Wordwall platformu yönetiminden mail yoluyla izin alınmıştır. Deney grubu öğrencilerine uygulanan oyunlar ve oyunların kazanımlara göre dağılımı Tablo 15’te belirtilmiştir.

Tablo 15. Deney Grubuna Uygulanan Eğitsel Dijital Oyunların Kazanımlara Göre Dağılımı

Kazanımlar	Uygulanan Eğitsel Dijital Oyunlar
HB. 2.3.1. Sağlıklı büyüme ve gelişme ile kişisel bakım, spor, uyku ve beslenme arasındaki ilişkiyi fark eder.	Uçak Balon patlatma Grup sıralaması
HB. 2.3.2. Dengeli beslenmeye uygun öğün listesi hazırlar.	Labirent kovalamaca Köstebek vurmaca Grup sıralaması
HB. 2.3.3. Yemek yerken görgü kurallarına uyar.	Doğru–yanlış Uçak Gameshow
HB. 2.3.4. Sağlıklı bir yaşam için temizliğin gerekliliğini açıklar.	Eşleştirme Labirent kovalamaca Kutuyu aç
HB. 2.3.5. Sağlıkla ilgili hizmet veren kurumları ve meslekleri tanır.	Köstebek vurmaca Labirent kovalamaca
HB. 2.3.6. Mevsimine uygun meyve ve sebze tüketiminin insan sağlığına etkilerini fark eder.	Uçak Labirent kovalamaca
HB. 2.3.7. Mevsim şartlarına uygun kıyafet seçer.	Balon patlatma Grup sıralaması Köstebek vurmaca

Tablo 15’te görüldüğü üzere araştırmaya konu olan 7 kazanımda toplam 19 eğitsel dijital oyun kullanılmıştır. Aynı süreçte kontrol grubu ile mevcut öğretim programı doğrultusunda dersler işlenmiştir. Uygulama sürecinin sona ermesiyle deney ve kontrol gruplarına akademik başarı son testi uygulanmıştır. Araştırmanın uygulama aşamasında kullanılan eğitsel dijital oyunlar, uygulanma sırasına göre açıklanmaya çalışılmıştır. Şekil 3’te uçak oyununa ait ekran görüntüsü yer almaktadır.

Şekil 3. Uçak Oyununa Ait Ekran Görüntüsü

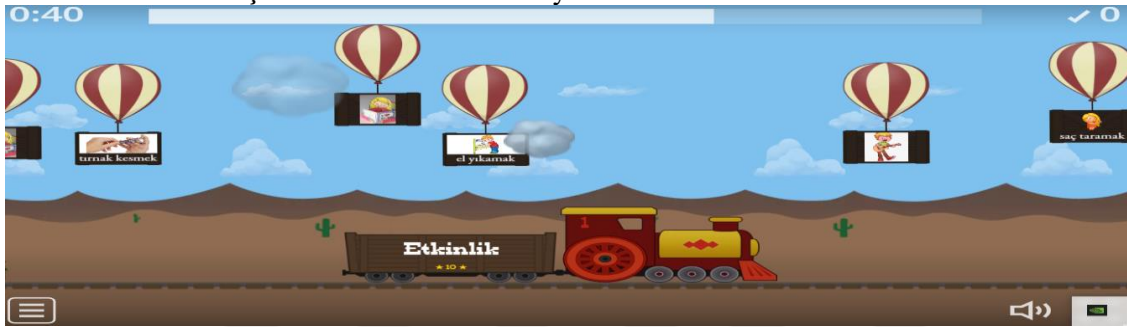


Kaynak: Wordwall, b.t

Uçak oyunu “Sağlıklı büyüme ve gelişme ile kişisel bakım, spor, uyku ve beslenme arasındaki ilişkiyi fark eder.” kazanımına yönelik olarak hazırlanmıştır. Oyunda amaç sağlıklı büyümek ve gelişmek için yapılması gereken resimleri ve bilgileri dokunmatik kumanda ile idare edilen uçak ile toplayarak puan kazanmaktır. Oyun sırasında oyuncu oyun süresi içerisinde doğru cevaplara doğru uçmaya, yanlış cevaplardan kaçınmaya çalışıp puan toplar. Oyun zorluk seviyesine göre devam etmektedir. Oyun sonrasında öğrenci cevaplarını, topladığı puanları ve sıralamasını görebilmektedir.

Şekil 4’ te balon patlatma oyununa ait ekran görüntüsü yer almaktadır.

Şekil 4. Balon Patlatma Oyununa Ait Ekran Görüntüsü



Kaynak: Wordwall, b.t

Balon patlatma oyunu “Sağlıklı büyüme ve gelişme ile kişisel bakım, spor, uyku ve beslenme arasındaki ilişkiyi fark eder.” kazanımına yönelik olarak hazırlanmıştır. Oyunda amaç kişisel bakım için yapılması gerekenlerin yazılı olduğu resimlerin balonlarını patlatıp trenin vagonuna düşürmeye çalışarak puan kazanmaktır. Oyun sırasında oyuncu oyun süresi içerisinde doğru cevapların olduğu balonları patlatmaya, yanlış cevapların olduğu balonlardan kaçınmaya çalışıp puan toplar. Oyun zorluk seviyesine göre devam etmektedir. Oyun sonrasında öğrenci cevaplarını, topladığı puanları ve sıralamasını görebilmektedir.

Şekil 5’ te grup sıralaması oyununa ait ekran görüntüsü yer almaktadır.

Şekil 5. Grup Sıralaması Oyununa Ait Ekran Görüntüsü



Kaynak: Wordwall, b.t

Grup sıralaması oyunu “Sağlıklı büyüme ve gelişme ile kişisel bakım, spor, uyku ve beslenme arasındaki ilişkiyi fark eder.” kazanımına yönelik olarak hazırlanmıştır. Oyunda amaç oyun süresi içerisinde sağlıklı büyüüp gelişmek için yapılması gereken doğru ve yanlış davranışları uygun bölüme sürükleyerek puan kazanmaktır. Oyun zorluk seviyesine göre devam etmektedir. Oyun sonrasında öğrenci cevaplarını, topladığı puanları ve sıralamasını görebilmektedir.

Şekil 6’ da labirent kovalamaca oyununa ait ekran görüntüsü yer almaktadır.

Şekil 6. Labirent Kovalamaca Oyununa Ait Ekran Görüntüsü

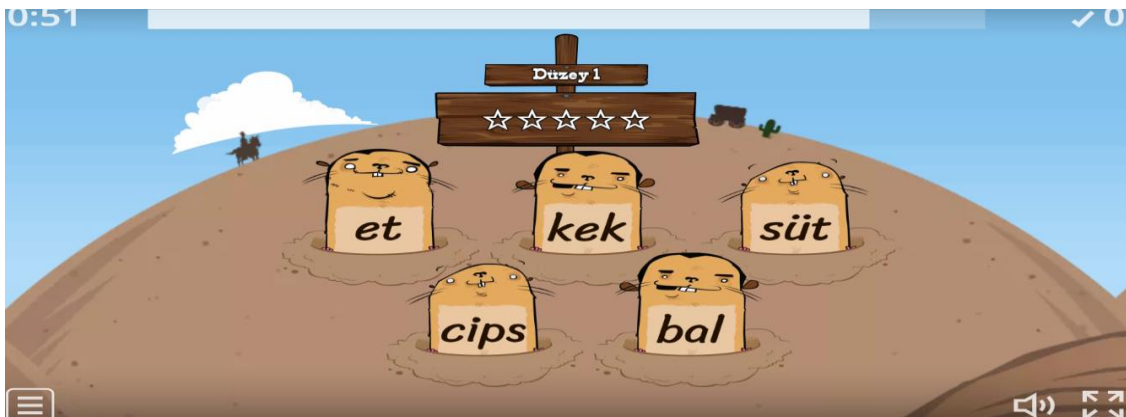


Kaynak: Wordwall, b.t

Labirent kovalamaca oyunu “Dengeli beslenmeye uygun öğün listesi hazırlar.” kazanımına yönelik olarak hazırlanmıştır. Oyunda amaç oyun süresi içerisinde dengeli beslenmek için gerekli olan besinleri seçmektir. Oyun sırasında oyuncu oyun maskotunu dokunmatik yolla yönlendirerek sağlıklı olan besinleri yemeye çalışır. Oyuncu aynı zamanda kendisini kovalayan maskotlardan da kaçmaya çalışır. Oyun zorluk seviyesine göre devam etmektedir. Oyun sonrasında öğrenci cevaplarını, topladığı puanları ve sıralamasını görebilmektedir.

Şekil 7’ de köstebek vurmaca oyununa ait ekran görüntüsü yer almaktadır.

Şekil 7. Köstebek Vurmaca Oyununa Ait Ekran Görüntüsü



Kaynak: Wordwall, b.t

Köstebek vurmaca oyunu “Dengeli beslenmeye uygun öğün listesi hazırlar.” kazanımına yönelik olarak hazırlanmıştır. Oyunda amaç oyun süresi içerisinde ana öğünlerde tüketilmesi gereken besinleri seçmektir. Oyun sırasında oyuncu dokunmatik yolla yiyecekleri temsil eden köstebeklere vurarak puan toplamaya çalışır. Oyun zorluk seviyesine göre devam etmektedir. Oyun sonrasında öğrenci cevaplarını, topladığı puanları ve sıralamasını görebilmektedir.

Şekil 8’ de grup sıralaması oyununa ait ekran görüntüsü yer almaktadır.

Şekil 8. Grup Sıralaması Oyununa Ait Ekran Görüntüsü



Kaynak: Wordwall, b.t

Grup sıralaması oyunu “Dengeli beslenmeye uygun öğün listesi hazırlar.” kazanımına yönelik olarak hazırlanmıştır. Oyunda amaç oyun süresi içerisinde dengeli beslenmek için yapılması gereken davranışları belirlemektir. Oyun sırasında oyuncu dokunmatik yolla doğru ve yanlış davranışları ilgili alanlara sürükleyerek puan toplamaya çalışır. Oyun sonrasında öğrenci cevaplarını, topladığı puanları ve sıralamasını görebilmektedir.

Şekil 9’ da doğru-yanlış oyununa ait ekran görüntüsü yer almaktadır.

Şekil 9. Doğru-Yanlış Oyununa Ait Ekran Görüntüsü



Kaynak: Wordwall, b.t

Doğru- yanlış oyunu “Yemek yerken görgü kurallarına uyar.” kazanımına yönelik olarak hazırlanmıştır. Oyunda amaç zaman baskısı altında görgü kurallarına yönelik bilgilerin doğru ve yanlış olduğunu belirlemektir. Oyun sırasında oyuncu dokunmatik yolla doğru cevapları seçerek puan toplamaya çalışır. Oyunda soruların doğru cevaplanma süresine bağlı olarak bonus puanlar yer almaktadır. Oyun sonrasında öğrenci cevaplarını, topladığı puanları ve sıralamasını görebilmektedir.

Şekil 10’ da uçak oyununa ait ekran görüntüsü yer almaktadır.

Şekil 10. Uçak Oyununa Ait Ekran Görüntüsü



Kaynak: Wordwall, b.t

Uçak oyunu “Yemek yerken görgü kurallarına uyar.” kazanımına yönelik olarak hazırlanmıştır. Oyunda amaç yemekte uyulması gereken görgü kurallarına ait resimleri ve bilgileri dokunmatik kumanda ile idare edilen uçak ile toplayarak puan kazanmaktır. Oyun sırasında oyuncu oyun süresi içerisinde doğru cevaplara doğru uçmaya, yanlış cevaplardan kaçınmaya çalışıp puan toplar. Oyun zorluk seviyesine göre devam etmektedir. Oyun sonrasında öğrenci cevaplarını, topladığı puanları ve sıralamasını görebilmektedir.

Şekil 11’ de gameshow oyununa ait ekran görüntüsü yer almaktadır.

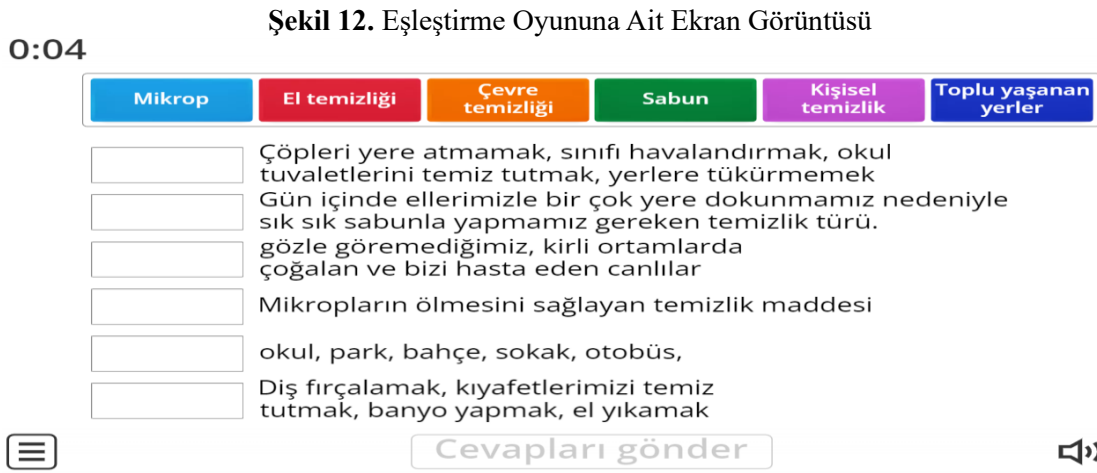
Şekil 11. Gameshow Oyununa Ait Ekran Görüntüsü



Kaynak: Wordwall, b.t

Gameshow oyunu “Yemek yerken görgü kurallarına uyar.” kazanımına yönelik olarak hazırlanmıştır. Oyunda amaç zaman baskısı altında görgü kurallarına yönelik bilgilerin doğru ve yanlış olduğunu belirlemektir. Oyun sırasında oyuncu dokunmatik yolla doğru cevapları seçerek puan toplamaya çalışır. Oyunda soruların doğru cevaplanma süresine bağlı olarak bonus puanlar yer almaktadır. Oyun sonrasında öğrenci cevaplarını, topladığı puanları ve sıralamasını görebilmektedir.

Şekil 12’ de eşleştirme oyununa ait ekran görüntüsü yer almaktadır.



Kaynak: Wordwall, b.t

Eşleştirme oyunu “Sağlıklı bir yaşam için temizliğin gerekliliğini açıklar.” kazanımına yönelik olarak hazırlanmıştır. Oyunda amaç oyun süresi içerisinde temizlik ile ilgili anahtar kelimeleri anlamlarını karşılayan ifadeler ile eşleştirmektir. Oyun sırasında oyuncu dokunmatik yolla kavramları ilgili alanlara sürükleyerek puan toplamaya çalışır. Oyun sonrasında öğrenci cevaplarını, topladığı puanları ve sıralamasını görebilmektedir.

Şekil 13’ te labirent kovalamaca oyununa ait ekran görüntüsü yer almaktadır.

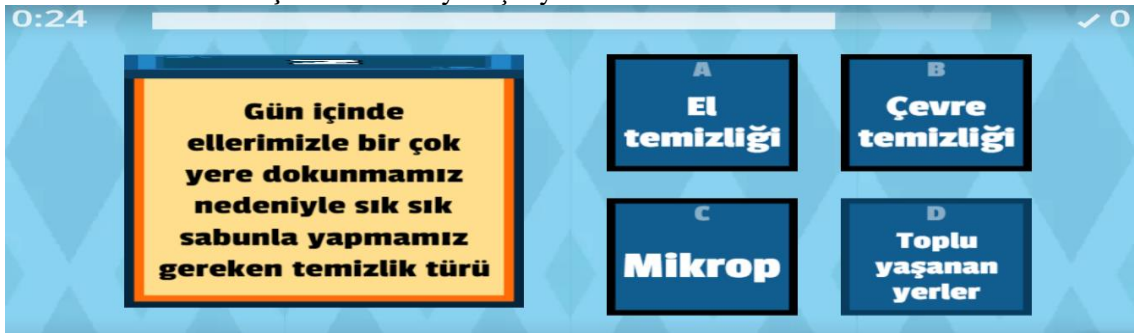


Kaynak: Wordwall, b.t

Labirent kovalamaca oyunu “Sağlıklı bir yaşam için temizliğin gerekliliğini açıklar.” kazanımına yönelik olarak hazırlanmıştır. Oyunda amaç oyun süresi içerisinde temizlik ile ilgili bilgileri seçmektir. Oyun sırasında oyuncu oyun maskotunu dokunmatik yolla yönlendirerek temizlik ile ilgili bilgilerin olduğu bölümlere gitmeye çalışır. Oyuncu aynı zamanda kendisini kovalayan maskotlardan da kaçmaya çalışır. Oyun zorluk seviyesine göre devam etmektedir. Oyun sonrasında öğrenci cevaplarını, topladığı puanları ve sıralamasını görebilmektedir.

Şekil 14’ te kutuyu aç oyununa ait ekran görüntüsü yer almaktadır.

Şekil 14. Kutuyu Aç Oyununa Ait Ekran Görüntüsü



Kaynak: Wordwall, b.t

Kutuyu aç oyunu “Sağlıklı bir yaşam için temizliğin gerekliliğini açıklar.” kazanımına yönelik olarak hazırlanmıştır. Oyunda amaç oyun süresi içerisinde temizlik ile ilgili bilgileri içeren kutulardan seçim yaparak kutularda yer alan bilgilerle temizlik ile ilgili kavramları eşleştirerek puan toplamaktır. Oyun sonrasında öğrenci cevaplarını, topladığı puanları ve sıralamasını görebilmektedir.

Şekil 15’ te köstebek vurmaca oyununa ait ekran görüntüsü yer almaktadır.

