

**HAYAT BİLGİSİ DERSİNDE EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLARLA DESTEKLENEN
TERS YÜZ ÖĞRENME MODELİNİN ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARILARINA
ETKİSİ**

Yüksek Lisans Tezi

Turan Tunahan YOLAL

Eskişehir 2024

**HAYAT BİLGİSİ DERSİNDE EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLARLA DESTEKLENEN
TERS YÜZ ÖĞRENME MODELİNİN ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARILARINA
ETKİSİ**

Turan Tunahan YOLAL

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Temel Eğitim Anabilim Dalı

Danışman: Prof. Dr. Ali ERSOY

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Temmuz 2024

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAY

Turan Tunahan YOLAL'ın “Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Dijital Oyunlarla Desteklenen Ters Yüz Öğrenme Modelinin Öğrencilerin Akademik Başarılarına Etkisi” başlıklı tezi 31/07/2024 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından değerlendirilerek “Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliği'nin ilgili maddeleri uyarınca, Temel Eğitim Anabilim dalında Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Ünvanı Adı Soyadı

İmza

Üye (Tez Danışmanı) :

Üye :

Üye :

Enstitü Müdürü

ÖZET

HAYAT BİLGİSİ DERSİNDE EĞİTSEL DİJİTAL OYUNLARLA DESTEKLENEN TERS YÜZ ÖĞRENME MODELİNİN ÖĞRENCİLERİN AKADEMİK BAŞARILARINA ETKİSİ

Turan Tunahan YOLAL

Temel Eğitim Anabilim Dalı, Sınıf Eğitimi Yüksek Lisans Programı

Anadolu Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Temmuz 2024

Danışman: Prof. Dr. Ali ERSOY

İlkokulda öğretmen merkezli öğretim yaklaşımları öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçları karşısında yetersiz kalabilmektedir. Bu nedenle eğitsel dijital oyunlar ve ters yüz öğrenme (TYÖ) gibi yenilikçi yöntemlerin kullanıldığı araştırmalar; iyileştirilmiş öğrenme deneyimi, derse yönelik ilginin artması ve etkin öğrenmenin sağlanması gibi olumlu sonuçlar sunmaktadır. Bu araştırmanın temel amacı, ters yüz öğrenme modeli ile yürütülen hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunların akademik başarıya etkisini belirlemektir. TYÖ modeline eğitsel dijital oyunların dahil edildiği bu araştırmada, nicel bir yaklaşım benimsenmiştir. Araştırmanın gerçekleştirilmesinde yarı deneme modellerinden eşitlenmemiş kontrol gruplu model kullanılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu İstanbul İli Bahçelievler İlçesi'nde bulunan bir devlet ilkokulunda 3.sınıf düzeyinde öğrenim gören ve uygun örnekleme yöntemine göre seçilen 30'u deney grubu, 30'u kontrol grubu olmak üzere toplam 60 öğrenci oluşturmaktadır. Uygulama süreci 3 hafta sürmüştür. Araştırma verileri, Hayat Bilgisi Dersi “Ülkemizde Hayat Ünitesi Akademik Başarı Testi” kullanılarak toplanmıştır. Verilerin çözümlenmesinde SPSS 27 programı kullanılmıştır. Deney ve kontrol grupları, akademik başarı düzeyleri açısından karşılaştırılmıştır. Karşılaştırmalar, bağımsız örneklem t-testi ve bağımlı örneklem t- testi gibi uygun parametrik testlerle gerçekleştirilmiştir. Araştırma bulgularına göre, TYÖ modeline eğitsel dijital oyunların dahil edilerek işlenildiği derslerde, öğrencilerin akademik başarılarının deney grubu lehine anlamlı derecede arttığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar sözcükler: Hayat bilgisi, Akademik başarı, Dijital oyun, Eğitsel dijital oyun, Ters yüz öğrenme.

ABSTRACT

THE IMPACT OF EDUCATIONAL DIGITAL GAMES SUPPORTED FLIPPED LEARNING MODEL ON STUDENTS' ACADEMIC ACHIEVEMENT IN LIFE SCIENCES COURSE

Turan Tunahan YOLAL

Department of Primary Education, Master's Program in Primary School Education

Anadolu University, Graduate School of Education, July 2024

Supervisor: Prof. Dr. Ali ERSOY

Traditional teaching approaches in primary schools may fall short of addressing students' interests and needs. Therefore, studies employing innovative methods such as educational digital games and flipped learning (FL) present positive outcomes, including improved learning experiences, increased academic achievement, heightened interest in lessons, and effective learning. The main objective of this study is to determine the impact of educational digital games on academic achievement in life sciences lessons conducted using the FL model. This study, which includes educational digital games in the FL model, adopts a quantitative approach. The study employs an unequal control group quasi-experimental design. The study group comprises a total of 60 third-grade students, 30 in the experimental group and 30 in the control group, selected using an appropriate sampling method from a public primary school in Bahçelievler District, Istanbul Province. The application process lasted for three weeks. Data were collected using the "Life in Our Country" Unit Academic Achievement Test in the Life Sciences course. The data were analyzed using the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS 27) software. The experimental and control groups were compared in terms of academic achievement levels. Comparisons were made using appropriate parametric tests, such as the independent samples t-test and the paired samples t-test. According to the research findings, it was concluded that in lessons conducted by incorporating educational digital games into the FL model, students' academic achievements significantly increased in favor of the experimental group. Studies integrating educational digital games with the FL model can be applied in different disciplines and at different educational levels.

Keywords: Life sciences, Academic achievement, Digital game, Educational digital game, Flipped learning

TEŞEKKÜR

Kendime akademik bir değer katmak ve bu alanda kendimi yetiştirmek amacıyla başladığım yüksek lisans sürecinde, bu amaçlara ulaşmamda ve bu çalışmanın gerçekleştirilmesinde, çalışmanın her aşamasında bilgi, deneyim ve anlayışıyla bana yol gösteren değerli hocam ve danışmanım sayın Prof. Dr. Ali ERSOY'a sonsuz saygı ve teşekkürümü sunarım.

Araştırma verilerinin çözümlenmesinde ve ölçme aracının güvenilirlik çalışmasında düzeltmeler yapan ve bana yol gösteren sayın Dr. Sinan ÖZER'e teşekkürü borç bilirim. Tez jürisinde yer alarak görüş, öneri ve katkılarını sunan değerli hocalarım sayın Doç. Dr. Ömür GÜRDOĞAN BAYIR'a ve lisans öğrenimimde de değerli katkıları bulunan sayın Doç. Dr. Zeynep KILIÇ'a teşekkürlerimi sunarım. Başarı testi hazırlama sürecinde görüşlerini bildiren uzmanlara ve çalışma arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Araştırmanın uygulanması sürecinde, bana destek veren yönetici ve öğretmenlere teşekkür ederim. Araştırmanın deney grubunu oluşturan 3/B sınıfı öğrencilerinin her birine yürekten teşekkürlerimi sunarım.

Yaşamımın her anında desteklerini hep hissettiğim beni yetiştiren çok değerli annem Havva YOLAL'a ve her zaman yanımda olan abim Alperen YOLAL'a teşekkür ederim. Araştırma süreci boyunca özveride bulunan, karşılaşılan güçlüklerde beni yüreklendiren ve varlığıyla yaşamımı güzelleştiren sevgili eşim Şehbâl'e teşekkür ederim.

Turan Tunahan YOLAL

Eskişehir, 2024

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı” ile, tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

İmza

Turan Tunahan YOLAL

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
BAŞLIK SAYFASI.....	i
JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAY.....	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
TABLolar DİZİNİ	ix
GÖRSELLER DİZİNİ.....	xi
GRAFİKLER DİZİNİ.....	xii
SİMGE VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	xiii
1. GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Araştırmanın Amacı	5
1.3. Araştırmanın Önemi.....	5
1.4. Sınırlılıklar	7
1.5. Tanımlar.....	7
2. ALANYAZIN	9
2.1. Hayat Bilgisi Dersi.....	9
2.2. Ters Yüz Öğrenme Modeli	11
2.2.1. Ters Yüz Öğrenme Modelinin Yararları	16
2.2.2. Ters Yüz Öğrenme Modelinin Güçlükleri	17
2.3. Eğitsel Dijital Oyunlar	19
2.3.1. Eğitsel Dijital Oyunların Yararları.....	21
2.3.2. Eğitsel Dijital Oyunların Sınırlılıkları.....	22
2.4. Eğitsel Dijital Oyunlarla Destekelenmiş TYÖ Modeli.....	23
2.5.İlgili Araştırmalar:.....	24

2.5.1. Dijital Oyunların Eğitimde Kullanımı ile İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar	24
2.5.2. Dijital Oyunların Eğitimde Kullanımı ile İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar	25
2.5.3. TYÖ Modelinin Eğitimde Kullanımı ile İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar	27
2.5.4. TYÖ Modelinin Eğitimde Kullanımı ile İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar	28
2.5.5. TYÖ Modeli ve Dijital Yaklaşımların Bütünleştirilmesi ile İlgili Araştırmalar	29
3.YÖNTEM.....	31
3.1. Araştırmanın Modeli	31
3.2. Çalışma Grubu	31
3.3. Veri Toplama Araçları	33
3.3.1. Akademik Başarı Testi.....	33
3.3.2. Eğitsel Dijital Oyun ve TYÖ Yöntemlerine Göre Kullanılan Materyaller	35
3.3.3. Pilot Uygulama.....	40
3.3.4. Deneysel İşlem Süreci.....	41
3.4. Verilerin Analizi	48
4.BULGULAR VE YORUM	49
5.SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	53
5.1. SONUÇ	53
5.1.1. TYÖ ile yürütülen hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına ilişkin sonuçlar.....	53
5.2. TARTIŞMA	54
5.3. ÖNERİLER	57
5.3.1. Uygulayıcılara yönelik öneriler.....	57
5.3.2. Araştırmacılara yönelik Öneriler	57
KAYNAKÇA	59
EKLER	
ÖZGEÇMİŞ	

TABLÖLAR DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Tablo 2. 1. Hayat Bilgisi Dersinde hedeflenen temel yaşam becerileri	11
Tablo 3. 1. Eşitlenmemiş kontrol gruplu yarı deneme modeli araştırma süreci.....	31
Tablo 3. 2. Deney ve kontrol gruplarının akademik başarı testi ön- test puanlarına ilişkin bağımsız gruplar t-testi sonuçları	32
Tablo 3. 3. Akademik Başarı Testinin madde analizi sonuçları	34
Tablo 3. 4. Çalışma takvimi.....	41
Tablo 3. 5. Deney ve kontrol gruplarının akademik başarı değişkenine ait ön -test puanlarının normal dağılıma uygunluğa ilişkin analiz sonuçları.....	48
Tablo 4. 1. Deney ve kontrol gruplarının Akademik Başarı Testi son- test puanlarına ilişkin bağımsız gruplar t-testi sonuçları	49
Tablo 4. 2. Deney grubunun ön- test ve son- test puanları arasındaki farkların incelenmesi amacıyla bağımlı örneklem t-testi sonuçları	50
Tablo 4. 3. Kontrol grubunun ön- test ve son- test puanları arasındaki farkların incelenmesi amacıyla bağımlı örneklem t-testi sonuçları	51
Tablo 4. 4. Deney ve kontrol gruplarının ön- test ve son- test puan ortalamaları farklarının incelenmesi için yapılan bağımsız örneklem t- testi sonuçları.....	51

ŞEKİLLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 1. 1. Problem durumunun şematik gösterimi	2
Şekil 1. 2. Eğitsel dijital oyunların TYÖ modelinde giderdiği sınırlılıklar	4
Şekil 2. 1. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programının bütünleşik yapısı	10
Şekil 2. 2. Harmanlanmış öğrenme modelleri.....	12
Şekil 2. 3. TYÖ modeli ile geleneksel öğrenme modelinin Yenilenmiş Bloom Taksonomisine dayalı karşılaştırılması.....	13
Şekil 2. 4. Ters Yüz Öğrenme tanımlamaları.....	14
Şekil 2. 5. TYÖ modelinin olumlu yönlerinin sınıflandırılması	16
Şekil 2. 6. TYÖ modelinin Güçlükleri	18
Şekil 2. 7. Dijital oyunlar ve bazı eğitsel çıktıları.....	20
Şekil 2. 8. Oyun döngüsü	21
Şekil 3. 1. Akademik Başarı Testi geliştirme süreci	33
Şekil 3. 2. Dijital oyunların tasarım sürecinde dikkat edilen aşamalar	35
Şekil 3. 3. Yöntemin uygulanması süreci	42

GÖRSELLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Görsel 3. 1. Çalışkan Arı ile Ülkemizde Hayat oyunu	36
Görsel 3. 2. Fındık ile Tarihi ve Doğal Güzellikleri Öğren oyunu.....	37
Görsel 3. 3. Doğal ve Tarihi Güzellikleri Tanıyalım oyunu.....	37
Görsel 3. 4. Değerlendirme Oyunu 1	38
Görsel 3. 5. Dijital sınıf ortamı ara yüzü	39
Görsel 3. 6. Dijital sınıf ortamında paylaşılan bir gönderi	40
Görsel 3. 7. Dijital oyunların etkileşimli tahta ve dizüstü bilgisayardan oynanış şekilleri	43
Görsel 3. 8. Uçan Meyveler ve Kutu Düşürme Oyunları	44
Görsel 3. 9. Sınıf içinde oynanan bazı değerlendirme oyunları	45
Görsel 3. 10. İlk hafta dijital sınıf ortamında paylaşılan öğrenme materyalleri.....	46
Görsel 3. 11. Uzayda Hayat Bilgisi oyunu	46
Görsel 3. 12. Eşleştir Öğren oyunu.....	47

GRAFİKLER DİZİNİ

Sayfa

Grafik 4. 1. Deney grubu ile kontrol grubu öğrencilerinin ön- test ve son- test puanları arasındaki artış oranı	52
--	----



SİMGİ VE KISALTMALAR DİZİNİ

TYÖ	: Ters Yüz Öğrenme
OECD	: Ekonomik Kalkınma ve İşbirliği Örgütü
TDK	: Türk Dil Kurumu
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
SPSS	: Statistical Package for the Social Sciences
SED	: Sosyoekonomik Düzey
TÜİK	: Türkiye İstatistik Kurumu
p	: Anlamlılık Değeri
sd	: Standart Sapma
$\bar{X}$	: Aritmetik Ortalama

1. GİRİŞ

Bu bölümde, Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunlarla desteklenen ters-yüz öğrenme [TYÖ] modelinin öğrencilerin akademik başarılarına etkisini ortaya koyacak bu çalışmanın problem durumu, amacı, önemi, sınırlılıkları ve tanımlarına yer verilmiştir.