Şekil 15. Köstebek Vurmaca Oyununa Ait Ekran Görüntüsü



Kaynak: Wordwall, b.t

Köstebek vurmaca oyunu “Sağlıkla ilgili hizmet veren kurumları ve meslekleri tanır.” kazanımına yönelik olarak hazırlanmıştır. Oyunda amaç oyun süresi içerisinde sağlık alanında çalışan meslek gruplarını seçmektir. Oyun sırasında oyuncu dokunmatik yolla meslekleri temsil eden köstebeklere vurarak puan toplamaya çalışır. Oyun zorluk seviyesine göre devam etmektedir. Oyun sonrasında öğrenci cevaplarını, topladığı puanları ve sıralamasını görebilmektedir.

Şekil 16’ da labirent kovalamaca oyununa ait ekran görüntüsü yer almaktadır.

Şekil 16. Labirent Kovalamaca Oyununa Ait Ekran Görüntüsü



Kaynak: Wordwall, b.t

Labirent kovalamaca oyunu “Sağlıkla ilgili hizmet veren kurumları ve meslekleri tanır.” kazanımına yönelik olarak hazırlanmıştır. Oyunda amaç oyun süresi içerisinde sağlık alanında çalışan meslek ve kurumları seçmektir. Oyun sırasında oyuncu oyun maskotunu dokunmatik yolla yönlendirerek sağlık alanında çalışan meslek ve kurumlarının yer aldığı bölümlere gitmeye çalışır. Oyuncu aynı zamanda kendisini kovalayan maskotlardan da kaçmaya çalışır. Oyun zorluk seviyesine göre devam etmektedir. Oyun sonrasında öğrenci cevaplarını, topladığı puanları ve sıralamasını görebilmektedir.

Şekil 17’ de uçak oyununa ait ekran görüntüsü yer almaktadır.

Şekil 17. Uçak Oyununa Ait Ekran Görüntüsü



Kaynak: Wordwall, b.t

Uçak oyunu “Mevsimine uygun meyve ve sebze tüketiminin insan sağlığına etkilerini fark eder.” kazanımına yönelik olarak hazırlanmıştır. Oyunda amaç mevsimlerine göre sebze ve meyveleri dokunmatik kumanda ile idare edilen uçak ile toplayarak puan kazanmaktır. Oyun sırasında oyuncu oyun süresi içerisinde doğru cevaplara doğru uçmaya, yanlış cevaplardan kaçınmaya çalışıp puan toplar. Oyun zorluk seviyesine göre devam etmektedir. Oyun sonrasında öğrenci cevaplarını, topladığı puanları ve sıralamasını görebilmektedir.

Şekil 18’ de labirent kovalamaca oyununa ait ekran görüntüsü yer almaktadır.

Şekil 18. Labirent Kovalamaca Oyununa Ait Ekran Görüntüsü



Kaynak: Wordwall, b.t

Labirent kovalamaca oyunu “Mevsimine uygun meyve ve sebze tüketiminin insan sağlığına etkilerini fark eder.” kazanımına yönelik olarak hazırlanmıştır. Oyunda amaç oyun süresi içerisinde mevsimlere göre tüketilmesi gereken meyve ve sebzeleri belirleyerek puan kazanmaktır. Oyun sırasında oyuncu oyun maskotunu dokunmatik yolla yönlendirerek mevsimine göre meyve ve sebzeleri yemeye çalışır. Oyuncu aynı zamanda kendisini kovalayan maskotlardan da kaçmaya çalışır. Oyun zorluk seviyesine göre devam etmektedir. Oyun sonrasında öğrenci cevaplarını, topladığı puanları ve sıralamasını görebilmektedir.

Şekil 19’ da balon patlatma oyununa ait ekran görüntüsü yer almaktadır.

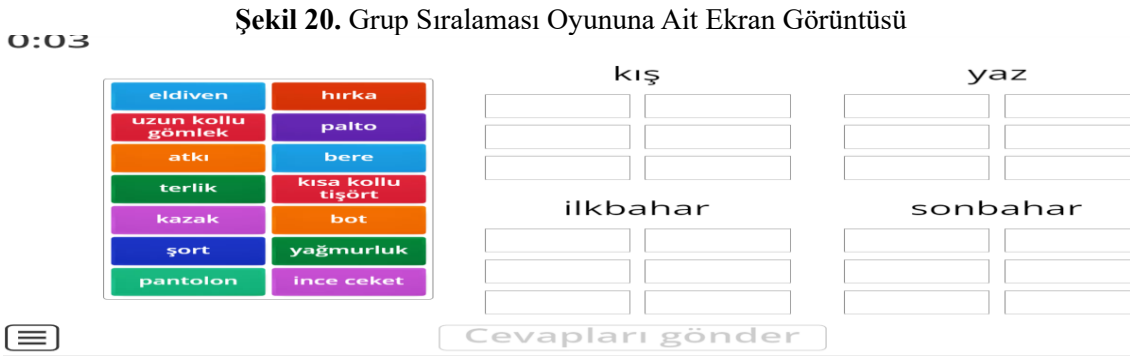
Şekil 19. Balon Patlatma Oyununa Ait Ekran Görüntüsü



Kaynak: Wordwall, b.t

Balon patlatma oyunu “Mevsim şartlarına uygun kıyafet seçer.” kazanımına yönelik olarak hazırlanmıştır. Oyunda amaç kıyafetlerin olduğu balonları patlatıp mevsime uygun olanı tren vagonuna düşürmeye çalışarak puan kazanmaktır. Oyun sırasında oyuncu oyun süresi içerisinde doğru cevapların olduğu balonları patlatmaya, yanlış cevapların olduğu balonlardan kaçınmaya çalışıp puan toplar. Oyun zorluk seviyesine göre devam etmektedir Oyun sonrasında öğrenci cevaplarını, topladığı puanları ve sıralamasını görebilmektedir.

Şekil 20’ de grup sıralaması oyununa ait ekran görüntüsü yer almaktadır.



Kaynak: Wordwall, b.t

Grup sıralaması oyunu “Mevsim şartlarına uygun kıyafet seçer.” kazanımına yönelik olarak hazırlanmıştır. Oyunda amaç oyun süresi içerisinde mevsimlere göre kıyafetleri belirlemektir. Oyun sırasında oyuncu dokunmatik yolla verilen kıyafetleri mevsimlerle ilgili alanlara sürükleyerek puan toplamaya çalışır. Oyun sonrasında öğrenci cevaplarını, topladığı puanları ve sıralamasını görebilmektedir.

Şekil 21’ de köstebek vurmaca oyununa ait ekran görüntüsü yer almaktadır.

Şekil 21. Köstebek Vurmaca Oyununa Ait Ekran Görüntüsü



Kaynak: Wordwall, b.t

Köstebek vurmaca oyunu “Mevsim şartlarına uygun kıyafet seçer.” kazanımına yönelik olarak hazırlanmıştır. Oyunda amaç oyun süresi içerisinde verilen mevsime göre uygun kıyafetleri belirlemektir. Oyun sırasında oyuncu dokunmatik yolla kıyafetleri

temsil eden köstebeklere vurarak puan toplamaya çalışır. Oyun zorluk seviyesine göre devam etmektedir. Oyun sonrasında öğrenci cevaplarını, topladığı puanları ve sıralamasını görebilmektedir.

5. VERİLERİN ANALİZİ

Araştırmanın verileri SPSS 26 paket programı kullanılarak analiz edilmiştir. Akademik başarı testlerinden elde edilen verilerin analizinden önce normallik testi yapılmıştır. Ölçme araçlarından elde edilen verilere ait normallik test sonuçları Tablo 16’ da yer almaktadır.

Tablo 16. Deney ve Kontrol Grubunda Yer Alan Öğrencilerin Ön Test ve Son Test Başarı Puanlarının Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilk Test Sonuçları

Test	Grup	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		İstatistik	sd	p	İstatistik	sd	p
Ön Test	Deney Grubu	0,088	20	0,200*	0,983	20	0,966*
	Kontrol Grubu	0,091	31	0,200*	0,976	31	0,700*
Son Test	Deney Grubu	0,131	20	0,200*	0,944	20	0,285*
	Kontrol Grubu	0,148	31	0,080*	0,953	31	0,188*

Tablo 16’ da araştırmanın deney ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin ön test ve son test başarı puanlarının normal dağılıma uygunluğu Kolmogorov-Smirnov ve Shapiro-Wilk testleri ile değerlendirilmiştir. Her iki test sonucuna göre deney ve kontrol grubu için ön test ve son test başarı puanlarının normal dağıldığı belirlenmiştir (Deney grubu için $p_{\text{öntest}}=0,966>0,050$, $p_{\text{son test}}=0,285>0,050$; $p_{\text{öntest}}=0,200>0,050$, $p_{\text{son test}}=0,200>0,050$ ve kontrol grubu için $p_{\text{öntest}}=0,700>0,050$, $p_{\text{son test}}=0,188>0,050$; $p_{\text{öntest}}=0,200>0,050$ ve $p_{\text{son test}}=0,080>0,050$).

Kurtosis ve Skewness testlerinin -1,5 ile +1,5 değer aralığında olması normal dağılım olduğunu göstermektedir (Tabachnick & Fidell, 2013). Test sonuçlarında yer alan değerleri desteklemek için teste ait çarpıklık ve basıklık katsayılarının da analizi yapılarak sonuçları Tablo 17’ de gösterilmiştir.

Tablo 17. Çarpıklık Basıklık Değerlerine Ait Veriler

Test	Grup	N	Çarpıklık	Basıklık
Ön Test	Deney Grubu	20	-0,349	-0,277
	Kontrol Grubu	31	0,238	-0,537
Son Test	Deney Grubu	20	-0,435	-0,583
	Kontrol Grubu	31	-0,393	0,131

Tablo 17’ de akademik başarı testine ait çarpıklık ve basıklık değerlerine yer verilmiştir. Deney ve kontrol gruplarından elde edilen verilerin Skewness (çarpıklık) katsayılarının -0,435 ile 0,238 arasında, Kurtisosis (basıklık) katsayılarının -0,583 ile 0,131 arasında olduğu belirlenmiştir. Bu veriler doğrultusunda ölçme araçlarının normal dağılım gösterdiği belirlenmiş ve parametrik test tekniklerinden olan t testi kullanılmıştır.

Bağımsız örneklem t testi birbirinden bağımsız iki grup arasındaki ortalamaların farklı olup olmadığını istatistiksel olarak ortaya koymak amacıyla yapılır (Durmuş vd., 2018). Bu doğrultuda deney ve kontrol gruplarına ait ön test ve son test puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t testi analizi yapılmıştır.

Bağımlı örneklem t-testi; birbiriyle ilişkili olan iki örnekleme ait iki ortalama arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını belirlemek için kullanılır (Gürsakil, 2009: 225). Bu doğrultuda deney ve kontrol gruplarının kendi gruplarına ait ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olup olmadığını belirlemek için bağımlı örneklem t testi analizi yapılmıştır.

T testi iki grup arasında fark olup olmadığını belirler ama farkın büyüklüğünü yorumlamak için etki değerini bilmek gerekir. Etki değeri, gruplar arasında ortaya çıkan farkın büyüklüğünü gösteren istatistiksel bir değerdir (Cohen, 1988). Cohen, d değeri ile ilgili olarak değerin 0,2 olmasını küçük etki, 0,5’i orta, 0,8 olmasını ise büyük ve 1’in üzerine çıktığında ise çok büyük etki olarak değerlendirmektedir (Cohen, 1992 akt: Cevahir, 2020 :31).

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde, araştırmadaki alt problemlere yanıt bulmak amacıyla elde edilen verilerin uygun istatistiksel yöntemlerle analizi sonucu ulaşılan bulgular ve yorumlar yer almaktadır.

1. DENEY VE KONTROL GRUPLARININ ÖN TEST BAŞARI PUANLARININ KARŞILAŞTIRILMASINA AİT BULGULAR

Araştırmanın birinci alt problemi “Deney ve kontrol gruplarına deneysel çalışma öncesinde uygulanan ön test başarı puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?” olarak belirlenmiştir. Tablo 18’ de deney ve kontrol gruplarının Hayat Bilgisi dersi akademik başarı testi ön test puanlarının karşılaştırıldığı bağımsız örneklem t testi sonuçları sunulmuştur.

Tablo 18. Deney ve Kontrol Gruplarının Ön Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları

Gruplar	N	$\bar{X}$	SS	Sd	t	p
Deney Grubu	20	12,65	4,158	49	-1,464	0,150
Kontrol Grubu	31	14,42	4,249			

Tablo 18’ de deney ve kontrol gruplarına uygulanan Hayat Bilgisi dersi akademik başarı ön test puanlarına ait istatistik verileri yer almaktadır. Buna göre deney grubu akademik başarı ön test puan ortalaması $\bar{X} = 12,65$ iken kontrol grubu akademik başarı ön test puan ortalaması da $\bar{X} = 14,42$ olarak belirlenmiştir. Yapılan analizde deney ve kontrol grupları arası başarı testi ortalamasının birbirlerine yakın olduğu görülmektedir. Gruplar arasında akademik başarı ön test ortalamaları açısından istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığını anlamak için p değeri analizi yapılmış ve bu değer 0,150 olarak bulunmuştur. Bu değer 0,05’ ten büyük olması deney ve kontrol grupları arasında uygulama öncesinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığını göstermektedir ($t(49) = -1,464$; $p > 0,05$).

Bu sonuca göre deneysel işlem öncesinde deney ve kontrol gruplarının benzer düzeyde akademik başarıya sahip olduğu söylenebilir.

2. DENEY VE KONTROL GRUPLARININ SON TEST BAŞARI PUANLARININ KARŞILAŞTIRILMASINA AİT BULGULAR

Araştırmanın ikinci alt problemi “Deney ve kontrol gruplarına deneysel işlem sonrasında uygulanan son test başarı puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?” olarak belirlenmiştir. Tablo 19’ da deney ve kontrol gruplarının Hayat Bilgisi dersi akademik başarı testi son test puanlarının karşılaştırıldığı bağımsız örneklem t testi sonuçları sunulmuştur.

Tablo 19. Deney ve Kontrol Gruplarının Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları

Gruplar	N	X	SS	Sd	t	p	d
Deney Grubu	20	21,50	2,439	49	2,565	0,013*	0,73
Kontrol Grubu	31	19,23	3,442				

Tablo 19’ da deney ve kontrol gruplarına uygulanan Hayat Bilgisi dersi akademik başarı son test puanlarına ait istatistik verileri yer almaktadır. Tablo incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin akademik başarı testi son test toplam puanları $X = 21,50$; kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarı testi son test toplam puanları $X = 19,23$ olarak belirlenmiştir. Deney ve kontrol gruplarının akademik başarı son test ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığını anlamak için p değeri analizi yapılmış ve bu değer 0,013 olarak bulunmuştur. Bu değer 0,05’ ten küçük olması deney ve kontrol grupları arasında deneysel işlem sonrasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğunu göstermektedir ($t(49) = 2,565$; $p < ,05$). Ortaya çıkan bu anlamlı farklılığın etki düzeyini belirlemek için Cohen tarafından geliştirilen etki değeri (d) hesaplanmış ve bu değer 0,73 olarak bulunmuştur. Elde edilen 0,73 değeri etkinin orta düzeyde ve yüksek etki değerine (0,8) yakın olduğunu göstermektedir. Bu bulguya göre eğitsel dijital oyunlar ile desteklenen Hayat Bilgisi öğretiminin mevcut programdaki etkinliklerle işlenen Hayat Bilgisi öğretiminden orta düzeyde daha etkili olduğu söylenebilir.

3. DENEY GRUBU ÖĞRENCİLERİNİN ÖN TEST VE SON TEST BAŞARI PUANLARININ KARŞILAŞTIRILMASINA AİT BULGULAR

Araştırmanın üçüncü alt problemi “Deney grubu öğrencilerine yapılan akademik başarı ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır?” olarak belirlenmiştir. Tablo 20’ de deney gruplarının Hayat Bilgisi dersi akademik başarı

testi ön test ve son test puanlarının karşılaştırıldığı bağımlı örneklem t testi sonuçları sunulmuştur.

Tablo 20. Deney Grubunun Ön Test ve Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımlı Örneklem T Testi Sonuçları

Gruplar	N	$\bar{X}$	SS	Sd	t	p	d
Deney Grubu	20	12,65	4,158	19	-7,56	0,000*	1,69
Kontrol Grubu	20	21,50	2,439				

Tablo 20’ de deney grubuna uygulanan Hayat Bilgisi akademik başarı ön test ve son test puanlarına ait istatistik verileri yer almaktadır. Tablo incelendiğinde deney grubu öğrencilerinin akademik başarı testi ön test toplam puanları $\bar{X} = 12,65$; son test toplam puanları $\bar{X} = 21,50$ olarak belirlenmiştir. Deney grubunun akademik başarı ön test ve son test ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığını anlamak için p değeri analizi yapılmış ve bu değer 0,000 olarak bulunmuştur. Bu değer 0,05’ ten küçük olması deney grubunun ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğunu göstermektedir ($t(19) = -7,56$; $p < ,05$). Ortaya çıkan bu anlamlı farklılığın etki düzeyini belirlemek için Cohen tarafından geliştirilen etki değeri (d) hesaplanmış ve bu değer 1,69 olarak bulunmuştur. Bu bulguya göre Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının deney grubu öğrencilerinin akademik başarılarının artmasında yüksek düzeyde etkili olduğu söylenebilir.

4. KONTROL GRUBU ÖĞRENCİLERİNİN ÖN TEST VE SON TEST BAŞARI PUANLARININ KARŞILAŞTIRILMASINA AİT BULGULAR

Araştırmanın dördüncü alt problemi “Kontrol grubu öğrencilerine yapılan akademik başarı ön test ve son test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark var mıdır? olarak belirlenmiştir. Tablo 21’ de kontrol gruplarının Hayat Bilgisi dersi akademik başarı testi ön test ve son test puanlarının karşılaştırıldığı bağımlı örneklem t testi sonuçları sunulmuştur.