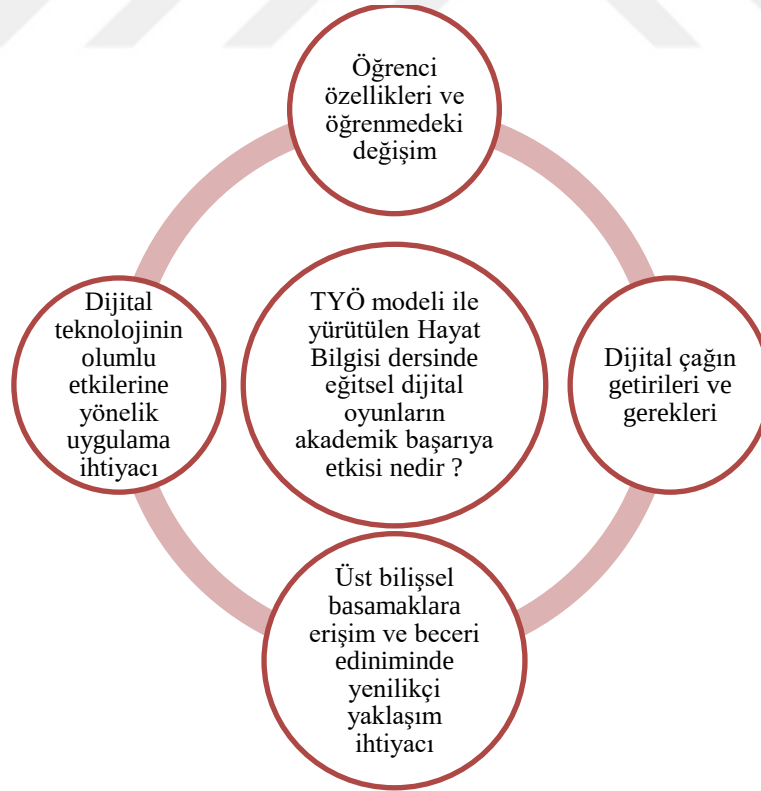
1.1. Problem Durumu

Geçmişten günümüze eğitim sistemlerinden beklenenler, yaşanan çağın gerekleri ve getirileri doğrultusunda değişmektedir. Öğrenmenin kişiselleştiği dijital çağda, TYÖ gibi yenilikçi öğrenme modellerini kullanmak, öğrencileri geleceğe yönelik becerilerle donatmak açısından önem taşımaktadır. Ekonomik Kalkınma ve İş Birliği Örgütü [OECD] 21. Yüzyıl Çocuklarını Eğitmek “Educating 21st Century Children” başlıklı raporda, çocuklarda dijital teknoloji kullanımının beceri gelişimine etkileri gibi teknolojinin olumlu yönlerine odaklanan çalışmaların gerekliliğini vurgulamaktadır. Dijital teknolojinin gelişimi ve yaygınlaşmasıyla, değişen koşullara uyum sağlamak için eğitimde yenilikçi öğretim modellerini uygulayan ülkelerde; öğrencilerin akademik başarılarında, motivasyonlarında ve okuldan keyif alma düzeylerinde artış yaşadıkları görülmektedir (Vincent Lancrin vd., 2019).

Öğretmen merkezli öğretimin uygulandığı dersler, öğrencilerin bireysel gelişimleri ve beceri edinimleri konusunda yeterli olmamaktadır (Bligh, 2000, akt. Abeysekera ve Dawson, 2015). Ters-yüz öğrenme modeli ile öğrenciler çeşitli yaşam becerilerini kazanabilmektedirler (Sams ve Bergmann, 2012). Öğretmen merkezli öğretimde, bilgiyi sınıf içerisinde öğrenciye ulaştırmak temel amaçtır. Ancak, dijital yerliler (Prensky, 2003) olarak nitelendirilen çocuklar, bilgiye her yerde ve her zaman internet aracılığıyla ulaşabilmektedir. İnternet sayesinde eğitim, formal ortamların dışına taşınmış ve evler daha etkili öğrenme ortamlarına evrilmiştir (Ersoy ve Yaşar, 2003). Bilgi, fiziki kaynak ve ortamların yanı sıra dijital ortamlarda da bulunmaktadır ve her an ulaşılabilir konumdadır. Dijital çağın içerisinde yetişen çocuklar, bilgiye ulaşırken dijital teknolojiden yararlanmayı tercih etmektedir (Ardıç ve Altun, 2017). Çevrim içi öğrenme platformu olan Khan Akademi’yi toplam 190 ülkede 100 milyon öğrencinin kullandığı bilinmektedir ve bu platformdaki eğitsel videoların izlenme sayısı 1,5 milyarı geçmiştir. Öğrenmenin geleceğini belirleyen etkenlerden bazıları, eğitimin okul dışına çıkması ve öğrenmenin bireyselleşmesidir (Kern ve Rubin, 2012). Bu nedenle bilgi aktarımının sınıf dışında, sınıf içerisinde ise üst düzey becerilerin gelişimi amaçlayan ters yüz öğrenme modelini (Strayer, 2012) öğretimde kullanmak, çağımızın gereklerinden biri hâline gelmektedir.

Yaşadığımız çağda, çocukların dijital teknoloji kullanım düzeyleri nedir sorusu yerini çocukların dijital teknoloji kullanmalarının nedenleri ve etkileri nelerdir sorusuna bırakmıştır

(George ve Odgers, 2015). Eğitim alanında da dijital teknoloji kullanım düzeyinden daha çok eğitimde dijital teknolojinin nasıl kullanıldığı ve hangi etkilerinin olduğu sorularına yanıt arayan çalışmalara gereksinim duyulmaktadır. Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK], verilerine göre Türkiye’de 6-15 yaş aralığındaki çocukların internet kullanım oranları %82,7’dir ve çocuklar günde yaklaşık 3 saat sosyal medya ile vakit geçirmektedir. İnternete erişim ve dijital teknoloji kullanımının evrenselleşmesi kabul edilirken çocukların dijital teknolojileri verimli kullanmalarını sağlayacak uygulamalara ihtiyaç artmaktadır. Dijital teknolojinin eğitsel niteliklerini ön plana çıkaran etkinliklerin çocukların dijital teknoloji kullanım amaçlarını ve algılarını değiştireceği belirtilmektedir (Turgut ve Kurşun, 2019). Bu çalışmada, dijital teknolojinin ve yüz yüze uygulamaların bir arada kullanıldığı ters-yüz öğrenme modeli (Hayırsever ve Orhan, 2018) eğitsel dijital oyunlarla desteklenerek akademik başarıya etkisi belirlenecektir. Dijital teknolojinin gelişmesi ve yaygınlaşmasıyla; öğrenmenin bireyselleştiği, bilgiye erişimin hızlandığı ve çeşitli dijital becerilerin ortaya çıktığı görülmektedir. Öğrencilerin bu değişen öğrenme koşullarına uyum sağlamalarında Hayat Bilgisi dersi önem taşımaktadır. Bu nedenle, Hayat Bilgisi dersinde yenilikçi dijital öğrenme yaklaşımlarının kullanılması gerekmektedir. Bu araştırmanın problem durumu şematik olarak Şekil 1.1’de belirtilmiştir.



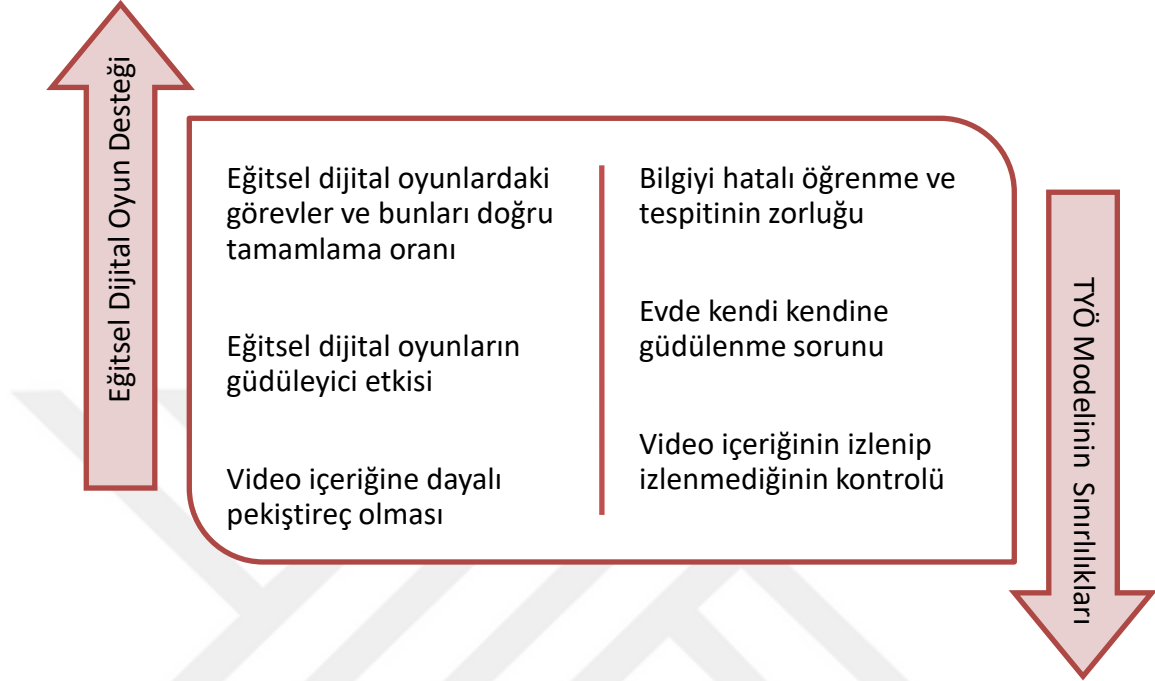
Şekil 1.1. Problem durumunun şematik gösterimi

TYÖ modeli ile yürütülen Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunların kullanımının akademik başarıya etkisini ortaya koyacak olan bu araştırmada problem durumu, pedagojik sürecin düzenlenmesinde öğrenci özelliklerinin dikkate alınmasını, yenilikçi yaklaşımların ve dijital teknolojinin kullanımının gerekliliğini vurgulamaktadır. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı'nda [HBDÖP] üst bilişsel basamaklara yönelik kazanımların olması ve bu nedenle öğretmen merkezli öğretim ile yürütülen derslerin yetersizliği yenilikçi yaklaşımlara duyulan ihtiyacı artırmaktadır. Günümüz öğrencileri, günlük yaşantılarında bilgi ve iletişim teknolojilerini sıklıkla kullanmaktadırlar ve öğretmen merkezli öğretim yöntemleri ilgilerini çekmemektedir (Anastasiadis, Lampropoulos ve Siakas, 2018). Bilgiye kolay erişim, öğrencilerin internet kullanım düzeyleri, öğrenme süreçlerinin çevrim içi kaynaklar ve dijital araçlarla desteklenmesi gibi dijital çağın getirileri de TYÖ modelini ve eğitsel dijital oyunların kullanımını daha işlevsel kılabilir.

Öğrenme sürecinin düzenlenmesinde öğrenci özellikleri ve ihtiyaçları da dikkate alınmaktadır. Yiğit ve Alat (2022) yaptıkları araştırmanın sonucuna göre, 3-7 yaş arası çocukların %82'sinin dijital oyun oynayarak vakit geçirdikleri ortaya koymaktadırlar. Bu nedenle eğitimde dijital oyunlar, öğrenci güdülenmesini sağlamak ve ilgisini çekmek için birçok ülkede kullanılmaktadır (Trinh vd., 2022). İlgi, öğrenmede başarıyı sağlayan kritik unsurlardan biridir. Türk Dil Kurumuna (TDK, 2024) göre dikkati öncelikle belirli bir şey üzerinde toplama eğilimi, ilginin kelime anlamlarından birisidir. Kabul görmüş tüm öğrenme modelleri, öğrenmenin ortaya çıkışını dikkat kavramı ile ilişkilendirmektedir (Öztürk, 1999). Öğrenci algılarına göre, TYÖ modelinin uygulandığı sınıflar, öğretmen merkezli sınıflardan daha güdüleyici ve keyiflidir (Ünal ve Ünal, 2017). Ancak bazı öğrencilerin evde bilgi edinme süreçlerinde yaşadıkları güdülenme zorluğu TYÖ modelinin sınırlılıklarından da birisidir (Kardaş ve Yeşilyaprak, 2015). TYÖ modelinde sınıf dışında öğrencilere sadece video kaynağı sunmak, öğrencilerin ilgilerini çekmede yeterli olmayacaktır. Bu nedenle öğrencileri teknoloji ile etkileşime sokmanın yolları aranmalıdır (Ash, 2012). Bu araştırmada TYÖ modeli, eğitsel dijital oyunlarla desteklenerek öğrencilerin evde yaşadığı güdülenme zorluğunun en aza indirileceği düşünülmektedir.

Alanyazına bakıldığında eğitsel dijital oyunların motivasyona olumlu etkileri görülmektedir (Çetin, 2013; Ocak, 2013; Ural, 2011). Dijital oyunların öğrenci motivasyonunu artırdığı düşüncesiyle eğitsel içerik, dijital oyun çerçevesinin içine yerleştirilebilir (Linderöth, Lantz Andersson ve Lindström, 2002). Bu araştırmada eğitsel dijital oyunlarla, TYÖ modelinin uygulamadaki sınırlılıklarının giderilmesiyle alanyazına yenilikçi ve etkili bir uygulama örneği kazandırılacağı düşünülmektedir. Miller (2012) TYÖ modelini etkili bir öğrenme modeli ile bütünleştirerek öğrenmenin desteklenmesi gerektiğini belirtmektedir. Oyunlaştırılmış TYÖ

modeli, geleneksel ters-yüz edilmiş modelden daha güdüleyicidir ve sınıf öncesi öğrenme motivasyonunu da artırmaktadır (Zainuddin, 2018). Bu araştırma kapsamındaki eğitsel dijital oyunların TYÖ modelinin uygulama sürecinde gidereceği düşünülen sınırlılıklar Şekil 1.2’de belirtilmiştir.