Tablo 21. Kontrol Grubunun Ön Test ve Son Test Puanlarının Karşılaştırılmasına İlişkin Bağımlı Örneklem T Testi Sonuçları

Gruplar	N	$\bar{X}$	SS	Sd	t	p	d
Deney Grubu	31	14,42	4,249	30	-4,928	0,000*	0,88
Kontrol Grubu	31	19,23	3,442				

Tablo 21’ de kontrol grubuna uygulanan Hayat Bilgisi akademik başarı ön test ve son test puanlarına ait istatistik verileri yer almaktadır. Tablo incelendiğinde kontrol

grubu öğrencilerinin akademik başarı testi ön test toplam puanları $\bar{X} = 14,42$; son test toplam puanları $\bar{X} = 19,23$ olarak belirlenmiştir. Kontrol grubunun akademik başarı ön test ve son test ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığını anlamak için p değeri analizi yapılmış ve bu değer 0,000 olarak bulunmuştur. Bu değer 0,05’ ten küçük olması kontrol grubunun ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğunu göstermektedir ($t(30) = -4,928$; $p < 0,05$). Ortaya çıkan bu anlamlı farklılığın etki düzeyini belirlemek için Cohen tarafından geliştirilen etki değeri (d) hesaplanmış ve bu değer 0,88 olarak bulunmuştur. Bu bulguya göre Hayat Bilgisi dersinde mevcut programdaki etkinliklerle yapılan öğretimin kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarılarını arttırmada yüksek düzeyde etkili olduğu söylenebilir.

Araştırma sonuçlarına göre deney ve kontrol grubu öğrencilerinin akademik başarı ön test ve son test puanları karşılaştırıldığında her iki grupta da gerçekleştirilen etkinliklerin öğrenci başarısını artırdığı sonucuna ulaşılmıştır. Ancak deney grubu öğrencilerinin akademik başarı test puanlarının kontrol grubu öğrencilerine göre çok daha fazla arttığı belirlenmiştir. Bu doğrultuda eğitsel dijital oyunlar ile yapılan etkinliklerin mevcut programdaki etkinliklere kıyasla öğrencilerin başarısını arttırmada daha etkili olduğu söylenebilir.

5. DENEY GRUBUNDA YER ALAN KATILIMCILARIN CİNSİYETLERİNE GÖRE ÖN TEST VE SON TEST PUANLARININ KARŞILAŞTIRILMASINA AİT BULGULAR

Araştırmanın beşinci alt problemi “Deney grubunda yer alan öğrencilerin akademik başarı ön ve son test puanlarının öğrenci cinsiyetlerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık var mıdır? olarak belirlenmiştir. Tablo 22’ de deney grubu öğrencilerinin akademik başarı testi ön test toplam puanlarının cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 22. Deney Grubunun Akademik Başarı Ön Test Toplam Puanlarında Cinsiyete Ait Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları

Cinsiyet	N	$\bar{X}$	SS	Sd	t	p
Kız	10	12,90	4,04	18	-0,262	0,796
Erkek	10	12,40	4,47			

Tablo 22’ de deney grubuna uygulanan akademik başarı ön test puanlarının cinsiyete ait istatistiksel verileri yer almaktadır. Tablo incelendiğinde deney grubunun

akademik başarı testi ön test toplam puanlarında kızların toplam puanlarının ($\bar{X} = 12,90$), erkeklerin toplam puanlarının ($\bar{X} = 12,40$) olduğu belirlenmiştir. Deney grubunun akademik başarı ön test puanlarının cinsiyetler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığını anlamak için p değeri analizi yapılmış ve bu değer 0,796 olarak bulunmuştur. Bu değer 0,05' ten büyük olması deney grubunun ön test puanlarının cinsiyetler arasında anlamlı bir farklılık olmadığını göstermektedir ($t(18) = -0,262$; $p > 0,05$). Elde edilen bu bulguya göre deney grubunda yer alan kız ve erkek öğrenciler akademik başarı testi ön test toplam puanları bakımından benzer düzeydedir denilebilir.

Tablo 23' te deney grubu öğrencilerinin akademik başarı testi son test toplam puanlarının cinsiyete göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için bağımsız örneklem t testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 23. Deney Grubunun Akademik Başarı Son Test Toplam Puanlarında Cinsiyete Ait Bağımsız Örneklem T Testi Sonuçları

Cinsiyet	N	$\bar{X}$	SS	Sd	t	p
Kız	10	21,30	1,49	18	0,358	0,724
Erkek	10	21,70	3,19			

Tablo 23' te deney grubuna uygulanan akademik başarı son test puanlarının cinsiyete ait istatistiksel verileri yer almaktadır. Tablo incelendiğinde deney grubunun akademik başarı testi son test toplam puanlarında kızların toplam puanlarının ($\bar{X} = 21,30$) erkeklerin toplam puanlarının ($\bar{X} = 21,70$) olduğu belirlenmiştir. Deney grubunun akademik başarı son test puanlarının cinsiyetler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığını anlamak için p değeri analizi yapılmış ve bu değer 0,724 olarak bulunmuştur. Bu değer 0,05' ten büyük olması deney grubunun son test puanlarının cinsiyetler arasında anlamlı bir farklılık olmadığını göstermektedir ($t(18) = 0,358$; $p > 0,05$). Elde edilen bu bulguya göre deney grubundaki öğrencilerin akademik başarı testi son test toplam puanları cinsiyete göre farklılık göstermemektedir.

Elde edilen bu bulgulara göre Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının erkek öğrenciler ile kız öğrencilerin akademik başarı düzeyleri arasında herhangi bir farklılık yaratmadığı söylenebilir.

TARTIŞMA, SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde, Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunların kullanımının öğrenci başarısına etkisinin incelendiği araştırma sürecinde akademik başarı testi aracılığı ile elde edilen bulgulardan yola çıkarak ulaşılan nicel analiz sonuçları verilmiştir. Ulaşılan sonuçlar alanyazındaki benzer sonuçlar taşıyan araştırmalar ile desteklenmiş, farklı sonuçlar taşıyan araştırmalar ile tartışılmış ve bazı önerilerde bulunulmuştur. Bu araştırmada, Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunların kullanımının öğrencilerin başarılarına etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda çalışmada nicel araştırma yöntemlerinden ön test–son test kontrol gruplu yarı deneysel desen tercih edilmiştir. Hayat Bilgisi dersi akademik başarı testi (HBABT) ile veriler toplanmıştır. 4,5 haftalık uygulama sürecinde deney grubunda eğitsel dijital oyunlar ile desteklenmiş Hayat Bilgisi ders konuları işlenirken, kontrol grubunda mevcut öğretim programındaki etkinliklerle dersler yürütülmüştür. Araştırma, 2021-2022 öğretim yılında Manisa ili Kula ilçesi Rafet Üçelli İlkokulu’nda öğrenim görmekte olan 51 öğrenci ile yürütülmüştür. Araştırmada deneysel süreç öncesi deney ve kontrol gruplarına akademik başarı ön testi, deneysel süreç sonrası ise deney ve kontrol gruplarına akademik başarı son testi uygulanmıştır. Elde edilen veriler, SPSS 26 (Statistical Package for the Social Sciences) paket programında bağımlı ve bağımsız örneklem t testleri ile analiz edilmiştir.

Araştırmanın birinci alt probleminde, deney ve kontrol grupları ön test başarı puanları açısından karşılaştırılmıştır. Deney ve kontrol grupları akademik başarı ön test puanlarına ait veriler bağımsız örneklem t testi ile analiz edilmiştir. Elde edilen analiz sonuçları deney ve kontrol grupları arasında ön test puan ortalamaları bakımından anlamlı bir farklılık olmadığını göstermiştir. Dolayısıyla çalışmada oluşturulan deney ve kontrol gruplarının akademik başarılarının benzer olduğu ortaya çıkmıştır. Deneysel süreç öncesi gruplar arası akademik başarıların benzer olmasının önemli olduğu söylenebilir.

Araştırmanın bu sonucunu destekleyen alanyazındaki araştırmalara rastlamak mümkündür (Yiğit, 2007; Ural, 2009; Malta, 2010; Canbay, 2012; Korkusuz, 2012; Polat ve Varol, 2012; Sönmez ve Artut, 2012; Tural Sönmez, 2012; Dünder, 2015; Durgut, 2016; Doğan ve Koç, 2017; Koka, 2018; Aşçı, 2019; Öztürk, 2019; Yavuzkan, 2019; Yüksel, 2019; Zengin, 2019; Ağirgöl, 2020; Kaynar, 2020).

Araştırmanın ikinci alt probleminde, deney grubu öğrencilerine ait son test başarı puanı ile kontrol grubu öğrencilerine ait son test başarı puanları karşılaştırılmıştır. İki

gruba ait akademik başarı son test puanlarının verileri bağımsız örneklem t testi ile analiz edilmiştir. Elde edilen analiz sonuçları son test puan ortalamaları bakımından deney ve kontrol grupları arasında anlamlı bir farklılık olduğunu göstermektedir. Bu verilerden hareketle Hayat Bilgisi dersi öğretiminde eğitsel dijital oyunların uygulandığı deney grubu öğrencilerinin son test başarı puanlarının, mevcut programdaki etkinlikleri uygulayan kontrol grubu öğrencilerinin son test başarı puanlarından anlamlı düzeyde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bu durum eğitsel dijital oyunlar ile gerçekleşen öğretimin, mevcut programdaki etkinliklerle yapılan öğretime göre öğrencilerin akademik başarılarını artırmada daha etkili olduğunu göstermektedir.

Deney grubu öğrencilerinin Hayat Bilgisi dersi öğretiminde kullanılan eğitsel dijital oyunların öğrenciler açısından ilgi çekici olması, eğlenerek öğrenmeye dayalı olması, öğrencilerin aktif olmalarını sağlaması, anlık geribildirimleri sayesinde öğrenilenlerin pekiştirilmesi, yaparak yaşayarak ve kalıcı öğrenmeyi gerçekleştirmesi gibi özellikler deney grubunun kontrol grubuna göre son test akademik başarı puanları bakımından daha başarılı olmasında etkileyici olduğu söylenebilir.

Araştırmanın bu sonucuna paralel olarak alanyazında da benzer çalışmalar bulunmaktadır (Güngörmüş, 2007; Canbay, 2012; Polat ve Varol, 2012; Tural Sönmez, 2012; Aksoy, 2014; Donmuş ve Gürol, 2015; Durgut, 2016; Yavuzkan, 2019; Yüksel, 2019; Zengin, 2019; Dinçer, 2019; Ağırgöl, 2020; Kaynar, 2020). Dinçer (2019) dijital oyunlar içine yerleştirilen analogilerin fen eğitimi başarısına etkisine yönelik yaptığı araştırmada 8 haftalık uygulama sonucunda deney grubunun lehine anlamlı farklılık elde edildiğini, dijital oyunların içinde kullanılan analogilerin akademik başarıyı artırdığını ve mevcut öğretime göre orta düzeyde bir etkisinin olduğunu tespit etmiştir. Aksoy (2014) 6. sınıf Matematik dersinin öğretiminde dijital oyun tabanlı öğrenme yönteminin öğrencilerin akademik başarılarına, derse yönelik duyuşsal özelliklerine etkisine yönelik yaptığı araştırmada başarı son-test puanları açısından deney grubu lehine istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olduğunu ve öğrencilerin ön-test başarı puanlarının son-test başarı puanlarına önemli düzeyde etki yaptığını ortaya çıkarmıştır. Tural Sönmez (2012) Web üzerinden sunulan eğitsel Matematik oyunlarının kesirler ve ondalık sayılara ilişkin öğrenci başarısına etkisine yönelik yaptığı araştırmada web üzerinden sunulan eğitsel matematik oyunları ile düzenlenen öğretimin, mevcut yöntemin uygulandığı öğretime göre, akademik başarıyı artırmada daha etkili olduğunu belirlemiştir. Güngörmüş (2007) Web tabanlı eğitimde kullanılan oyunların başarıya ve kalıcılığa etkisine yönelik yaptığı

arařtırmada ünitelere yönelik hazırlanmıř oyunların kullanıldıđı ve kullanılmadıđı web tabanlı öđretim materyalleriyle çalıřan öđrencilerin öđrenmelerinin bařarıları arasında oyunların kullanıldıđı materyallerle çalıřan öđrencilerin puanlarının daha yüksek olduđunu tespit etmiřtir.

Ancak alanyazında deney ve kontrol grupları arasında son test puan ortalamaları bakımından anlamlı bir farklılık olmadıđını tespit eden arařtırmalar da bulunmaktadır (Bayırtepe ve Tüzün, 2007; Yiđit, 2007; Malta, 2010; Dünder, 2015; Koka, 2018; Ařcı, 2019; Erkan, 2019; Öztürk, 2019). Erkan (2019) ilkokul 4. sınıf Sosyal Bilgiler dersinin öđretiminde kullanılan eđitsel ve dijital oyunların öđrencilerin bařarı ve tutumlarına etkisine yönelik yaptıđı arařtırmada uygulama sonrasındaki bařarı testi sonularına göre öđrencilerin eđitsel oyun ve dijital oyuna dayalı öđrenme süreci ile düz anlatım yöntemine dayalı öđrenme sürecindeki bařarıları arasında anlamlı bir farklılık tespit etmemiřtir. Bayırtepe ve Tüzün (2007) 7. sınıf seçmeli bilgisayar dersi donanım konusunun öđretiminde oyun tabanlı öđrenme ortamlarının öđrencilerin bilgisayar dersindeki bařarıları ve öz-yeterlik algılarına yönelik yaptıđı arařtırmada bilgisayar oyunlarının kullanıldıđı oyun-tabanlı öđrenme ortamı ile anlatıma dayalı öđrenme ortamı arasında öđrenci bařarıları bakımından anlamlı fark bulunmadıđını belirlemiřtir.

Arařtırmanın üçüncü alt probleminde, deney grubunun ön test ve son test bařarı puanları karşılařtırılmıřtır. Deney grubunda bulunan öđrencilerin akademik bařarı ön test ve son test puan verileri bađımlı örneklem t testi ile analiz edilmiřtir. Elde edilen veriler dođrultusunda deney grubuna ait akademik bařarı ön test ve son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık olduđu tespit edilmiřtir. Bu durum Hayat Bilgisi dersinde eđitsel dijital oyun ile yapılan öđretimin deney grubu öđrencilerinin akademik bařarı düzeylerini arttırdıđını göstermektedir. Deney grubu öđrencilerinin akademik bařarı son test puanlarının ön test puanlarına göre yüksek çıkmasında eđitsel dijital oyunların öđretim sürecinde zengin görsel içerikleri ile öđrencilerin ilgisini çekmesi, eğlenerek, yaparak ve yařayarak öđrenmelerine imkân tanınmasının önemli bir rol oynadıđı söylenebilir.

Arařtırmanın bu verilerine paralel olarak alanyazında da benzer çalıřmalar bulunmaktadır (Malta, 2010; Canbay, 2012; Hava, 2012; Polat ve Varol, 2012; Aksoy, 2014; Donmuř ve Gürol, 2015; Dünder, 2015; Durgut, 2016; Dođan ve Ko, 2017; Koka, 2018; Ařcı, 2019; Erkan, 2019; Öztürk, 2019; Yavuzkan, 2019; Yüksel, 2019; Zengin, 2019; Ađırgöl, 2020; Kaynar, 2020). Ađırgöl (2020) Fen Bilimleri dersinde 6. sınıf

“Vücudumuzdaki Sistemler ve Sağlığı” ünitesine yönelik dijital oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına, bilgilerin kalıcılığına ve tutumlarına etkisini incelediği araştırmada dijital oyunların uygulanması sonrasında deney grubunun ilk ve son test puanları arasında anlamlı bir fark bulmuştur. Yavuzkan (2019) eğitsel dijital oyunların 5. sınıf öğrencilerinin Matematik başarısına ve etkilerine etkisini belirlemek amacıyla yaptığı araştırmada deney grubunun ön test-son test başarı puanları arasında anlamlı farklılık olduğunu tespit etmiştir. Doğan ve Koç (2017) 5. sınıf Sosyal Bilgiler dersinde depresyon konusunun dijital oyunla öğretiminin akademik başarıya etkisini belirlemek için yaptığı araştırmalarında deney grubu öğrencilerinin deneysel işlem öncesi ve deneysel işlem sonrası akademik puan ortalamalarında anlamlı bir farklılık tespit etmişlerdir.

Ancak alanyazında deney gruplarının ön test ve son test puan ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık olmadığını tespit eden araştırmalar da bulunmaktadır. Yiğit’ in (2007) ilköğretim 2. sınıf Matematik dersinin öğretiminde bilgisayar destekli eğitici oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisine yönelik yaptığı araştırma ile Korkusuz’ un (2012) 9. sınıf fizik dersi Basit Elektrik Devreleri konusuna yönelik Devasa Çok Kullanıcı Çevrim İçi Rol Yapma Oyunu türünde bir eğitsel oyun geliştirilmesi ve geliştirilen oyunun öğrencilerin bilgisayar tutumuna, fizik tutumuna, fizik başarısına etkisinin incelenmesi amacıyla yaptığı araştırmada deney grubunun son test puan ortalamasının ön test puan ortalamasından anlamlı düzeyde yüksek olmadığı belirlenmiştir.