Şekil 1.2. Eğitsel dijital oyunların TYÖ modelinde giderdiği sınırlılıklar

TYÖ’nün olumlu yönleri olduğu gibi bazı sınırlılıkları da bulunmaktadır. TYÖ modelinin sınırlılıklarını gidermek ve modeli güçlendirmek için dijital yaklaşımlar dahil edilebilmektedir (Hung ve Yeh, 2023). TYÖ modelinde öğrenciler, kendilerine sunulan öğretim materyalleri aracılığıyla bireysel öğrenmelerini gerçekleştirmektedirler. Bazı öğrenciler, evde kendi öğrenmelerini gerçekleştirirken motivasyon eksikliği yaşayabilir (Weaver ve Sturtevant, 2015). Bu durum sınıf içi etkinliklerin de verimliliğini düşürebilir (Akçayır ve Akçayır, 2018). Bu nedenle öğrencinin sınıf dışı öğrenme sürecinde, kendi kendini güdüleyebilmesi için bir çözüme ihtiyaç olduğu görülmektedir. TYÖ modelinin bazı sınırlılıkları bulunmaktadır ve oyunlaştırma yöntemi sınırlılıkları gidermek için etkili olmaktadır. TYÖ modeline oyunlaştırma öğeleri dahil edildiğinde öğrenci motivasyonunda ve akademik başarısında artış sağlandığı görülmektedir (Ekici, 2021). Öğrenciler, sınıf dışında kendilerine sunulan eğitsel gereçleri kullanmazlarsa, TYÖ modeli olumsuz yönde sonuçlar ortaya koyabilir (Li vd., 2022). Öğrencilerin eğitsel dijital oyunlardan aldıkları puanlar, onların videoları izleyip izlemediklerine yönelik öngörü sağlayacağı düşünülmektedir. Oyuncular, oyunlarda puanlarını artırırsa kadar oyuna devam edebilmektedirler

(Kiili, 2005). Bu nedenle eğitsel videoların içeriğini öğrenmek için öğrenciler kendilerine motivasyon sağlayacaklardır.

1.2. Araştırmanın Amacı

Araştırmanın temel amacı, ters yüz öğrenme modeli ile yürütülen hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunların akademik başarıya etkisini belirlemektir. Bu temel amaca bağlı olarak aşağıdaki sorulara cevap aranacaktır.

- Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunlarla desteklenen TYÖ modelinin uygulandığı deney grubu ile, kontrol grubu öğrencilerinin uygulama sonrası akademik başarıları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark var mıdır?
- Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunlarla desteklenen TYÖ modelinin uygulandığı deney grubunun uygulama öncesi ve sonrası akademik başarıları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
- HBDÖP'ye göre derslerin devam ettiği kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve sonrası akademik başarıları arasında anlamlı bir fark var mıdır?
- Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunlarla desteklenen TYÖ modelinin uygulandığı deney grubu ile, kontrol grubu öğrencilerinin uygulama sonrası akademik başarı gelişim düzeyleri arasında anlamlı bir fark var mıdır?

1.3. Araştırmanın Önemi

Günümüzde, yenilikçi öğretim modellerinin kullanılıp kullanılmadığı değil, yenilikçi modellerin eğitsel doğurgularının neler olduğu tartışılmaktadır. Her eğitim düzeyinde, etkili bir model olarak kullanılabilecek TYÖ modelinin kullanımını destekleyecek deneysel araştırmalara ihtiyaç duyulmaktadır (Milman, 2012). Öğrencinin yeterli düzeyde etkin olmadığı ve neredeyse tüm etkinliğin öğretmende olduğu öğretmen merkezli öğretim yaklaşımları, eğitimciler nezdinde yetersiz görülmektedir (Yıldırım ve Kıray, 2016). Bu araştırma sonucunda, öğrenciyi etkin kılan (Turan ve Göktaş, 2015) ve öğretmenin rehber konumunda olduğu (Coady ve Berg, 2016) TYÖ modelinin akademik başarı düzeyine etkisi ortaya konulacaktır. Bu bağlamda bu araştırma, Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunlarla bütünleştirilen TYÖ modelinin akademik başarıya etkisini inceleyerek, yenilikçi eğitim yöntemlerine ışık tutmayı amaçlamaktadır. Bu çalışmada uygulanan model ile, öğrencilerin öğrenme deneyiminin zenginleştirmesinin yanı sıra öğretmenlere öğrenme süreçlerini daha verimli ve etkili hale getirmeleri için bir uygulama örneği sunulacaktır. Araştırma sonuçlarının eğitimde yenileşmeyi teşvik eden doğurgular sunacağı düşünülmektedir. Bu

araştırma, yeni yöntemlerin öğretim süreçlerinde nasıl kullanılabileceğine katkıda bulunarak, eğitim ortamlarının geliştirilmesine önemli bir katkı sunması beklenmektedir.

İlgili alanyazına bakıldığında temel eğitim ve ortaöğretim düzeyinde TYÖ modelinin uygulandığı araştırılmalara ihtiyaç duyulmaktadır (Akçayır ve Akçayır, 2018, s. 343). Bu araştırma sonucunda, ilköğretim öğrencileri düzeyinde TYÖ modelinin uygulandığı bir araştırmanın alanyazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu nedenle, yapılan bu çalışma TYÖ modelinin farklı yaş gruplarında pedagojik etkililiği konusunda, alanyazına katkı sağlaması beklenmektedir. Akçayır ve Akçayır (2018) TYÖ modelinin uygulanmasındaki güçlüklerin büyük bir kısmının sınıf dışı öğrenme sürecinden kaynaklandığını belirtmektedir. Bu çalışmada TYÖ modeli, eğitsel dijital oyunlarla desteklenerek sınıf dışı öğrenme sürecindeki güçlüklerin en aza indirileceği ve öğrenme deneyiminin zenginleştirileceği düşünülmektedir. Bu nedenle bu çalışmanın alanyazına özgün bir TYÖ uygulaması kazandıracağı beklenmektedir. Hung ve Yeh (2023) TYÖ modelinin pedagojik yönünün geliştirilebilmesi için dijital yaklaşımların TYÖ modeline dahil edilebileceğini belirtmektedir. Li vd. (2022) TYÖ modelinde sınıf dışında öğrenci motivasyonunun artırılması, geri bildirim sunulması ve öğrenme sürecinin takibi gibi bazı güçlüklerin giderilmesi için TYÖ modeline dijital yaklaşımların dahil edildiği çalışmalara ihtiyaç duyulduğunu belirtmektedir. Bu doğrultuda alanyazın incelendiğinde yapılan bu çalışmanın, TYÖ modelinin pedagojik yönünün güçlendirilmesi noktasında, alanyazındaki boşluğun doldurulmasına katkı sağlayacak araştırmalardan birinin olacağı düşünülmektedir.

Temel eğitim basamağında, öğrencileri geleceğe hazırlamak amaçlanmaktadır. Temel eğitimde, öğrencilerin gelecekte etkili bireyler olabilmeleri için temel bilgi ve beceriler kazandırılarak hayata hazırlanmaları sağlanmaktadır (Çubukçu ve Gültekin, 2006; Sarıbaş ve Babadağ, 2015). Hayat Bilgisi dersi kapsamında öğrencilere yalnızca akademik bilgi kazandırılması değil, öğrencilere sosyal beceriler ve değerler kazandırılması da amaçlanmaktadır. HBDÖP incelendiğinde “Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programı’nın Uygulanmasında Dikkat Edilecek Hususlar” başlığı altında, kazanımların değerlerle eşleştirilmesi gerektiği ve örtük program temelinde derslerin işlenmesi gerektiği belirtilmektedir (Millî Eğitim Bakanlığı [MEB], 2018). İlgili öğretim programı incelendiğinde kazanımların öğretim programında belirtilen beceri ve değerlerle eşleştiği görülmektedir. Bu nedenle öğrencilerin kazanımların hedeflenen çıktılarına ulaşmaları ve Hayat Bilgisi dersindeki akademik başarıları önem taşımaktadır. HBDÖP’nin uygulanmasında dikkat edilecek bir diğer nokta ise, okul dışı uygulamaların önemsenmesidir. İlgili programda, okul içi ve okul dışı uygulamalarda öğrenci merkezli etkinliklerin düzenlenmesinin gerektiği belirtilmektedir. Kılıç ve Gültekin (2015) Hayat Bilgisi dersinde beceri edinimini

amaçlayan ilgili kazanımların öğrencilere kazandırılmasında öğrenci odaklı etkin öğrenme modellerinin kullanımının gerekliliğini vurgulamaktadır. HBDÖP’de kazanımların değer ve becerilerle bütünleşik yapıda olduğu göz önüne alınarak öğrenme sürecinin düzenlenmesi gerektiği belirtilmektedir (MEB, 2018). Bu nedenle Hayat Bilgisi dersi yürütülürken TYÖ ve eğitsel dijital oyunlar gibi etkin öğrenmeyi sağlayan yöntemlerin bir arada kullanılması bir gereklilik hâline gelmektedir. Bu çalışmada, Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunlarla bütünleştirilmiş TYÖ modeli kullanılmıştır. Kullanılan bu yaklaşım ile öğrencilerin akademik başarılarının artmasının yanı sıra HBDÖP’nin amaçlarına da hizmet edeceği düşünülmektedir. Sams ve Bergmann (2012) ters yüz sınıf modelinin uygulama sürecinde, başarılarının arttığını ve öğrencilerin çeşitli yaşam becerilerini öğrendiklerini fark etmişlerdir. Vanbecelaere vd. (2020), eğitsel dijital oyunların etkin ve probleme dayalı öğrenme deneyimi sağladığını ve öğrencilerin akademik başarılarını olumlu yönde etkilediğini belirtmektedir. Yapılan bu çalışmada hem TYÖ modelinin hem de eğitsel dijital oyunların olumlu taraflarından yararlanılması öngörülmektedir. TYÖ modeli ile yürütülen Hayat Bilgisi dersinde kullanılan eğitsel dijital oyunlarla ilkökul öğrencilerinin akademik başarılarının artmasına yönelik etkili bir uygulama örneği ortaya koyularak ilgili alanyazında önemli bir boşluğun doldurulacağı düşünülmektedir.

1.4.Sınırlılıklar

Araştırmada aşağıdaki sınırlılıklar bulunmaktadır:

- Araştırma bulguları, 2023-2024 eğitim-öğretim yılı ikinci dönemimde İstanbul Bahçelievler İlçesi’nde bir devlet ilkokulunun 3/B ve 3/F sınıflarında öğrenim gören deney ve kontrol grubu öğrencilerinden toplanan araştırma verileri ile sınırlıdır
- Araştırma, TYÖ modeli ile yürütülen 3. Sınıf Hayat Bilgisi Dersi Ülkemizde Hayat Ünitesi kazanımlarına yönelik uygulanan eğitsel dijital oyunlar ile sınırlıdır.
- Araştırmanın 2023-2024 eğitim-öğretim yılı mayıs ayı sonunda yapılması nedeniyle, kalıcılık testi uygulaması yapılamamıştır.

1.5. Tanımlar

Dijital Oyun: Kuralları ile hedefleri olan ve dijital teknoloji sayesinde oynanan oyunlar (Samur, 2016, s. 4).

Ters Yüz Öğrenme: Geleneksel sınıf derslerinin ev ödevlerinin yerine geçtiği ve sınıf içi zamanın etkileşimli etkinliklere ve bilginin uygulanmasına ayrıldığı model (Ash, 2012, s. 1).

Hayat Bilgisi Dersi: Öğrencinin içinde bulunduğu çevreyi toplumsal ve fiziksel olarak anlamlandırmasını sağlayan disiplinler arası bir ders (Kabapınar, 2019).