Araştırmanın dördüncü alt probleminde, kontrol grubunun ön test ve son test başarı puanları karşılaştırılmıştır. Kontrol grubunda yer alan öğrencilerin akademik başarı ön test ve son test puanlarına ait veriler bağımlı örneklem t testi ile analiz edilmiştir. Yapılan analiz sonucuna göre kontrol grubuna ait akademik başarı ön test ve son test puanları ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık belirlenmiştir. Bu durum kontrol grubunda öğretim programındaki etkinliklerle işlenen dersin öğrencilerin akademik başarılarını artırdığını göstermektedir. Araştırma verileri, alanyazın tarandığında Malta, 2010; Canbay, 2012; Hava, 2012; Polat ve Varol, 2012; Dünder, 2015; Koka, 2018; Aşçı, 2019; Erkan, 2019; Öztürk, 2019; Yavuzkan, 2019; Zengin, 2019; Ağırşöl, 2020; Kaynar, 2020 tarafından yapılan çalışmalarla benzer sonuçlar göstermiştir. Aşçı’ nın (2019) Türkçe dersinde oyun temelli öğrenme yönteminin derse yönelik başarı ve tutumlarına etkisini belirlemek amacıyla yaptığı araştırma ile Öztürk ’ün (2019) 7. sınıf

Fen Bilimleri dersinde saf madde ve karışımlar konusunda fen metinleri destekli dijital oyunların öğrencilerin akademik başarılarına ve bilgisayar kullanmalarına yönelik tutumlarına etkisini belirlemek amacıyla yaptığı araştırmada kontrol grubunun akademik başarı ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu araştırma sonuçlarına paralel olarak Hava (2012) 4. sınıf Matematik dersi kesirler konusunda eğitsel bilgisayar oyunu tasarlama yönteminin öğrencilerin akademik başarısına etkisine yönelik yaptığı araştırmada kontrol grubunun ön test ve son test başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğunu tespit etmiştir.

Ancak Yiğit, 2007; Korkusuz, 2012; Donmuş ve Gürol, 2015; Durgut, 2016; Yüksel, 2019 tarafından yapılan araştırmalarda kontrol grubuna ait son test başarı puanları ile ön test başarı puanları arasında anlamlı farklılık tespit edilememiştir. Bu açıdan alanyazında farklı araştırma sonuçları ile karşılaşmak mümkündür.

Araştırmanın beşinci alt problemde deney grubundaki öğrencilerin akademik başarı testi puanlarının cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediği incelenmiştir. Deney grubundaki öğrencilerin akademik başarı testi puanlarının cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için bağımsız örneklem t testi analiz tekniği kullanılmıştır. Yapılan analizler deney grubunun ön test ve son test puanlarının cinsiyetler arasında anlamlı bir farklılık oluşturmadığını ortaya koymuştur. Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımı erkek öğrenciler ile kız öğrencilerin akademik başarı düzeyleri arasında herhangi bir farklılık yaratmamıştır. Polat ve Varol (2012) Sosyal Bilgiler dersinde, eğitsel bilgisayar oyunlarının akademik başarıya etkisini incelediği araştırmasında Sosyal Bilgiler öğrenme düzeyleri üzerinde cinsiyetin önemli bir etken olmadığını tespit etmişlerdir. Malta (2010) ilköğretim 8. sınıf T.C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük Dersi “Kurtuluş Savaşı” ünitesinin öğretiminde eğitsel bilgisayar oyununun öğrencilerin akademik başarılarına olan etkisini incelediği araştırmasında deney grubu kız ve erkek öğrencilerinin ön test ve son test başarı puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir değişimin olmadığını tespit etmiştir. Koka (2018) 6. sınıf Sosyal Bilgiler dersinde “Ülkemizin Kaynakları” ünitesinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisini incelediği araştırmasında deney grubu kız ve erkek öğrencilerinin ön test ve son test başarı puan ortalamaları bakımından istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığını tespit etmiştir. Zengin (2019) 5. sınıf İngilizce dersinde kelime öğretiminde eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisine yönelik yaptığı araştırmada deney grubu kız

ve erkek öğrencilerinin son test başarı puan ortalamaları bakımından istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığını tespit etmiştir.

Sonuç olarak yapılan bu araştırmada, eğitsel dijital oyunlar ile desteklenen Hayat Bilgisi dersinin, mevcut öğretim programındaki etkinliklerle işlenen Hayat Bilgisi dersine göre öğrencilerin akademik başarılarının artmasında daha etkili olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca eğitsel dijital oyunlar ile yapılan öğretimin kız öğrenciler ile erkek öğrencilerin akademik başarıları üzerinde farklılık yaratmadığı belirlenmiştir. Araştırma sonucunda ulaşılan bulgu ve sonuçlar doğrultusunda bazı önerilerde bulunulmuştur.

Öğretmenlere Yönelik Öneriler

- Sınıf öğretmenleri Hayat Bilgisi derslerinde öğrencilerin akademik başarılarını artırmak için eğitsel dijital oyunlara yer verebilirler.
- Eğitsel dijital oyunlar öğrencilerin derse olan ilgisini artırmada ve onları motive etmede önemli bir öğretim aracıdır. Bu nedenle Hayat Bilgisi dersinde kullanılacak bu oyunlar dersin eğlenceli geçmesini sağlayarak öğrencilerin derse olan tutumlarını olumlu etkileyebilir.
- Eğitsel dijital oyunlar derste kullanılmadan önce tasarlanan oyunun kazanıma ve öğrenci seviyesine uygunluğu ile teknolojik alt yapının uygunluğu kontrol edilmelidir.

MEB’e Yönelik Öneriler

- MEB tarafından öğretmenler için eğitsel dijital oyun tasarımı ve derslerde kullanımına yönelik hizmet içi eğitimler verilebilir.
- EBA benzeri eğitim platformlarında özellikle küçük yaş grubunda yer alan ilkökul öğrencilerine yönelik eğitsel dijital oyunların yer aldığı oyun havuzu oluşturulabilir.
- Eğitim fakültelerinde öğretmen adaylarına yönelik eğitsel dijital oyun tasarımı ile ilgili dersler verilebilir.

Araştırmacılara Yönelik Öneriler

- Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunlar ile farklı bir öğretim yönteminin karşılaştırıldığı araştırmalar gerçekleştirilebilir.
- Farklı ders veya sınıf düzeyinde eğitsel dijital oyun kullanımına yönelik araştırma yapılabilir.
- Eğitsel dijital oyunlara yönelik olarak özellikle sözel alanda yer alan derslerle ilgili araştırmaların sayısı artırılabilir.

- Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunlar ile özellikle ilkokul düzeyinde 1. ve 2. sınıf seviyesinde yapılacak çalışmalar ile bu alanda göze çarpan eksiklik giderilebilir.
- Bu araştırma “Sağlıklı Hayat” ünitesine yönelik olarak hazırlanmıştır. Diğer ünitelere yönelik tasarlanacak oyunların akademik başarıya etkisi incelenebilir.
- Gelecekteki çalışmalarda ilkokul öğrencilerinin eğitsel dijital oyunların derse yönelik tutum ve motivasyon üzerindeki etkileri ile dijital becerilere etkileri konularında araştırmalar yapılabilir.
- Eğitsel dijital oyunlara yönelik nitel araştırmaların sayısı artırılabilir.



KAYNAKÇA

- Ağaoğlu, A. (2020). *Uzaktan Eğitimde Okullaşma Uygulamalarının Üniversite Öğrencilerinin İngilizce Derslerindeki Akademik Başarı ve Motivasyonlarına Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Ağrışöl, M. (2020). *Fen Bilgisi Öğretiminde Eğitsel Dijital Oyun Kullanımının Öğrenci Akademik Başarısına, Bilgi Kalıcılığına ve Tutumuna Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Erzincan.
- Ahmann, J. S. & Marvin, D. (1971). *Evaluating Pupil Growth: Principles of Tests and Measurement*. (4. Baskı). Boston: Allyn and Bacon Inc.
- Akandere, M. (2006). *Eğitici Okul Oyunları*. (Geliştirilmiş 2. Baskı). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Akandere, M. (2013). *Eğitici Okul Oyunları*. (4. baskı). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Akgül, G. D. ve Kılıç, M. (2020). Fen Bilgisi Öğretmen Adaylarının Eğitsel Dijital Oyunlar ve Kodu Uygulamasına Yönelik Görüşleri. *Fen Bilimleri Öğretimi Dergisi*, 8(2), 101-120.
- Akın, F. A. ve Atıcı, B. (2015). Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrenci Başarısına ve Görüşlerine Etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2(2), 75-102.
- Aksaçoğlu, A. ve Yılmaz, B. (2007). Öğrencilerin Televizyon İzlemeleri ve Bilgisayar Kullanmalarının Okuma Alışkanlıkları Üzerine Etkisi. *Türk Kütüphaneciliği*, 21(1), 3-28.
- Aksel, N. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Öz Denetim ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Aksel, N. ve Sarı, E. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı, Öz Denetimi ve Sosyal Eğilimleri. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 10(2), 436-444.
- Aksoy, N. C. (2010). *Oyun Destekli Matematik Öğretiminin İlköğretim 6. Sınıf Öğrencilerinin Kesirler Konusundaki Başarı, Başarı Güdüsü, Öz-Yeterlik ve Tutumlarının Gelişimlerine Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aksoy, N. C. (2014). *Dijital Oyun Tabanlı Matematik Öğretiminin Ortaokul 6. Sınıf Öğrencilerinin Başarılarına, Başarı Güdüsü, Öz-Yeterlilik ve Tutum Özelliklerine Etkisi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aktepe, V. ve Yalçınkaya, E. (2016). Hayat Bilgisi Öğretimi Kitabı. İçinde; *Hayat Bilgisi Dersinde Değer Eğitimi ve Uygulama Örnekleri* (Ed: S. Güven ve S. Kaymakçı), ss. 133-177. Ankara: Pegem Akademi.
- Alan, S. (2017). *Eğitsel Oyunlarla Hazırlanmış Ortaokul 7. Sınıf "Yaşamımızdaki Elektrik" Ünitesinin Öğretiminin Öğrenci Başarısına Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Amasya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Amasya.
- Alkan, A. ve Mertol, H. (2019). Teacher Candidates' State Of Using Digital Educational Games. *International Journal Of Evaluation And Research In Education*, 8(2), 344-350.
- Alpar, R. (2013). *Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Yöntemler* (4. Baskı). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Altınışık, M. (2021). *Dijital Oyunların Matematiksel Kavram Gelişimi ve Öğretimsel Nitelikler Açısından İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.

- Altun, A. (2021). *Sosyal Bilgiler Dersinde Dijital Oyunlardan Yararlanmaya İlişkin Öğretmen Tutum ve Görüşleri Üzerine Bir İnceleme*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Altunay, D. (2004). *Oyunla Desteklenmiş Matematik Öğretiminin Öğrenci Erişisine ve Kalıcılığa Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Ardıç, A. ve Irmak, A. Y. (2018). Dijital Oyunların Çocuk ve Ergenler Üzerindeki Etkileri: Literatür İnceleme. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 6(16), 71-94.
- Aslan, Ş. (2020). *Hayat Bilgisi Öğretiminde Çizgi Film ve Animasyon Kullanımına İlişkin Öğretmen Görüşleri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırşehir.
- Aşçı, A. U. (2019). *Oyun Temelli Öğrenme Yönteminin Öğrencilerin Türkçe Dersine Yönelik Başarı ve Tutumlarına Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırşehir.
- Aydoğan, O. (2020). *Eğitsel Bilgisayar Oyun Destekli Tarih Öğretiminin Öğrencilerin Kronolojik Düşünme ve Mekânı Algılama Becerilerine Etkisi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aydoğan, S. K. ve Güney, Z. (2019). K-12 Düzeyindeki Çocukların Dijital Oyun Oynama Süreçlerine İlişkin Ebeveyn Görüşleri: Nitel Bir Çalışma. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 13(29), 252-274.
- Aydoğan, O. ve Karabağ, G. (2020). Eğitsel Bilgisayar Oyunu ile Desteklenmiş Tarih Öğretiminin Öğrencilerin Mekânı Algılama ve Kronolojik Düşünme Becerilerine Etkisi. *Uluslararası Sosyal Bilgilerde Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 4(1), 106-130.
- Aykaç, N. (2011). Hayat Bilgisi Öğretim Programında Kullanılan Yöntem ve Tekniklerin Öğretmen Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi (Sinop İli Örneği). *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19(1), 113-126.
- Aymen Peker, E. (2018). *5. Sınıf Canlılar Dünyasını Gezelim ve Tanıyalım” Ünitesinin Klasik Eğitsel Oyunlar ve Teknoloji Destekli Eğitsel Oyunlarla Öğretiminin Değerlendirilmesi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). On Dokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.
- Aymen Peker, E. ve Taş, E. (2019). Ortaokul 5. Sınıf Öğrencilerinin "Oyun" Kavramı ile İlgili Görüşleri: Samsun Örneği. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(2), 471-501.
- Bağ, H. (2020). *Eğitsel Bir Dijital Oyun Yardımıyla Fen Bilimleri Dersinde Kavramsal Anlama Düzeylerinin, Bilimsel Düşünme Alışkanlıklarının ve Argümantasyon Becerilerinin Gelişiminin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Trabzon Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Trabzon.
- Bakar, A., Tüzün, H. ve Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Görüşleri: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(35), 27-37.
- Bakır, T. (2015). *Eğitsel Amaçlı Bilgisayar Oyunlarının Coğrafya Derslerinde Kullanılmasının Öğrenci Görüşlerine Göre Değerlendirilmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Balding, G. (2008). Digital Game-Based Learning As A Medium For Teaching And Learning in The Digital Era. *ISL, PGCE*, 1-21. https://www.academia.edu/1812074/Digital_Gamebased_Learning%20Acesso%20em%2025/08/2016 (Erişim Tarihi: 10.10.2022).
- Başoğlu, M. (2021). *Çevrimiçi Oyunların Dini ve Ahlaki Değerler Ekseninde Analizi: League Of Legends Örneği*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.

- Bayat, S., Kılıçaslan, H. ve Şentürk, Ş. (2014). Fen ve Teknoloji Dersinde Eğitsel Oyunların Yedinci Sınıf Öğrencilerinin Akademik Başarısına Etkisinin İncelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(2), 205-216.
- Bayatpour, K., Maghami, H. R. & Hassani, N. M. (2022). The Effect of Web-Based Games on Facilitating and Enhancing Reading and Writing Skills in Learning English. *Iranian Journal of Learning & Memory*, 4(16), 43-54.
- Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007). Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Özyeterlik Algıları Üzerine Etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.
- Bektaş, S. (2020). *İlk Okuma Yazma Öğretiminde Eğitsel Oyunların 1. Sınıf Öğrencilerinin Okuma Becerilerine Olan Etkisinin İncelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Bilgin, C. (2015). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Biricik, Z. (2019). *İlköğretim Çağındaki Çocuklarda Çevrimiçi Kültür Dolayımıyla Oluşan Dijital Oyun Pedagojisi ve Etkileri: Erzurum Üzerine Bir Araştırma* (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Biriktir, A. (2008). *İlköğretim 5. Sınıf Matematik Dersi Geometri Konularının Verilmesinde Oyun Yönteminin Erişmeye Etkisi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Biter, M. (2019). *Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunlarla Değerler Eğitimi: Bir Eylem Araştırması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Bozkurt, T. M. ve Tamer, K. (2020). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ile Beden Kitle İndeksi İlişkisi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(2), 105-120.
- Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens. Dijital Oyunlar ve Eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 1-21.
- Brand, J. E., Knight, S. J. & Majewski, J. (2003). The Diverse Worlds Of Computer Games: A Content Analysis Of Spaces, Populations, Styles And Narratives. *First Level Up Digital Games Research Conference*, University Of Utrecht, The Netherland.
- Bulut, D. (2015). *Eğitsel Oyun Tasarlama Sürecinin Öğrencilerin Yaratıcılıklarına Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2012). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (13. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Büyükuşlu, F. (2017). *Z Kuşağının İş Yaşamından Beklentileri Konusunda Bir Araştırma*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Canbay, İ. (2012). *Matematikte Eğitsel Oyunların 7. Sınıf Öğrencilerinin Öz-Düzenleyici Öğrenme Stratejileri, Motivasyonel İnançları ve Akademik Başarılarına Etkisinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Cesur, F. (2020). *İlkokul Birinci Sınıf Hayat Bilgisi Dersinde Oyun Tabanlı Öğretimle Öğrencilerin Güvenlik Kurallarına Uyuma Becerilerinin Geliştirilmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yozgat Bozok Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yozgat.
- Cevahir, E. (2020). *SPSS ile Nicel Veri Analizi Rehberi*. İstanbul: Kibele.

- Ceylaner, S. ve Yanpar Yelken, T. (2017). Ortaöğretim Öğrencilerinin, Dijital Oyunların İngilizce Kelime Öğrenimine Katkısına Yönelik Görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 6(1), 346-364.
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis For The Behavioural Sciences*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Çakıcı, G. (2018). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öfkeyi İfade Etme Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Yaklaşımı ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- Çakmak, V. (2016). Çocuk ve Dijital Oyun Etkileşimine Etiksel Bir Bakış. *ICHACS*, 1(1), 444-174.
- Çangır, M. (2008). *İlköğretim Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi Derslerinde Eğitsel Oyun Yönteminin Uygulanma Durumu (Tuzla Örneği)*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çankaya, S. (2007). *Oran-Orantı Konusunda Geliştirilen Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersi ve Eğitsel Bilgisayar Oyunları Hakkındaki Düşüncelerine Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Çankaya, S. ve Karamete, A. (2008). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 115-127.
- Çatak, G. (2011). Oynarken Tasarlamak: Dijital Tasarım Oyunları. *Sigma Journal of Engineering and Natural Sciences*, 3(2), 385-391.
- Çetin, E. (2013). Tanımlar ve Temel Kavramlar. İçinde; *Eğitsel Dijital Oyunlar Kuram, Tasarım ve Uygulama* (Ed: M. A. Ocak), ss. 2-18. Ankara: Pegem Akademi.
- Çevik, İ. (2017). *Fen3D: Fen Eğitiminde Öğrenmeyi Eğlenceye Dönüştürecek Bir 3D Oyunun Tasarımı ve Geliştirilmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Ağrı.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2015). *Ortaokullarda Eğitsel Oyunlar* (3.Baskı). Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Dele-Ajayi, O., Strachan, R., Pickard, A. J. & Sanderson, J. J. (2019). Games For Teaching Mathematics in Nigeria: What Happens To Pupils' Engagement and Traditional Classroom Dynamics? *IEEE Access*, 7, 53248-53261.
- Demir, G. T. ve Hazar, Z. (2018). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği Doömö: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2), 128-139.
- Demirbilek, M. ve Tamer, S. L. (2010). Math Teachers Perspectives On Using Educational Computer Games in Math Education. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 9, 709-716.
- Demirel, Ö., Seferoğlu, S. ve Yağcı, E. (2003). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*. (4. Baskı). Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Diah, N. M., Ismail, M., Ahmad, S. & Mahmud, M. I. (2010). Adaptation of Environmental Anticipation in Educational Computer Game. *Procedia- Social and Behavioral Sciences* 42(2012) 74 – 81.
- Dijital Oyun Sektörü Raporu (2017). <https://kutuphane.ankaraka.org.tr/dokumanflipbook/dijital-oyun-sektoru-raporu-pdf/> 156. (Erişim Tarihi:16.10.2022).