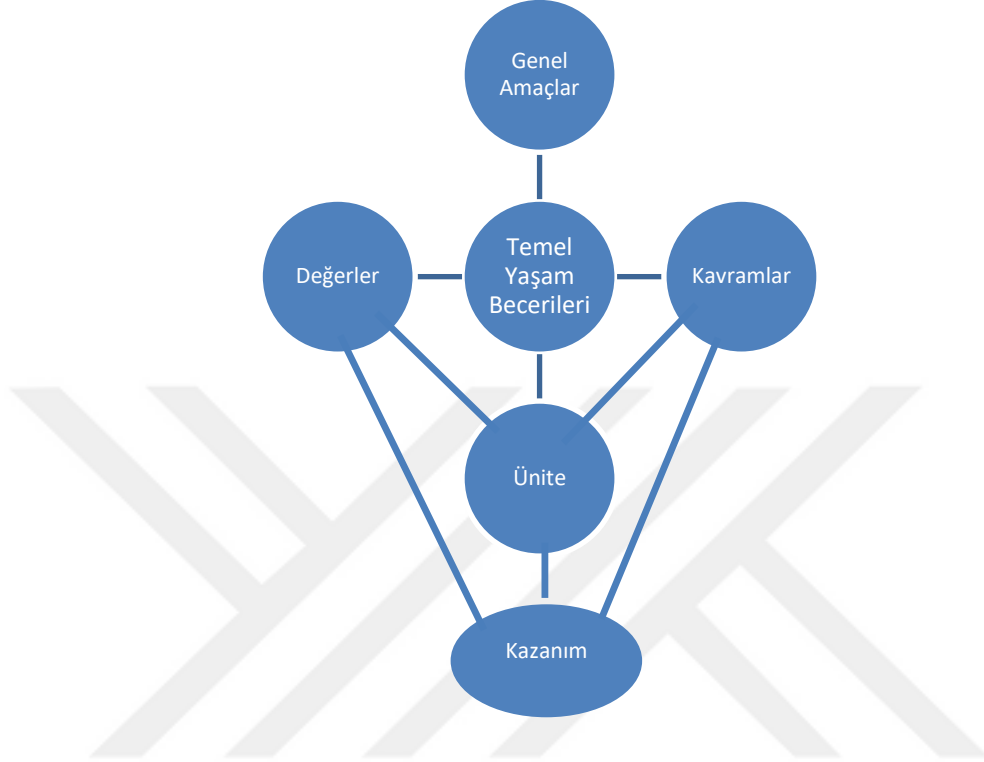
2. ALANYAZIN

2.1. Hayat Bilgisi Dersi

Kültürel, sosyal ve kişisel konularda kılavuz niteliğinde olan Hayat Bilgisi dersi, ilgili öğretim programına dayalı değer, beceri ve bilgilerle öğrencileri donatarak etkili vatandaş olmalarını hedeflemektedir. Hayat Bilgisi dersi, ilkokulun ilk üç sınıf düzeyinde okutulmaktadır. İlkokul çocuklarının gelişim düzeyleri gereği sosyal ve fen bilimleri dersleri ayrılmayıp bu derslerin sanat, çağdaş düşünce ve değerlerle bir araya gelmesiyle hayat bilgisi dersinin kapsamı oluşmaktadır (Sönmez, 2016). Disiplinler arası bir ders olan hayat bilgisi dersi, öğrencinin içinde bulunduğu çevreyi toplumsal ve fiziksel olarak anlamlandırmasını sağlayan bir derstir (Kabapınar, 2019). Hayat Bilgisi dersi, çocukların gelişim düzeylerine uygun olarak yaşam becerilerinin kazandırıldığı ve öğrencilerin çevreye eleştirel bir bakış açısıyla uyum sağlamalarının istendiği bir ders olarak nitelendirilebilir (Kılıç ve Gültekin, 2015). Alanyazından verilen üç tanıma da bakıldığında, hayat bilgisi dersinin disiplinler arası bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Bir diğer ortak nokta ise, öğrencilerin sosyal ve doğal çevreye uyum sağlamaları için hayat bilgisi dersi kapsamında bilgi, beceri ve değerler kazanmaları gerektiğidir. Alanyazında Hayat Bilgisi dersine ilişkin tanımlamalara baktığımızda ortak nokta, bütüncül bir ders olmasıdır.

HBDÖP ile birey, toplum ve doğa temelinde bilgi, beceri ve değerlerin öğrencilere kazandırılması amaçlanmaktadır (MEB, 2018). HBDÖP’de Hayat Bilgisi dersine yönelik 14 genel amaç yer almaktadır. Ayrıca HBDÖP’de bulunan zaman yönetimi, bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanma ve iş birliği gibi toplamda 23 yaşam becerisinin de öğrencilere kazandırılması amaçlanmaktadır. Alanyazına bakıldığında yaşam becerileri ifadesi altında çeşitli becerilere yer verildiği görülmektedir. Yaşam becerileri, bireylerin değişime ve güçlüklerle karşı uyum sağlama becerilerinin temelini oluşturmaktadır (Koran, 2020). Yaşamın her alanında karşılaşılabilecek güçlükler karşısında çeşitli becerilerin öğrenilmesi yoluyla gelişim ve değişim sağlamaya yönelik pek çok konu, yaşam becerileri kapsamında ele alınabilir (Özel Eğitim ve Rehberlik Genel Müdürlüğü [ÖRGM], 2015). Temel bilgilere sahip olmanın yanı sıra bunları toplumsal yarara dönüştürebilmek için yaşam becerilerini etkili şekilde kullanabilmemiz gerekmektedir (Eskici ve Özsevgeç, 2019). HBDÖP’de, öğrenme etkinlikleri tasarlanırken kazanımla ilişkili yaşam becerilerinin ve genel amaçların dikkate alınması gerektiği belirtilmektedir. Bu nedenle kazanımlar bilgi, beceri ve değer çerçevesinde bir arada bulunmaktadırlar. Aygün (2022) Hayat Bilgisi dersi kazanımlarının sosyal-duygusal birçok beceri gelişimine katkı sağladığını ve bu kazanımların önemini belirtmektedir. Hayat Bilgisi Öğretim Programının içeriği incelendiğinde,

bütüncül bir öğrenme deneyimi sunmayı amaçlandığı görülmektedir. Şekil 2.1’de Hayat Bilgisi Öğretim Programı içeriğine yer verilmiştir.



Şekil 2. 1. Hayat Bilgisi Dersi Öğretim Programının bütünlük yapısı (MEB, 2018)

HBDÖP, Şekil 2.1’de görüldüğü gibi genel amaçlar, temel yaşam becerileri, değerler ve kavramlar; ünite ve kazanımlarla birlikte bütünlük biçimde oluşturulmuştur. Hayat Bilgisi dersinde ünite temelli yaklaşım esas alınmıştır (MEB, 2018). “Okulumuzda Hayat”, “Evimizde Hayat”, “Sağlıklı Hayat”, “Güvenli Hayat”, “Ülkemizde Hayat” ve “Doğada Hayat” olmak üzere her üç sınıf düzeyinde de ünite isimleri aynı kalmaktadır. Hayat Bilgisi dersinin kazanımları, öğrencilerin kişisel gelişimlerine, gündelik yaşantılarına, sosyal ilişkilerine, milli ve kültürel değerlerine yönelik bilgi, beceri ve değerler kazandırmayı hedeflemektedir. Bu doğrultuda programda yer alan kazanımları başarıyla gerçekleştirmek önem taşımaktadır. Üniteler incelendiğinde, öğrenme hedefleri aynı zamanda, örtük biçimde değerleri ve becerileri de kazandırmayı hedeflemektedir. Program dahilinde örtük biçimde kazandırılması hedeflenen ve HBDÖP’ye özel becerilere Tablo 2.1’de yer verilmiştir.

Tablo 2.1. Hayat Bilgisi Dersinde hedeflenen temel yaşam becerileri (MEB, 2018)

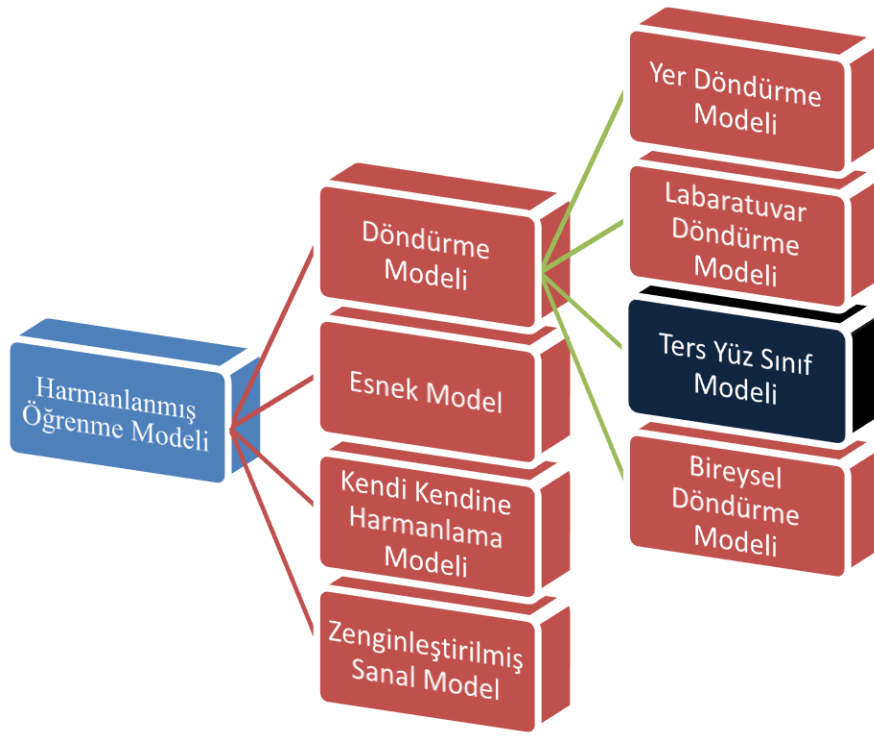
• Araştırma • Bilgi ve İletişim Teknolojilerini Kullanma • Değişim ve Sürekliliği Algılama • 4. Dengeli Beslenme • Doğayı Koruma • Girişimcilik • Gözlem • İletişim	• İş Birliği • Karar Verme • Kariyer Bilinci Geliştirme • Kaynakların Kullanımı • Kendini Koruma • Kendini Tanıma • Kişisel Bakım • Kurallara Uyuma	• Mekânı Algılama • Millî ve Kültürel Değerleri Tanıma • Öz Yönetim • Sağlığını Koruma • Sorun Çözme • Sosyal Katılım • Zaman Yönetimi
---	---	--