- Dijital Oyunlar Raporu. (2020).
<https://kutuphane.ankaraka.org.tr/dokumanflipbook/dijital-oyun-sektoru-raporu-pdf/156> (Erişim Tarihi:16.10.2022).
- Dinç, M. (2012). Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu. Türkiye Dijital Oyunlar Raporu. İstanbul. <https://docplayer.biz.tr/643513-Turkiye-dijital-oyunlar-federasyonu-mevlut-dinc.html> (Erişim Tarihi:13.10.2022).
- Dinçer, S. (2019). Dijital Oyunlar İçine Yerleştirilen Analogilerin Fen Eğitimi Başarısına Etkisi. *Uluslararası Fen, Matematik, Girişimcilik ve Teknoloji Eğitim Kongresi Bildiriler Kitabı*, 12-14 Nisan 2019, İzmir, Türkiye, ss. 39-42.
- Doğan, E. ve Koç, H. (2017). Sosyal Bilgiler Dersinde Deprem Konusunun Dijital Oyunla Öğretiminin Akademik Başarıya Etkisi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2017(8), 90-100.
- Doğusoy, B. ve İnal, Y. (2006). Çok Kullanıcılı Bilgisayar Oyunları ile Öğrenme. İçinde; *VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi*, 7-9 Eylül 2006, Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, ss. 7-9. Ankara: Palme Yayıncılık.
- Donati, M. A., Francesco, S., Mattia, M. & Caterina, P. (2019). Assessing Video Game Habits and Pathological Behaviour in Children Through A New Scale: Psychometric properties of the Video-Gaming Scale-For Children (VGS-C). *Psychology*, 10, 2190-2208.
- Donmuş, V. (2012). *İngilizce Eğitiminde Eğitimsel Bilgisayar Oyununun Kullanılmasının Erişmeye, Kalıcılığa ve Motivasyona Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- Donmuş, V. ve Gürol, M. (2015). İngilizce Öğrenmede Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanmanın Erişmeye ve Kalıcılığa Etkisi. *Electronic Turkish Studies*, 10(15). 313-332.
- Dönmez, N. B. (1999). *Oyun Kitabı*. İstanbul: Esin Yayınevi.
- Dönmez, A. (2012). *Savaş Temalı Dijital Oyunlarda Egemen İdeolojinin Temsili*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Duman, A. (2013). *İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Eğitsel Oyunlarla Görsel Sanatlar Dersine Olan İlgilerinin Belirlenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Duran, E. ve Tufan, B. S. (2017). İlkokul Türkçe Ders Kitaplarında Oyun ve Oyuncakların Kullanımı. *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 3(1), 16-28.
- Durgut, A. (2016). *Meslek Yüksekokulu Öğrencileri İçin Eğitsel Matematik Oyunu Geliştirilmesi ve Başarıya Etkisinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Durmuş, B., Yurtkoru, S. ve Çinko, M. (2018). *Sosyal Bilimlerde SPSS'le Veri Analizi* (Yedinci Basım). İstanbul: Beta Basım Yayın.
- Dündar, B. (2015). *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının 5. Sınıf Öğrencilerinin Kesirler Konusundaki Matematik Başarısına, Matematiğe Karşı Tutumuna ve Üstbilişsel Becerilerine Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Başkent Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Ebner, M. & Holzinger, A. (2007). Successful Implementation Of User-Centered Game Based Learning İn Higher Education: An Example From Civil Engineering. *Computers & Education*, 49(3), 873-890.
- Elkind, D. (2011). *Oyunun Gücü*. Ankara: İmge Yayınları.
- Eni, B. (2017). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Erfan, M. & Maulyda, M. A. (2020). Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar Menggunakan Game Android. *Palapa*, 8(2), 418-427.
- Ergün, M. (1980). Oyun ve Oyuncak Üzerine. *Milli Eğitim*, 1(1), 102-119.
- Erkan, A. (2019). *İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Eğitsel Oyun ve Dijital Oyun Öğretiminin Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.
- Ertem, İ. S. (2016). Oyun Temelli Dijital Ortamlar ve Türkçe Öğretiminde Kullanımına İlişkin Sınıf Öğretmenlerinin Görüşleri. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 10(20), 1-10.
- Ertuğrul, A. ve Karamustafaoğlu, O. (2021). Mıknatıs Konusunun Öğretimine Yönelik Geliştirilen Bir Eğitsel Oyun Hakkında Öğretmen Görüşleri. *Bilgisayar ve Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 9(17), 16-38.
- Esgin, E., Aksaya, H., Kırçalı, O., Direk, A., ve Kılıç, M. (2011). Elektronik Oyunlara Olan İlginin Etkenlerinin Tespiti ve Piyasadaki Eğitsel Oyunların Özellikleri ile Karşılaştırılması. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(4), 1291-1310.
- Fırat, S. (2011). *Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunlarla Gerçekleştirilen Matematik Öğretiminin Kavramsal Öğrenmeye Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Adıyaman Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Adıyaman.
- Fokides, E. (2018). Digital Educational Games and Mathematics. Results Of A Case Study in Primary School Settings. *Education and Information Technologies* 23(2), 851-867.
- Garris, R., Ahlers, R. & Driskell, J. E. (2002). Games, Motivation and Learning: A Research and Practice Model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.
- Gedik, M. (2012). *Ortaokul İkinci Sınıf Öğrencilerinin Temel Dil Becerilerinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Başarı ve Kalıcılığa Etkisi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Gee, J. P. (2005). Good Video Games and Good Learning. *In Phi Kappa Phi Forum* 85(2). pp. 33. The Honor Society Of Phi Kappa Phi.
- Gelibolu, M. F. (2013). Eğitsel Dijital Oyunların Teknolojisi, Türleri, Sınıflandırılması, Derecelendirilmesi ve Eğitimde Kullanılabilirliği Potansiyeli. İçinde; *Eğitsel Dijital Oyunlar, Kuram, Tasarım ve Uygulama*. (Ed: M. A. Ocak), ss. 70-104. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Gençoğlu, A. (2010). *İlköğretim II. Kademe Öğrencilerinde Eğitsel Oyunların Atılganlık Düzeylerine Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Celal Bayar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Manisa.
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(14), 419-435.
- Göldağ, B. (2019). Dijital Oyunlar: Olumlu ve Olumsuz Etkileri. *III. Uluslararası Battalgazi Bilimsel Çalışmalar Kongresi Tam Metin Kitabı*. (Ed: Talas, M). 21-23 Eylül 2019, ss. 121-133. Malatya: İspec Yayınevi.
- Gros, B. (2007). Digital Games in Education. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), 23-38.
- Gülçek, E. (2018). *Çocuk Kültürü ve Dijital Oyunlar: Elazığ Fmd Kursu Öğrencileri Üzerine Sosyolojik Bir Çalışma*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ.
- Güleryüz, H. (2008). *Hayat Bilgisi Öğretimi ve Programı*. Ankara: Pegem A Yayınları.

- Gülhan, G. (2012). *10-12 Yaş Grubu İlköğretim Öğrencilerinin Sosyal Beceri Düzeyleri Üzerine Eğitsel Oyunların Etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Günay, G. (2011). *Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.
- Gündoğan, A. (2020). İlkokul Öğrencilerinin Gözünden Hayat Bilgisi Dersi. *Anadolu Journal of Educational Sciences International*, 10(1), 31-53.
- Gündoğdu, C. (2021). *Dijital Oyun Kavramına Yönelik: Bir Meta-Sentez Betimleme* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yozgat Bozok Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yozgat.
- Gündüz, M. (2014). *İlköğretim 3. Sınıf Hayat Bilgisi Dersinde 'Sorumluluk' Değerinin Proje Tabanlı Öğrenme Yaklaşımı ile Öğretiminin Akademik Başarı ve Tutuma Etkisi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Güneş, F. (2015). Güneş, F. (2015). Oyunla Öğrenme Yaklaşımı. *Electronic Turkish Studies*, 10(11), 773-786.
- Güneş, H. (2003). *Çocuk Oyunları*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Güneş, T. ve Demir, S. (2007). İlköğretim Müfredatındaki Hayat Bilgisi Derslerinin Öğrencileri Fen Öğrenmeye Hazırlamadaki Etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 169-180.
- Güngörmüş, G. (2007). *Web Tabanlı Eğitimde Kullanılan Oyunların Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Gürsakar, N. (2009). *Çıkarımsal İstatistik*. Bursa: Dora Yayıncılık.
- Güven, S. ve Kılıç, Z. (2017). Hayat Bilgisi Dersinde Kullanılan Öğretim Yöntemlerinin Etkililiği Konusunda Yapılan Lisansüstü Tezlerin İçerik Analizi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 15(2), 200-223.
- Hanbaba, L. (2011). *Oyunla Öğretim Yönteminin İlköğretim 3. Sınıf Öğrencilerinin Hayat Bilgisi Dersi Başarısı ve Tutumuna Etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Hava, K. (2012). *Eğitsel Bilgisayar Oyunu Tasarlama Yönteminin, İlköğretim 4. Sınıf Öğrencilerinin Akademik Başarısına Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Hazar, M. (1996). *Oyunla Eğitim*. Ankara: Tübitak Yayınları.
- Hazar, M., Altun, M. ve Hazar, Z. (2016). 6-14 Yaş Çocukların Dijital Oyun Oynamalarına İlişkin Ebeveyn Görüşleri (Nitel Bir Araştırma). *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 12, 40-67.
- Hazar, Z. ve Hazar, M. (2017). Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216.
- Hazar, Z., Hazar, K., Gökyürek, B., Hazar, M. ve Çelikkale, S. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Oyunsallık, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Journal of Human Sciences*, 14(4), 4320-4332.
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Çakırbalta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159), 58-59.

- Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (3. Basım). (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Huizinga, Johan (2015). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (4. Basım). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İlgaz, C. ve Abay, İ. (2020). Türkiye’de Yeni Medya Ortamı ve Dijital Oyun Olgusu. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(1), 1-9.
- İrmak, A. Y. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi* 27(2), 128-137.
- İşık, A. D. ve Tural, A. (2018). Hayat Bilgisi Öğretiminde Teknoloji Kullanımı. *Sınırsız Eğitim ve Araştırma Dergisi*, 3(1), 19-33.
- İşikoğlu Erdoğan, N. (2019). Dijital Oyun Popüler Mi? Ebeveynlerin Çocukları İçin Oyun Tercihlerinin İncelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46, 1-17.
- İlkay, E. (2019). *İlkokul Öğrencilerinin Mesleki Eğilimlerinin Belirlenmesine Yönelik Eğitsel Bilgisayar Oyunu Geliştirilmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler. *Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu*, 14 Mayıs 2005, Ankara, Türkiye, ss. 71- 74.
- İnal, Y., ve Kiraz, E. (2008). Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir Mi? Eğitsel ve Ticari Oyunlara Bakış. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(3), 523-544.
- İncekara, H. ve Taşdemir, Ş. (2019). Matematikte Dört İşlem Becerisinin Geliştirilmesi İçin Dijital Oyun Tasarımı ve Öğrenci Başarısına Etkileri. *Gazi Mühendislik Bilimleri Dergisi*, 5(3), 227-236.
- İşman, A. (2008), *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı* (3. Baskı), Ankara: Pegem Akademi.
- Kağızmanlı, N. (2019). *Ergenlerde Beş Faktör Kişilik Özelliklerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri Üzerindeki Yordayıcı Etkisinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bayburt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bayburt.
- Kahya Canlı, S. ve Demirarslan, D. (2020). Çocuk Oyun Alanlarının Tarihi Gelişimi, *Çocuk ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75.
- Kahyaoğlu, M., ve Elçiçek, M. (2016). Eğitsel Bilgisayar Oyunlar ile Desteklenen Fen Bilimleri Öğretiminin Öğrencilerin Motivasyon ve Yansıtıcı Düşünme Becerileri Üzerine Etkisi. *Electronic Turkish Studies*, 11(14). 349-360.
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction, GameBased Methods, and Strategies for Training and Education*. California: John Wiley & Sons. Pfeiffer.
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal Bilgiler Dersinde Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Erişi Düzeyine Etkileri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Karakış, H. (2014). *İlköğretim 4. Sınıf "Kesirler" Ünitesi İçin Geliştirilen Bilgisayar Destekli Etkinliklerin Öğrenci Başarı ve Tutumuna Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Karaoğlu, B. (2019). *3. Sınıf Hayat Bilgisi Dersinde Senaryo Temelli Öğrenme Yönteminin Öğrencilerin Başarılarına Etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ağrı.
- Karataş, E. (2014). Eğitimde Oyunlaştırma: Araştırma Eğilimleri. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(2), 315-333.
- Kars, G. B. (2010). *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlilik Çalışması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Kaya, B. (2016). Hayat Bilgisi Öğretiminde Kullanılan Strateji, Yöntem ve Teknikler. İçinde; *Hayat Bilgisi Öğretimi* (Ed: S. Güven ve S. Kaymakçı), ss. 213-245. 1. Baskı, Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Kaya, M. (2019). *İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyunlara Yönelik Algılarının İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzincan.
- Kaynar, B. (2020). *Eğitsel ve Dijital Oyun Tabanlı Etkinliklerin Hayat Bilgisi Dersindeki Akademik Başarı Tutum ve Kalıcılığa Etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Atatürk üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Kaytez, N., ve Durualp, E. (2014). Türkiye’de Okul Öncesinde Oyun ile İlgili Yapılan Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi. *Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 2014(2), 110-122.
- Kebritchi, M., Hirumi, A. & Bai, H. (2010). The Effects Of Modern Mathematics Computer Games On Mathematics Achievement And Class Motivation. *Computers & Education*, 55, 427- 443.
- Kestane, M. (2019). *Dijital Oyun Bağımlılığının İlköğretim İkinci Kademe Çağındaki Öğrencilerin Akademik Başarısı ile İlişkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Biruni Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kiili, K. (2005). Digital Game-Based Learning: Towards An Experiential Gaming Model. *The Internet And Higher Education*, 8(1), 13-24.
- Kirriemuir, J. (2002). Video Gaming, Education And Digital Learning Technologies. *The Magazine Of Digital Library Research*, 8(2), 7. https://www.researchgate.net/profile/JohnKirriemuir/publication/220273571_Video_Gaming_Education_and_Digital_Learning_Technologies/links/58fdc86fa6fdccae60a20ec9/Video-Gaming-Education-and-Digital-Learning-Technologies.pdf (Erişim tarihi 21.09.2022).
- Kirriemuir, J. & Mcfarlane, A. (2004). Literature Review in Games and Learning. A *NESTA Futurelab Research Report- Report 8*. <https://telearn.archives-ouvertes.fr/hal-00190453/document> (Erişim Tarihi: 15.09.2022).
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. Play As Educational Activity In The Child's Development Process. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.
- Koka, V. (2018). *Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Bilgisayar Destekli Eğitsel Oyunların Öğrencilerin Ders Başarısına Olan Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Korkmaz, S. (2018). *Eğitsel Oyun Geliştirilerek Desteklenen Fen Bilimleri Öğretiminin Öğrenci Tutum ve Başarısına Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Bartın Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bartın.
- Korkusuz, M. E. ve Karamete, A. (2013). Eğitsel Oyun Geliştirme Modelleri. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 7(2), 78-109.
- Korkusuz, M. E. (2012). *Elektrogame ile Terbiye Edilerek Tasarlanarak Geliştirilerek Basit Elektrikleri Konu ve Duyuşsal Örneklemelerin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi), Balıkesir Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Köken, N. (2003). Çocuk ve Hayat Bilgisi. *Gazi Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(1), 15- 27.

- Kukul, V. (2013). Eğitsel Dijital Oyunlar. İçinde; *Oyunla İlgili Tarihsel Gelişimler ve Yaklaşımlar*. (Ed: M. A. Ocak), ss. 20-31. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Kula, A. ve Erdem, M. (2005). Öğretimsel Bilgisayar Oyunlarının Temel Aritmetik İşlem Becerilerinin Gelişmesine Etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29, 127-136.
- Kurt, A. S., İnce, P. ve Arslan, F. T. (2014). İlköğretim İkinci Kademedeki Öğrenim Gören Öğrencilerin Bilgisayara Karşı Tutumları. *J Pediatr Research*, 1(1), 22-7.
- Kuzu, B. S. (2010). *Din ve Ahlak Öğretiminde Oyun Örnekleri*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Lee, J. J. & Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146.
- Lieberman, D. A., Fisk, M., C. & Biely, E. (2009). Digital Games For Young Children Ages Three To Six: From Research To Design. *Computers in The Schools*, 26(3), 299–313.
- 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 Etkileri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Mangır, M. (1993). Çocuğun Gelişiminde Oyunun Önemi, *Yaşadıkça Eğitim*, 26, 1-32.
- McFarlane, A., Sparrowhawk, A. & Heald, Y. (2002). Report On The Educational Use Of Games. *TEEM (Teachers Evaluating Educational Multimedia)*. pp. 1-49. <https://dokumen.tips/documents/report-on-the-educational-use-of-games.html?page=2> (Erişim Tarihi: 06.09.2022).
- Milli Eğitim Bakanlığı, (2018). *Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı İlkokul (1, 2 ve 3. Sınıflar)*. Ankara: MEB Yayınları.
- Mezkit, G. (2012). Mekânsal Değişim Bağlamında İnternete Taşınan Çocuk Oyunlarının Kaybolan İşlevleri Üzerine Bazı Tespitler. *Folklor/Edebiyat Dergisi*, 18(72), 135-144.
- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Müftüoğlu, A. C. (2018). *Turkish Efl Pre-Service Teachers' Attitudes Toward And Reflections On Digital Game Enhanced Practice*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Noah, O. O. (2019). Effect Of Computer Game-Based Instructional Strategy On Students' Learning Outcome İn Mathematics. *Journal Of Education, Society And Behavioural Science* 29(4), 1-15.
- Oblinger, D. (2004). The Next Generation Of Educational Engagement. *Journal of Interactive Media in Education*, 2004(8), 1–18.
- Obut, S. (2005). *İlköğretim 7. Sınıf, Maddenin İç Yapısına Yolculuk Ünitesindeki Atomun Yapısı ve Periyodik Çizelge Konusunun Eğitsel Oyunlarla Bilgisayar Ortamında Öğretimi ve Buna Yönelik Bir Model Geliştirme*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Celal Bayar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Manisa.
- Ocak, M. (2013). Eğitsel Dijital Oyunların Eğitimde Kullanımı. İçinde; *Eğitsel Dijital Oyunlar: Kuram, Tasarım ve Uygulama* (Ed: M. A. Ocak), (ss. 54-55). Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- OECD (2005). "Digital Broadband Content: The Online Computer And Video Game Industry, Head of Publications Service, OECD, 2 rue André-Pascal, 75775 Paris Cedex 16, pp. 1-69, France.

- Olgun, M. K. (2017). Okul Öncesi Dönemde Dijital Yolla Sanat Eğitimini Destekleyen Örnek Bir Çalışma. *Beykoz Akademi Dergisi*, 5(2), 123-133.
- Onur, B. (2019). Tarih Boyunca Oyunlar ve Oyuncaklar. *Ankara University Journal Of Faculty Of Educational Sciences (Jfes)*, 25(2), 365-386.
- Orhan, E. (2018). *10-14 Yaş Açısından Gelişme Seviyesi, Dijital Eğitim ve Dikkate Alınmayan Gelişme*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Önen, F., Demir, S. ve Şahin, F. (2012). Fen Öğretmen Adaylarının Oyunlara İlişkin Görüşleri ve Hazırladıkları Oyunların Değerlendirilmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 13(3), 299-318.
- Öner, D. (2020). Erken Çocukluk Döneminde Teknoloji Kullanımı ve Dijital Oyunlar: Okul Öncesi Öğretmen Görüşlerinin İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 7(14), 138-154.
- Ördem, Ö. ve Yıldız, F. (2018). Çocukların Oyun Kavramına Yönelik Algıları ve Düşünceleri. *Electronic Turkish Studies*, 13(18), 1007-1019.
- Özen, G., Timurkaan, S., Güllü, M., Timurkaan, H. S., Meriç, F., Uğraş, S. ve Çoban, D. Ç. (2012). *Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Özer, A., Gürkan, A. ve Ramazanoğlu, M. (2006). Oyunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri. *Fırat Üniversitesi Doğu Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 54-57.
- Özer, F. (2020). İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Tercihlerinin Eğitsel Bir Perspektiften İncelenmesi. *Anadolu University Journal of Education Faculty*, 4(4), 380-398.
- Özmen, H. (2016). Deneysel Araştırma Yöntemi. İçinde; *Kuramdan Uygulamaya Eğitimde Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (Ed: M. Metin), ss. 47-76. Ankara: Pegem.
- Öztürk, D. (2007). *Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel ve Duyuşsal Gelişimleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Öztürk, G. (2019). *Fen Metinleri Destekli Dijital Oyun ile Fen Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarı ve Bilgisayar Kullanmaya Yönelik Tutumuna Etkisi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Muğla.
- Palancı, A. (2021). "Oyun Tabanlı Öğrenme Nedir?". <https://www.protopars.com/oyun-tabanlı-ogrenme/> (Erişim Tarihi:18.12.2022).
- Partovi, T. & Razavi, M. R. (2019). The Effect Of Game-Based Learning On Academic Achievement Motivation Of Elementary School Students. *Learning and Motivation*, 68, 101592.
- Pedro, F. (2006). The New Millennium Learners: Challenging Our Views On ICT And Learning. <http://www.oecd.org/dataoecd/1/1/38358359.pdf> (Erişim Tarihi: 15.10.2022).
- Polat, E. ve Varol, A. (2012). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Akademik Başarıya Etkisi: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği. *Akademik Bilişim Konferansı 'nda Sunulan Bildiri*, Uşak, Türkiye.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game Based Learning*. New York: McGraw-Hill.
- Prensky, M. (2002). The Motivation of Gameplay or, the REAL 21th Century Learning. *Revolution*, 10(1), 5-11. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20The%20Motivation%20of%20Gameplay-OTH%2010-1.pdf> (Erişim Tarihi: 12.09.2022).
- Rapeepisarn, W. & Wong, K. W. (2008). The Relationship Between Game Genres, Learning Techniques And Learning Styles *In Educational Computer Games*, (Edt. Z. Pan). Edutainment 2008, LNCS 5093, Springer-Verlag Berlin Heidelberg. pp. 497-508.

- Razon, N. (1993). Okul Öncesi Eğitimde Oyunun, Oyunda Yetişkinin İşlevi. <https://www.ekipnormarazon.com/makalelerimiz/oyun-ve-cocuk/okul-oncesi-egitimde-oyunun-oyunda-yetiskinin-islevi/> (Erişim Tarihi:15.12.2022).
- Rideout, V., Foehr, U. & Roberts, D. (2010). *Generation M2: Media In The Lives Of 8-To 18-Year Olds*. Menlo Park, CA: Henry J. Kaiser Family Foundation. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED527859.pdf> (Erişim Tarihi: 16.09.2022).
- Sabırlı, Z. E. ve Çoklar, A. N. (2020). The Effect of Educational Digital Games on Education, Motivation and Attitudes of Elementary School Students Against Course Access. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 12(4), 325-338.
- Sağıroğlu, Ş., Bülbül, H. İ., Kılıç, A. ve Küçükali, M. (2020). *Dijital Okuryazarlık: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Saka, E. (2019). *Eğitsel Amaçlı Sanal Gerçeklik Oyunlarına Yönelik Araştırmaların İncelenmesi: Bir Meta-Sentez Çalışması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Trabzon Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Trabzon.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Massachusetts., *Cambridge MIT Mass: Press*. vol 4/1. pp. 121-126.
- Samur, Y. (2016). *Dijital Oyun Tasarımı*. İstanbul: Pusula 20 Teknoloji ve Yayıncılık.
- Sandford, R. & Williamson, B. (2006). Futurelab: Games And Learning. *Research Report*. <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00190333/> (Erişim Tarihi: 25.09.2022).
- Savaş, E. ve Gülüm, K. (2014). Geleneksel Oyunlarla Öğretim Yöntemi Uygulamasının Başarı ve Kalıcılık Üzerine Etkisi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(1), 175-194.
- Savaş, S., Güler, O., Kaya, K., Çoban, G. ve Güzel, M. S. (2021). Eğitimde Dijital Oyunlar ve Oyun ile Öğrenme. *International Journal of Active Learning*, 6(2), 117-140.
- Say, F. S. (2016). *Yedinci Sınıf Fen Bilimlerine Yönelik Olarak Uygun Bilgisayar Oyununa Yönelik Fene Yönelik Öz yeterliklerine, Motivasyonlarına ve Saldırganlıklarına Etkisi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Sayın, M. E. D. (2016). *Dijital Oyunların Bilişsel Yeteneklere Etkileri: Faktör Referanslı Bilişsel Test Kiti ile Oyuncu ve Oyuncu Olmayan Grupların Karşılaştırılması*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Semerci, B. (2019). “Çocuk Gelişiminde Oyunun ve Oyuncanın Önemi”, <https://bengisemerci.com/cocuk-gelisiminde-oyunun-ve-oyuncagin-onemi/> (ErişimTarihi:10.09.2022).
- Serdaroğlu, C. ve Güneş, M. H. (2019). 6. Sınıf Bitki ve Hayvanlarda Üreme, Büyüme ve Gelişme Ünitesinin Öğretiminde Oyun Temelli Öğrenmenin Akademik Başarı ve Tutum Üzerine Etkisi. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi*, 13(2), 1015-1041.
- Sezgin, S. (2016). İnsan ve Oyun: Oyunların Dünyası, Bugünü, Yarını. *VIII. Uluslararası Eğitim Araştırmaları Kongresi*, 5-8 Mayıs 2016, Çanakkale, Türkiye, ss. 343-354.
- Sönmez, T. M. ve Artut, D. P. (2012). Web Üzerinden Sunulan Eğitsel Matematik Oyunlarının Kesirler ve Ondalık Sayılara İlişkin Öğrenci Başarısına Etkisi, *X. UFBMEK Ulusal Fen ve Matematik Eğitimi Kongresinde Sunulan Sözlü Bildiri*, 27-30 Haziran 2012. Niğde, Türkiye.
- Sönmez, V. ve Alacapınar, F. (2011). *Örneklendirilmiş Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.

- Süygün, M. S. ve Bozyiğit, S. (2019). Dış Ticaret ve Lojistik Eğitiminde Dijital Oyun Tabanlı Öğrenme: Kavramsal Bir İnceleme. *Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(1), 36-48.
- Şahin, F. (2019). *Altıncı Sınıf Türkçe Dersi Ses Olayları Konusunda Geliştirilen Eğitsel Oyunun Akademik Başarıya Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Şahin, H. B. (2016). *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarıyla Destekli Matematik Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Duyuşsal Özelliklerine Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Osmangazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Şahin, M. ve Samur, Y. (2017). Instructional Method Of Digital Age: Gamification. *Journal of Ege Education Technologies*, 1(1), 1-27.
- Şentürk, C. (2020). Oyun Temelli Fen Öğrenme Yaşantılarının Akademik Başarıya, Kalıcılığa, Tutuma ve Öğrenme Sürecine Etkileri. *Milli Eğitim Dergisi*, 49(227), 159-194.
- Şimşek, N. (2005). Perceptions And Opinions Of Educational Technologists Related To Educational Technology. *Educational Technology & Society*, 8(4), 178-190.
- Şimşek, S. (2014). Geçmişten Günümüze Hayat Bilgisi. İçinde; *Sınıf Öğretmenleri ve Adayları İçin Hayat Bilgisi Öğretimi* (Ed: S. Şimşek). ss. 3-26. Ankara: Anı Yayıncılık.
- T.C. Sağlık Bakanlığı. (2018). Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporu. Ankara, 7-8 Kasım. <https://sggm.saglik.gov.tr/Eklenti/39937/0/dijitaloyunbagimlilikipdf.pdf> (Erişim Tarihi: 16.09.2022).
- Tabachnick, B. G. & Fidell, L. S. (2013). *Using Multivariate Statistics*. Boston, Pearson.
- Taylan, H. H., Kara, H. Z. ve Durgun, A. (2017). Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma, *PESA International Journal of Social Studies*, 3(1), 78-87.
- Tekin, H. (2010). *Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme* (20. Baskı). Ankara: Yargı Yayınevi.
- Terlemez, C. (2019). *Dijital Oyun Bağımlılığı ile Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişki*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Topçu, H., Küçük, S. ve Gökteş, Y. (2014). Sınıf Öğretmeni Adaylarının İlköğretim Matematik Öğretiminde Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Kullanımına Yönelik Görüşleri. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 5(2), 119-136.
- Topuz, B. ve Kaptan, A. Y. (2017). Oyun ve Öğrenme Aracı Olarak Çocuk Mobil Uygulamaları. *Electronic Turkish Studies*, 12(32), 111-126.
- Tortop, Y. (2005). *Sınıf Öğretmenlerinin Beden Eğitimi Dersi ve Eğitsel Oyun Uygulamaları*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Afyon.
- Torun, F. ve Duran, H. (2011). Çocuk Hakları Öğretiminde Oyun Yönteminin Başarıya, Kalıcılığa ve Tutuma Etkisi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(16), 418-448.
- Tural Sönmez, M. (2012). *6. Sınıf Matematik Derslerinde Web Üzerinden Sunulan Eğitsel Matematik Oyunlarının Öğrenci Başarısına Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Tural, H. (2005). *İlköğretim Matematik Öğretiminde Oyun ve Etkinliklerle Öğretimin Erişi ve Tutuma Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

- Turan Güntepe, E. ve Dönmez Usta, N. (2017). Okul Öncesi Öğretmen Adaylarının Perspektifinden Eğitsel Bilgisayar Oyunları. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(1), 1095-1116.
- Türer, C. (1992). Hayat Bilgisi Dersinin Önemi ve Öğretim Şekli. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(8), 259-262.
- Tüzün, Ü. (2002). Gelişen İletişim Araçlarının Çocuk ve Gençlerin Etkileşimi Üzerine Etkisi. *Düşünen Adam*, 15(1), 46-50.
- Uberman, A. (1998). The Use Of Games For Vocabulary Presentation And Revision, *English Teaching Forum*, 36(1), 20-27.
- Ural, M. N. (2009). *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğlendirici ve Motive Edici Özelliklerinin Akademik Başarıya ve Motivasyona Etkisi*. (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Uskan, S. B. ve Bozkuş, T. (2019). Eğitimde Oyunun Yeri. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 123-131.
- Ücan, G. (2018). *Algılanan Sosyal Destek ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ülker, Ü., Acar, S. ve Bülbül H. İ. (2017). Lisansüstü Öğrencilerin Eğitsel Dijital Oyunların Eğitim Amaçlı Kullanılmasına Yönelik Görüşleri. *11. Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu (ICITS2017)*, 24- 26 Mayıs 2017, Malatya, Türkiye, ss. 111-118.
- Ülker, Ü., ve Bülbül, H. İ. (2018). Dijital Oyunların Eğitim Seviyelerine Göre Kullanılma Durumları. *TÜBAV Bilim Dergisi*, 11(2), 10-19.
- Üstündağ, S. (2017). *Eğitsel Oyunların Ortaokullarda Öğrenim Gören Kaynaştırma Öğrencilerinin Öz Kavram Düzeyleri Üzerine Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
- Ütkür, N. (2018). Hayat Bilgisi Derslerinde Kullanılan Yöntem ve Etkinliklerin Tespiti: Lisansüstü Tezlerin İncelenmesi. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(1), 101-122.
- Van Eck, R. (2006). Digital Game-Based Learning: It's Not Just the Digital Natives Who Are Restless. *Educause Review*, 41(2), 16-30.
- Vatandaş, S. (2020). Sokaktan Ekrana: Oyunun Mekânsal ve İşlevsel Değişimi. *Intermedia International E-journal*, 7(12), 19-32.
- Whelan, D. L. (2005). Let The Games Begin. *School Library Journal*, 51(4), 40-43.
- Whitebread, D., Basilio, M., Kuvalja, M. & Verma, M. (2012). *The Importance of Play: A Report on the Value of Children's Play with a Series of Policy Recommendations*. Toy Industries of Europe, pp. 1-56.
- Wordwall, (b.t). Oyun Wordwall-Öğretim Kaynakları. <https://wordwall.net/tr-tr/community/oyun/wordwall> (Erişim Tarihi: 02.11.2022).
- Yağız, E. (2007). *Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlik Algıları Üzerine Etkileri*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Yalçın, Y. K., Demirdağ, M. ve Kazak, Ö. O. (2017). *Ortaöğretim Spor Lisesi Eğitsel Oyunlar 9. Ders Kitabı*. Ankara: MEB Yayıncılık.
- Yavuzer, H. (1984). *Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Yavuzkan, H. (2019). *Eğitsel Dijital Oyunların 5. Sınıf Öğrencilerinin Matematik Başarısına ve Etkilerine Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Niğde.

- Yengin, D. (2011). Digital Game As A New Media And Use Of Digital Game in Education. The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication. *TOJDAC*, 1(1) 20-25.
- Yengin, D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*. İstanbul: Beta Yayınları.
- Yeşilkaya, İ. (2013). 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi "Zaman İçinde Bilim" Ünitesinin Eğitsel Oyun Yöntemi ile Öğretimi. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Yıldırım, B. (2015). *Eğitsel Oyun ve Dönüt-Düzeltilmenin Öğrenme Düzeyi ve Kalıcılığa Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Yıldırım, S. ve Kaban, A. (2010). Öğretmen Adaylarının Bilgisayar Destekli Eğitime Karşı Tutumları. *Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi*, 7(2), 158-168.
- Yılmaz, E. (2011). *İlk ve Ortaöğretim Öğretmenlerinin Eğitsel Bilgisayar Oyunları Hakkındaki Görüşleri: Demografik Özelliklere Göre Karşılaştırma*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Süleyman Demirel Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Isparta.
- Yılmaz, E. (2018). Sınıf Öğretmenleri ve Sınıf Öğretmeni Adaylarının Görüşlerine Göre Eğitsel Bilgisayar Oyunlarıyla Öğretim. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 38(1), 263-298.
- Yılmaz, E. ve Çağıltay, K. (2004). Elektronik Oyunlar ve Türkiye. 21. *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*, Ankara. 1-8. <https://docplayer.biz.tr/57508810-Elektronik-oyunlar-ve-turkiye.html> (Erişim Tarihi: 02.09.2022).
- Yiğit, A. (2007). *İlköğretim 2. Sınıf Seviyesinde Bilgisayar Destekli Eğitici Matematik Oyunlarının Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Yip, F. & Kwan, A. (2006). Online Vocabulary Games As A Tool For Teaching and Learning English Vocabulary. *Educational Media International*, 43(3), 233-249.
- Yong, S. T., Gates, P. & Harrison, I. (2016). Digital Games And Learning Mathematics: Student, Teacher And Parent Perspectives. *IJSG*, 3(4), 55-68.
- Yüksel, H. (2019) *Türkçe Dersinde Kullanılan Eğitsel Dijital Oyunların Ders Başarısı ve Motivasyona Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bülent Ecevit Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Zonguldak.
- Yükseltürk, E. ve Altıok, S. (2016). BT Öğretmen Adayları Tarafından Scratch Görsel Programlama Aracı ile Geliştirilen Eğitsel Oyunların İncelenmesi. *SDU International Journal of Educational Studies*, 3(1), 59-66.
- Zengin, M. (2019). *İngilizce Kelime Öğretiminde Eğitsel Bilgisayar Oyunları Kullanımının Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- Zin, N. A. & Wong, S. Y. (2009). History Educational Games Design. *Conference: Electrical Engineering and Informatics*. Selangor, Malaysia: National University of Malaysia, pp. 269-275.

EKLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Ek 1. Araştırma İzni.....	107
Ek 2. Wordwall Şablonları Kullanım İzni.....	108
Ek 3. Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formu.....	109
Ek 4. Akademik Başarı Testi.....	111
Ek 5. Deney Grubu İçin Sağlıklı Hayat Ünitesi Örnek Ders Planı (Sağlıklı Büyüyelim ve Gelişelim).....	117
Ek 6. Deney Grubu İçin Sağlıklı Hayat Ünitesi Örnek Ders Planı (Öğün Listesi Hazırlayalım).....	118
Ek 7. Deney Grubu İçin Sağlıklı Hayat Ünitesi Örnek Ders Planı (Yemekte Görgü Kuralları).....	119
Ek 8. Deney Grubu İçin Sağlıklı Hayat Ünitesi Örnek Ders Planı (Sağlık İçin Temizlik).....	120
Ek 9. Deney Grubu İçin Sağlıklı Hayat Ünitesi Örnek Ders Planı (Sağlığımız İçin Çalışanlar).....	121
Ek 10. Deney Grubu İçin Sağlıklı Hayat Ünitesi Örnek Ders Planı (Mevsim Meyveleri ve Sebzeleri).....	122
Ek 11. Deney Grubu İçin Sağlıklı Hayat Ünitesi Örnek Ders Planı (Kıyafet Seçerken).....	123
Ek 12. Deney Grubu ile Yapılan Uygulamaya Ait Fotoğraflar	124

Ek 1: Arařtırma İzni



Ek 2: Wordwall Şablonları Kullanım İzni



Ek 3: Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formu



Ek 3 (Devamı): Bilgilendirilmiş Gönüllü Onam Formu

Katılımcılar İçin:

Katılımcının :

Adı-Soyadı:

İmzası: İletişim Bilgileri: e-posta:

Telefon:

Velayet veya Vesayet Altında Bulunanlar İçin;

Veli veya Vasisinin

Adı Soyadı:

İmzası:

Araştırmacının

Adı-Soyadı: İmzası

Ek 4: Akademik Başarı Testi

2. SINIF HAYAT BİLGİSİ DERSİ AKADEMİK BAŞARI TESTİ

Sevgili öğrenciler;

Bu test “Sağlıklı Hayat” ünitesindeki bilgilerinizi ölçmek için hazırlanmıştır. Test sonucundan herhangi bir not almayacaksınız. Sizden istenilen soruları dikkatlice okuyup en yakın cevabı işaretlemenizdir. Birden fazla işaretlenen veya boş bırakılan sorular yanlış sayılacaktır. İçtenlikle vereceğiniz cevaplarınız için teşekkür ederim.

1) Aşağıdakilerden hangisi sağlığımızı korumak için yapılması gerekenlerden biri değildir?

- A) Spor yapmak B) Dengeli beslenmek C) Ödev yapmak

(1) Emre gece geç yatıp sabahları da geç kalkıyordu.

(2) Her gün kahvaltısını yapardı.

(3) Okulda tuvaletten çıktıktan sonra bazen ellerini yıkamazdı.

(4) Tırnaklarını uzayınca keser ve sık sık banyo yapardı.

(5) Her gün spor yapardı.

2) Sağlıklı büyümek isteyen Emre yukarıdaki davranışlardan hangilerini değiştirmelidir?

- A- 1 ve 3 B- 2 ve 4 C- 3 ve 5



3) Öğretmen Hayat Bilgisi dersinde yukarıdaki resimlerden yararlanarak konusunu anlatmıştır. Buna göre öğretmen derste hangi konuyu anlatmış olabilir?

- A) Görgü kuralları B) Çevre temizliği C) Sağlıklı hayat

4) Aşağıdakilerden hangisi kişisel bakımla ilgili değildir?

- A- Diş fırçalamak B- Tırnak kesmek C- Dengeli beslenmek

Ek 4 (Devam): Akademik Başarı Testi

-  yeterli kadar uyumak  spor yapmak
 dengeli ve düzenli beslenmek  kişisel bakıma dikkat etmek

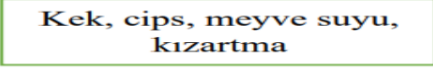
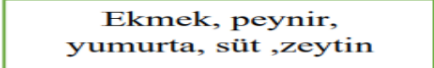
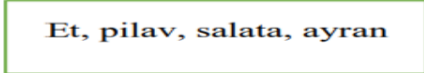
5) Yukarıda her bir davranış çeşitli sembollerle gösterilmiştir. Buna göre yukarıdakilerden hangileri sağlıklı büyüyüp gelişmemiz için gereklidir?

- A)    B)     C)   

Her öğünde yediğimiz besinler birbirinden farklıdır.



6) Ali, dengeli ve düzenli beslenmeye dikkat eden bir çocuktur. Buna göre Ali akşam yemeğinde hangi besinleri seçmelidir?

- A)  Kek, cips, meyve suyu, kızartma
B)  Ekmek, peynir, yumurta, süt ,zeytin
C)  Et, pilav, salata, ayran

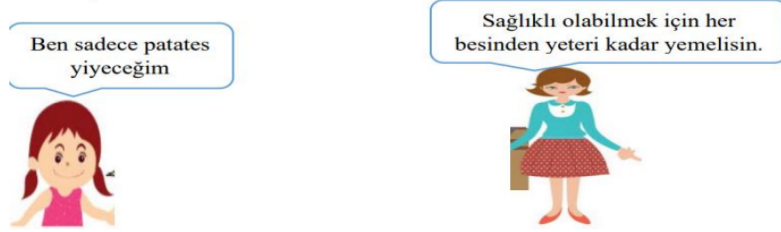
Kahvaltı	Öğle yemeği	Akşam yemeği
Ekmek Kola Kek	Çorba Et Pilav	Sebze yemeği Yoğurt Salata

7) Sude bir gün boyunca tükettiği besinleri yukarıya yazmıştır. Buna göre Sude, hangi öğünlerinde dengeli beslenmiştir?

- A) Kahvaltı ve öğle yemeği B) Öğle ve akşam yemeği C) Kahvaltı ve akşam yemeği

Ek 4 (Devam): Akademik Başarı Testi

8) Akşam yemeği için masaya oturan Ece masada balık, patates, su, pilav ve salata olduğunu görünce annesi ile konuşur.



Ece'nin annesi neyin önemini anlatmak istemiştir?

- A) Günde üç öğün yemek yemenin B) Dengeli beslenmenin C) Sağlıklı besinlerin

9) Aşağıdakilerden hangisi yemekte yapılan doğru davranışlardan biridir?

- A) Sofrada sürekli konuşmak
B) Ayakta yemek yemek
C) Yemekte çatal ve kaşık kullanmak.

Emir misafir olarak gittikleri komşularının evinde çok iyi vakit geçiriyordu.

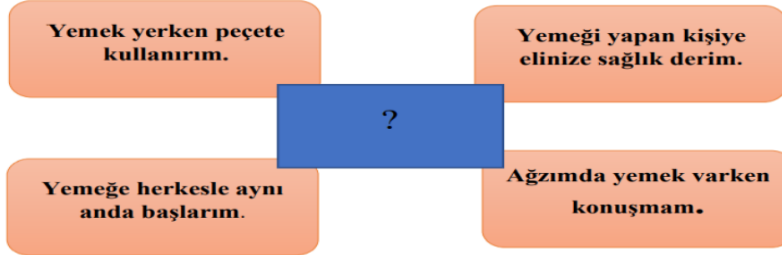
- (1) Arkadaşıyla oyun oynadıktan sonra yemek yemek için ellerini yıkadı ve sofraya oturdu.
(2) Çok acıktığı için kimseyi beklemeden yemeğe başladı.
(3) Aklı oyunda kaldığı için tabağını bitirmeden masadan kalktı.
(4) Yemeği yapan arkadaşının annesine elinize sağlık dedi.

10) Yukarıda yer alan cümlelerde Emir'in gösterdiği yanlış davranışlar aşağıdakilerin hangisinde verilmiştir?

- A) 2 ve 3 B) 3 ve 4 C) 1 ve 3

Ek 4 (Devam): Akademik Başarı Testi

Ece hayat bilgisi dersi ile ilgili aşağıdaki posterini hazırlıyor.



11) Buna göre posterde boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi yazılmalıdır?

- A- Sağlıklı beslenme B- Görgü kuralları C- Güvenli hayat

12) Öğrenciler, sağlıklı yaşamak için okulda yapılması gerekenlerle ilgili afiş hazırlamışlardır. Buna göre öğrenciler aşağıdaki afişlerden hangisini hazırlamış olamaz?

A- Ellerimizi sık sık sabunla yıkarız.

B- Birbirimize iyi davranırız.

C- Okul tuvaletlerini temiz kullanırız.

13) Sağlıklı olabilmek için ortak kullanılan alanların temizliğine dikkat etmemiz gerekir. Aşağıdakilerden hangisi ortak kullanılan alanlardan değildir?

- A- Parklar B- Okul tuvaletleri C- Kendi odamız

Sağlıklı yaşamak için toplu yaşanan ortamlarda uymamız gereken bazı kurallar vardır.

14) Aşağıdakilerden hangisi toplu yaşanan ortamlarda uymamız gereken kurallardan değildir?

- A-Parkta oynadıktan sonra ellerimizi yıkamak. B-Okul bahçesini temiz tutmak.
C-Boş vakitlerimizde kitap okumak.

15- **Aşağıdakilerden hangisi sağlığımızı korumak için okulda uymamız gereken temizlik kurallarından biri değildir?**

- A) Tuvaletten çıkınca ellerimizi sabunla yıkamak.
B) Teneffüslerde sınıfı havalandırmak.
C) Okul eşyalarını özenli kullanmak.

Ek 4 (Devam): Akademik Başarı Testi

Sağlıklı bir yaşam için çevremizi temiz tutmalıyız.

16) Aşağıdakilerden hangisi çevre temizliği ile ilgilidir?

- A) Okul bahçesini temizlemek. B) Sık sık banyo yapmak.
C) Uzayan tırnaklarımızı kesmek.

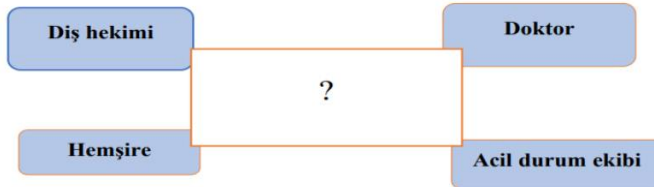
**Kazalarda, hastalıkta çabucak gelirler,
Hemen müdahale edip hastaneye götürürler.**



17) Tuna hangi meslek ile ilgili bir bilmece sormuştur?

- A) Öğretmen B) Avukat C) Acil durum ekibi

Beren mesleklerle ilgili bir poster hazırlamıştır.



18) Buna göre posterde boş bırakılan yere aşağıdakilerden hangisi yazılmalıdır?

- A-Eğitim alanında çalışanlar B-Sağlık alanında çalışanlar
C-Güvenlik alanında çalışanlar

19) Aşağıdakilerden hangisi hastalandığımızda başvurabileceğimiz yerlerden değildir?

- A) Hastane B) Aile sağlığı merkezi C) Karakol

20) Meyve ve sebzeleri mevsiminde taze olarak yemek sağlıklı olmamız için çok önemlidir. Buna göre yazın aşağıdakilerden hangisini yemeliyiz?



Ek 4 (Devam): Akademik Başarı Testi

21) Aşağıdakilerden hangisi meyve ve sebzeleri mevsiminde taze olarak tüketmemizin nedenleri arasında yer almaz?

- A-Mevsiminde tükettiğimiz sebze ve meyveler daha vitaminli ve daha lezzetli olur.
B-Mevsiminde tüketilen sebze ve meyvelerin besin değeri daha yüksektir.
C-Mevsiminde tüketilen meyve ve sebzeler daha ucuzdur.

22) Bir kış günü pazara giden Deniz ve annesi portakal, karpuz ve mandalina satıldığını görüyor. Deniz ve annesi sağlıklı beslenmek için bu besinlerden hangilerini seçmelidir?

- A- Portakal-mandalina B- Karpuz-portakal C- Mandalina-karpuz

Havalar yavaş yavaş ısınmaya başlar. Uzun kollu, ince kıyafetler giyerim. Yanımda ceket bulundururum.



23) Yukarıdaki bilgilere göre Ayşe hangi mevsimden söz etmektedir?

- A-Yaz B- İlkbahar C- Kış

24) Kıyafetlerimizi mevsim şartlarına uygun olarak seçersek sağlıklı oluruz. Buna göre aşağıdaki bilgilerden hangisi yanlıştır?

- A)Yazın uzun kollu çok terleten kıyafetler giyeriz.
B) Kışın koyu renkli, kalın ve yünlü kıyafetler giyeriz.
C) İlkbahar ve sonbaharda çok kalın olmayan giysiler giyeriz.

YAZ



KIŞ



İLKBAHAR



25) Yukarıda yer alan mevsim-kıyafet eşleştirmelerinden hangisi yanlıştır?

- A-Yaz- kısa kollu tişört B- Kış- eldiven C-İlkbahar – atkı

Ek 5: Deney Grubu İçin Sağlıklı Hayat Ünitesi Örnek Ders Planı (Sağlıklı Büyüyelim ve Gelişelim)

BÖLÜM I:

Süre:	40 + 40 + 40+ 40 dakika
DERS	HAYAT BİLGİSİ
SINIF	2
ÜNİTE NO/ÜNİTE ADI	3- SAĞLIKLI HAYAT

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	HB.2.3.1. Sağlıklı büyüme ve gelişme ile kişisel bakım, spor, uyku ve beslenme arasındaki ilişkiyi fark eder.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Eğitsel Dijital Oyun Kullanımı
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Ders kitabı, çalışma yaprakları, akıllı tahta, dizüstü bilgisayar
ETKİNLİK SÜRECİ	
Dikkat Çekme; öğretmen derse sağlıklı büyüme ve gelişmek için yapılması gerekenlerin anlatıldığı görseller ile girer. Öğrencilerin görselleri incelemelerine imkan tanınır. Güdüleme; çocuklar bu dersi iyi dinlerseniz sağlıklı büyüme ve gelişmek için neler yapmamız gerektiğini öğreneceksiniz. Dersin İşlenişi; Ders başlangıcında hazırlanan görsellerle ilgili öğrencilerin görüşleri alınır. El, yüz yıkama ve dişleri doğru teknikle fırçalama, saç tarama, günlük kıyafetlerini giyme ve özenli kullanma ile kişisel bakım üzerinde durulur. Kişisel bakımını yaparken kaynakların verimli kullanılması gerektiğine değinilir. Sağlığımız için spor yapmanın ve dengeli beslenmenin önemli olduğu belirtilir. Daha sonra kitapta bulunan etkinliklere ve çalışma yapraklarındaki etkinliklere öğretmen rehberlik eder. Arkasından öğrencilere ‘Uçak, Balon patlatma ve Grup sıralaması adlı dijital oyunlar oynatılır. Değerlendirme; öğretmen tarafından konu özetlenir. Öğrencilere sorular sorulur. Öğrencilerin verdikleri cevaplarla eksik bilgilerinin tamamlanması sağlanır. Konuyla alakalı yanlış bilinenler ve doğrular açıklanır.	

Ek 6: Deney Grubu İçin Sağlıklı Hayat Ünitesi Örnek Ders Planı
(Öğün Listesi Hazırlayalım)

BÖLÜM I:

Süre:	40 + 40 dakika
DERS	HAYAT BİLGİSİ
SINIF	2
ÜNİTE NO/ÜNİTE ADI	3- SAĞLIKLI HAYAT

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	HB.2.3.2.Dengeli beslenmeye uygun öğün listesi hazırlar.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Eğitsel Dijital Oyun Kullanımı
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Ders kitabı, çalışma yaprakları, akıllı tahta, dizüstü bilgisayar
ETKİNLİK SÜRECİ	
Dikkat Çekme; öğretmen derse çeşitli yiyeceklere ait görsellerin bulunduğu kartları göstererek girer. Öğrencilerin görselleri incelemelerine imkan tanınır. Güdüleme; çocuklar bu dersi iyi dinlerseniz dengeli beslenmek için neler tüketmemiz gerektiğini öğreneceksiniz. Dersin İşlenişi; Ders başlangıcında hazırlanan görsellerle ilgili öğrencilerin görüşleri alınır. Dengeli beslenme için tüketmemiz gereken temel bitkisel ve hayvansal besinler vurgulanır. Dengeli beslenirken yiyecek ayırt etmeme, kaynağı belli olmayan gıdalar ile açıkta ve sokakta satılan gıdalar, gazlı içecekler vb. tüketiminin sağlığa zararları üzerinde durulur. Daha sonra kitapta bulunan etkinliklere ve çalışma yapraklarındaki etkinliklere öğretmen rehberlik eder. Arkasından öğrencilere Labirent kovalamaca Köstebek vurmaca ve Grup sıralaması adlı dijital oyunlar oynatılır. Değerlendirme; öğretmen tarafından konu özetlenir. Öğrencilere sorular sorulur. Öğrencilerin verdikleri cevaplarla eksik bilgilerinin tamamlanması sağlanır. Konuyla alakalı yanlış bilinenler ve doğrular açıklanır.	

Ek 7: Deney Grubu İçin Sağlıklı Hayat Ünitesi Örnek Ders Planı (Yemekte Görgü Kuralları)

BÖLÜM I:

Süre:	40 + 40 dakika
DERS	HAYAT BİLGİSİ
SINIF	2
ÜNİTE NO/ÜNİTE ADI	3- SAĞLIKLI HAYAT

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	HB.2.3.3.Yemek yerken görgü kurallarına uyar.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Eğitsel Dijital Oyun Kullanımı
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Ders kitabı, çalışma yaprakları, akıllı tahta, dizüstü bilgisayar
ETKİNLİK SÜRECİ	
Dikkat Çekme; öğretmen derse yemek sırasında yapılan davranışlara ait görsellerin bulunduğu kartları göstererek girer. Öğrencilerin görselleri incelemelerine imkan tanınır. Güdüleme; çocuklar bu dersi iyi dinlerseniz yemek yerken uymamız gereken görgü kurallarını öğrenmiş olacaksınız. Dersin İşlenişi; Ders başlangıcında hazırlanan görsellerle ilgili öğrencilerin görüşleri alınır. Evde ve diğer sosyal ortamlarda (lokanta, pastane, yemekhane, misafirlik vb.) yemek yeme kuralları üzerinde durulur. İhtiyacı kadar yemek yeme ve ekmek israfını önleme konuları vurgulanır. Yemekte; yemeğe başlarken afiyet olsun demek, tabağına yiyebileceğin kadar yemek almak, yemeğe herkesle birlikte başlamak, yemekte çatal, bıçak, kaşık, peçete kullanmak, ağzı şapırdatmamak, yavaş ve küçük lokmalar halinde yemek, yemeği dökmeden yemek, yemeği hazırlayana afiyet olsun demek gibi görgü kurallarına uymalıyız. Daha sonra kitapta bulunan etkinliklere ve çalışma yapraklarındaki etkinliklere öğretmen rehberlik eder. Arkasından öğrencilere Doğru–yanlış, Uçak, Gameshow adlı dijital oyunlar oynatılır. Değerlendirme; öğretmen tarafından konu özetlenir. Öğrencilere sorular sorulur. Öğrencilerin verdikleri cevaplarla eksik bilgilerinin tamamlanması sağlanır. Konuyla alakalı yanlış bilinenler ve doğrular açıklanır.	

Ek 8: Deney Grubu İçin Sağlıklı Hayat Ünitesi Örnek Ders Planı (Sağlık İçin Temizlik)

BÖLÜM I:

Süre:	40 + 40 +40 + 40 dakika
DERS	HAYAT BİLGİSİ
SINIF	2
ÜNİTE NO/ÜNİTE ADI	3- SAĞLIKLI HAYAT

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	HB.2.3.4. Sağlıklı bir yaşam için temizliğin gerekliliğini açıklar.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Eğitsel Dijital Oyun Kullanımı
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Ders kitabı, çalışma yaprakları, akıllı tahta, dizüstü bilgisayar
ETKİNLİK SÜRECİ	
Dikkat Çekme; öğretmen derse kişisel bakım, temiz ve kirli ortamlar ve ortak kullanım alanlarına ait görsellerin bulunduğu kartları göstererek girer. Öğrencilerin görselleri incelemelerine imkân tanınır. Güdüleme; çocuklar bu dersi iyi dinlerseniz sağlıklı olabilmek için temizliğin ne kadar önemli olduğunu öğrenmiş olacaksınız. Dersin İşlenişi; Ders başlangıcında hazırlanan görsellerle ilgili öğrencilerin görüşleri alınır. Kişisel temizlik ve çevre temizliği üzerinde durulur. Hastalıklardan korunmak ve sağlığımızın bozulmaması için kişisel temizliğimiz haricinde yaşadığımız yerin temizliğine de dikkat etmeliyiz. Temiz olmayan ortamlarda mikroplar artar ve bize zarar verir. Daha sonra kitapta bulunan etkinliklere ve çalışma yapraklarındaki etkinliklere öğretmen rehberlik eder. Arkasından öğrencilere Eşleştirme, Labirent kovalamaca ve Kutuyu aç adlı dijital oyunlar oynatılır. Değerlendirme; öğretmen tarafından konu özetlenir. Öğrencilere sorular sorulur. Öğrencilerin verdikleri cevaplarla eksik bilgilerinin tamamlanması sağlanır. Konuyla alakalı yanlış bilinenler ve doğrular açıklanır.	

Ek 9: Deney Grubu İçin Sağlıklı Hayat Ünitesi Örnek Ders Planı (Sağlığımız İçin Çalışanlar)

BÖLÜM I:

Süre:	40 + 40 dakika
DERS	HAYAT BİLGİSİ
SINIF	2
ÜNİTE NO/ÜNİTE ADI	3- SAĞLIKLI HAYAT

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	HB.2.3.5. Sağlıkla ilgili hizmet veren kurumları ve meslekleri tanır.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Eğitsel Dijital Oyun Kullanımı
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Ders kitabı, çalışma yaprakları, akıllı tahta, dizüstü bilgisayar
ETKİNLİK SÜRECİ	
Dikkat Çekme; öğretmen derse 4 mevsime ait kıyafetlerin yer aldığı kartları göstererek girer. Öğrencilerin görselleri incelemelerine imkan tanınır. Güdüleme; çocuklar bu dersi iyi dinlerseniz sağlık alanında çalışan meslek ve kurumları tanımış olacaksınız. Dersin İşlenişi; Ders başlangıcında hazırlanan görsellerle ilgili öğrencilerin görüşleri alınır. Hastane, aile sağlığı merkezi/sağlık ocağı, eczane gibi kurumlar ile doktorluk, hemşirelik, eczacılık ve diş hekimliği gibi meslekler üzerinde durulur. Daha sonra kitapta bulunan etkinliklere ve çalışma yapraklarındaki etkinliklere öğretmen rehberlik eder. Arkasından öğrencilere Köstebek vurmaca ve Labirent kovalamaca adlı dijital oyunlar oynatılır. Değerlendirme; öğretmen tarafından konu özetlenir. Öğrencilere sorular sorulur. Öğrencilerin verdikleri cevaplarla eksik bilgilerinin tamamlanması sağlanır. Konuyla alakalı yanlış bilinenler ve doğrular açıklanır.	

Ek 10: Deney Grubu İçin Sağlıklı Hayat Ünitesi Örnek Ders Planı (Mevsim Meyveleri ve Sebzeleri)

BÖLÜM I:

Süre:	40 + 40 dakika
DERS	HAYAT BİLGİSİ
SINIF	2
ÜNİTE NO/ÜNİTE ADI	3- SAĞLIKLI HAYAT

BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	HB.2.3.6. Mevsimine uygun meyve ve sebze tüketiminin insan sağlığına etkilerini fark eder.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Eğitsel Dijital Oyun Kullanımı
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Ders kitabı, çalışma yaprakları, akıllı tahta, dizüstü bilgisayar
ETKİNLİK SÜRECİ	
Dikkat Çekme; öğretmen derse farklı mevsimlerde yetişen meyve ve sebzelerle girer. Öğrencilerin meyveleri incelemelerine imkan tanınır. Güdüleme; çocuklar bu dersi iyi dinlerseniz meyve ve sebzelerin hangi mevsimde yetiştiğini öğrenmiş olacaksınız. Dersin İşlenişi; Ders başlangıcında gösterilen meyve ve sebzelerle ilgili öğrencilerin görüşleri alınır. Her mevsimde yetişen belli başlı meyve ve sebzeler öğrencilerle birlikte listelenir. Özellikle serada yetişen sebze ve meyvelerin yerine mevsiminde yetişen sebze ve meyvelerin tüketilmesinin sağlık açısından çok önemli olduğu üzerinde durulur. Daha sonra kitapta bulunan etkinliklere ve çalışma yapraklarındaki etkinliklere öğretmen rehberlik eder. Arkasından öğrencilere Uçak ve Labirent kovalamaca adlı dijital oyunlar oynatılır. Değerlendirme; öğretmen tarafından konu özetlenir. Öğrencilere sorular sorulur. Öğrencilerin verdikleri cevaplarla eksik bilgilerinin tamamlanması sağlanır. Konuyla alakalı yanlış bilinenler ve doğrular açıklanır.	

Ek 11: Deney Grubu İçin Sağlıklı Hayat Ünitesi Örnek Ders Planı (Kıyafet Seçerken)

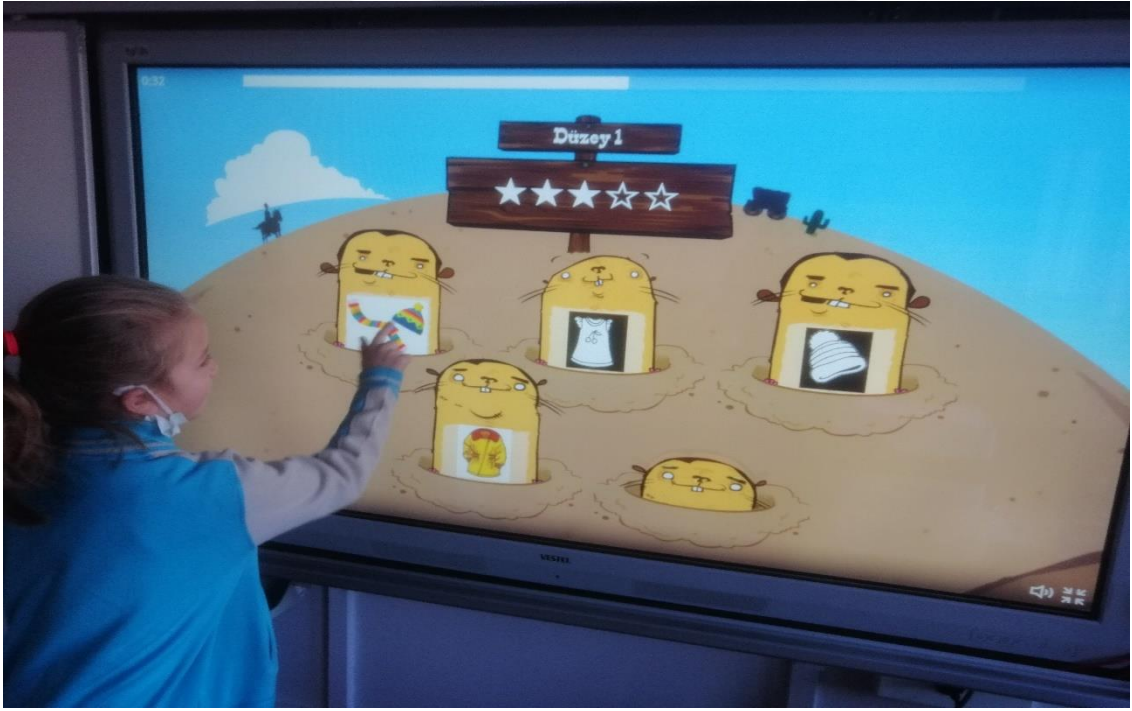
BÖLÜM I:

Süre:	40 + 40 dakika
DERS	HAYAT BİLGİSİ
SINIF	2
ÜNİTE NO/ÜNİTE ADI	3- SAĞLIKLIL HAYAT

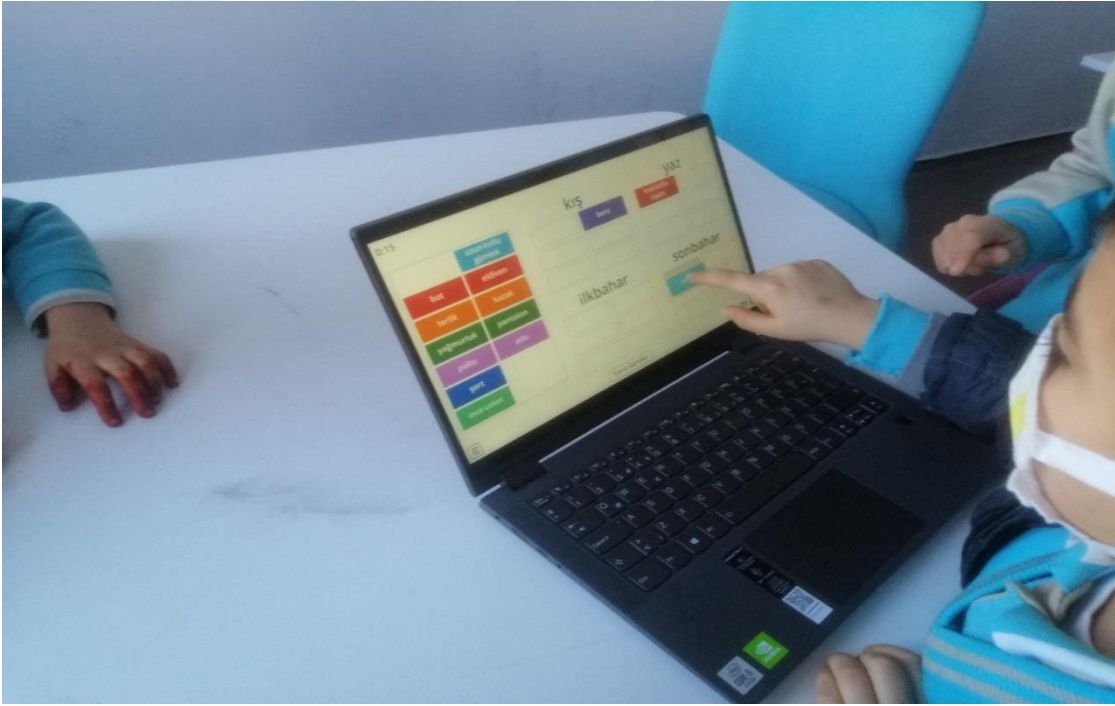
BÖLÜM II:

KAZANIMLAR	HB.2.3.7. Mevsim şartlarına uygun kıyafet seçer.
ÖĞRENME-ÖĞRETME YÖNTEM VE TEKNİKLERİ	Eğitsel Dijital Oyun Kullanımı
KULLANILAN EĞİTİM TEKNOLOJİLERİ ARAÇ VE GEREÇLER	Ders kitabı, çalışma yaprakları, akıllı tahta, dizüstü bilgisayar
ETKİNLİK SÜRECİ	
Dikkat Çekme; öğretmen derse farklı mevsimlere ait kıyafetlerle girer. Öğrencilerin kıyafetleri incelemelerine imkan tanınır. Güdüleme; çocuklar bu dersi iyi dinlerseniz mevsimine göre doğru kıyafet seçiminin sağlıklı olmak için ne kadar önemli olduğunu öğrenmiş olacaksınız. Dersin İşlenişi; Ders başlangıcında gösterilen kıyafetlerle ilgili öğrencilerin görüşleri alınır. Mevsimine göre giyinmenin vücut sağlığımız açısından önemli olduğu vurgulanır. Her mevsime uygun kıyafetler öğrencilerle birlikte listelenir. Daha sonra kitapta bulunan etkinliklere ve çalışma yapraklarındaki etkinliklere öğretmen rehberlik eder. Arkasından öğrencilere Balon patlatma Grup sıralaması, Köstebek vurmaca adlı dijital oyunlar oynatılır. Değerlendirme; öğretmen tarafından konu özetlenir. Öğrencilere sorular sorulur. Öğrencilerin verdikleri cevaplarla eksik bilgilerinin tamamlanması sağlanır. Konuyla alakalı yanlış bilinenler ve doğrular açıklanır.	

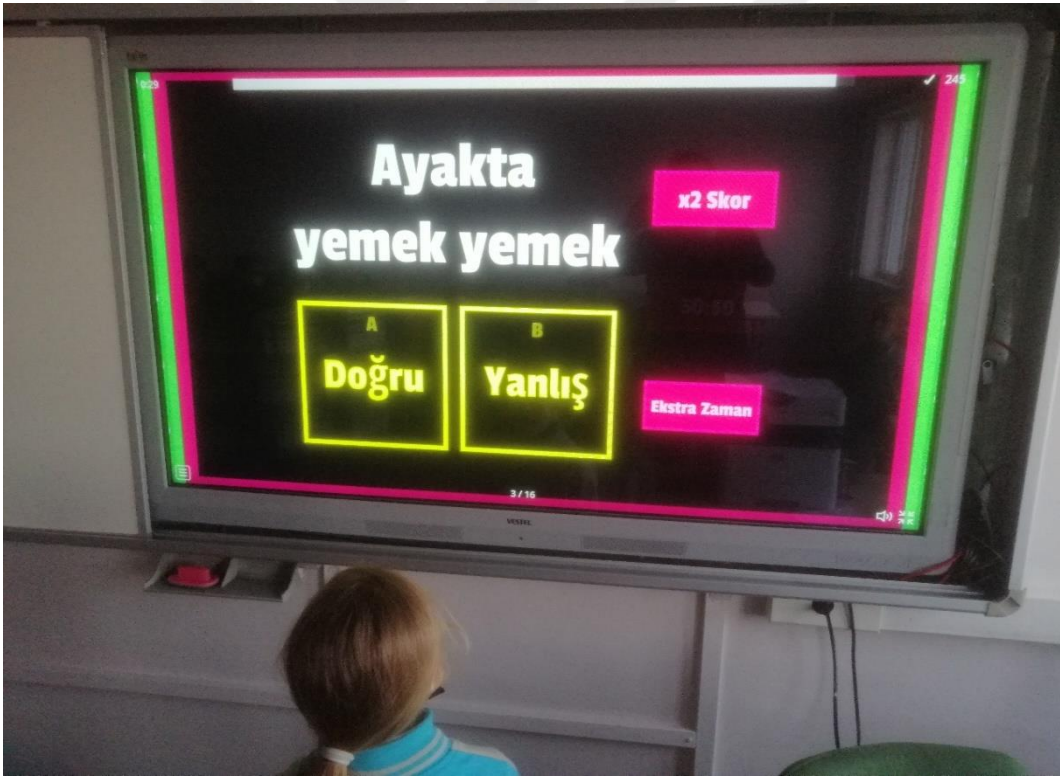
Ek 12: Deney Grubu Uygulama Resimleri



Ek 12 (Devamı): Deney Grubu Uygulama Resimleri



Ek 12 (Devamı): Deney Grubu Uygulama Resimleri



Ek 12 (Devamı): Deney Grubu Uygulama Resimleri