Hayat Bilgisi dersi kapsamında öğrencilerin akademik başarılarının yüksek olması ilgili becerilerin edinimine yönelik öngörü sağlayacaktır. Şahin ve Küçüksüleymanoğlu (2015) yüksek akademik başarı düzeyine sahip olan bireylerin öz-yönetimli öğrenmeye hazırbulunuşluk düzeylerinin daha yüksek olduğunu belirtmektedir. Öz düzenleme becerileri, öğrenilebilmektedir ve öğrenci akademik başarısında etkisi bulunmaktadır (Schunk ve Zimmerman, 1998, akt. Zimmerman, 2002, s.69). Zaman yönetimi beceri düzeyi yüksek olan öğrencilerin akademik başarılarının da yüksek olacağı düşünülmektedir ve zaman yönetimi beceri düzeyi, öğrencilerin gelecek akademik başarıları hakkında öngörü sunabilmektedir (Britton ve Tesser, 1991; Cemaloğlu ve Filiz, 2010; Tanrıöğen ve Işcan, 2009). Bu nedenle HBDÖP’de bulunan beceriler ile akademik başarı arasında bir ilişki görülmektedir.

Sonuç olarak HBDÖP ile öğrenmenin doğa, toplum ve bireysel konular dahilinde olması ve öğrenciye temel düzeyde bilgi, beceri ve değerlerin kazandırılması hedeflenmektedir. Hayat Bilgisi dersi işlenirken örtük program anlayışından hareketle kazanımların bilgi, beceri ve değer kapsamında hedeflenen bütün çıktılara ulaşmak için etkin öğrenme yöntemlerinin kullanılması gerekmektedir. Bu yöntemlerden birinin de TYÖ olduğu söylenebilir.

2.2. Ters Yüz Öğrenme Modeli

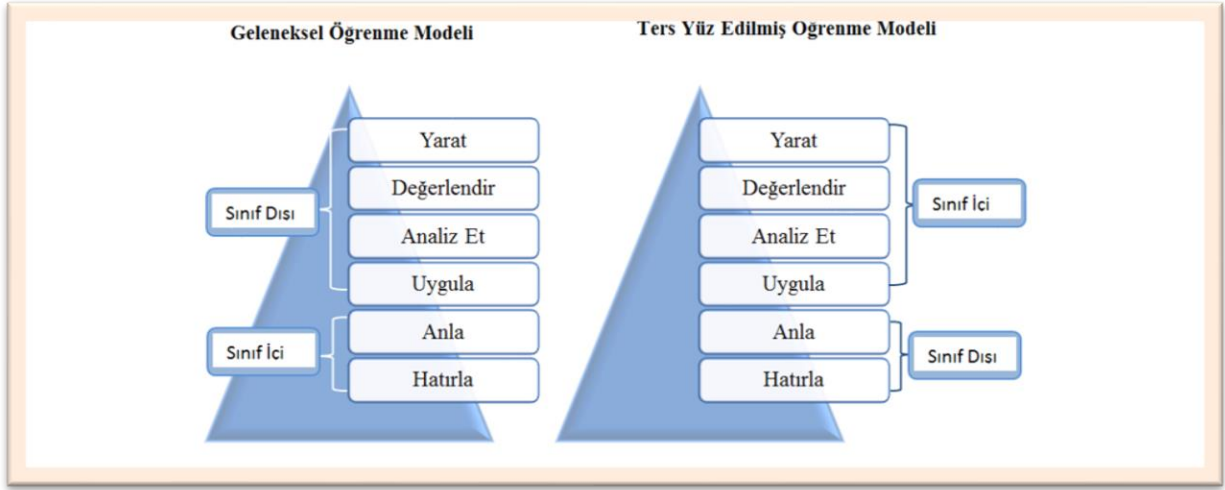
TYÖ modeli günümüzde, okullardaki öğrenme deneyimini yeniden tanımlayan esnek bir model olarak görülmektedir. Alanyazın incelendiğinde TYÖ, harmanlanmış öğrenmenin bir alt modeli olarak görülmektedir. Staker ve Horn (2012) harmanlanmış öğrenmeyi dört ayrı modele bölmüştür. Bu bölmeye Şekil 2.2’de yer verilmiştir.



Şekil 2. 2. Harmanlanmış öğrenme modelleri

Harmanlanmış öğrenme modellerinden biri olan döndürme modelinde, öğrenciler herhangi bir derste, farklı öğrenme yöntemleri arasında değişimli olarak öğrenme sürecini gerçekleştirmektedir ve bu öğrenme modellerinden birisi çevrim içi öğrenme olmalıdır (Staker ve Horn, 2012). Sınıf dışı etkinliklerin çevrim içi, sınıf içinde ise çeşitli öğrenme yöntemlerinin kullanıldığı TYÖ modeli ise döndürme modellerinden biri olarak tanımlanmaktadır. Strayer (2012) TYÖ modelini; kuramsal bilgi öğrenimini dijital teknoloji kullanarak sınıf dışına taşımış ve sınıf içinde, kuramsal bilgileri uygulamaya yönelik öğrenme etkinlikleri gerçekleştiren bir harmanlanmış öğrenme tasarımı olarak ifade etmektedir.

TYÖ modeli öğrencilerin öğrenme sürecini daha etkili ve kişiselleştirilmiş hale getirerek sınıf içi etkinlikleri daha verimli kılmaktadır. TYÖ modelinde öğrencilere bilgi okul dışında aktarılır ve sınıf içerisinde kazanımlara yönelik yüzeysel değil derinlemesine etkinlikler gerçekleştirilir. Bu nedenle öğrenciler, sınıf dışında kendilerine sunulan bilgi kaynaklarından kendi hızlarında öğrenebilmektedir ve kazanılan bilgiyi sınıf içinde etkileşimli etkinliklerle üst basamaklara taşıyabilmektedirler. Şekil 2.3'te Yenilenmiş Bloom Taksonomisine dayalı olarak TYÖ modeli ile geleneksel öğrenme modelinin öğrenme hedefleri karşılaştırılmıştır.



Şekil 2. 3. TYÖ modeli ile geleneksel öğrenme modelinin Yenilenmiş Bloom Taksonomisine dayalı karşılaştırılması

Kaynak: Hayırsever ve Orhan (2018, s. 580)

TYÖ'nün uygulandığı sınıflarda öğren süreci, öğretmen merkezli öğretimin uygulandığı bir sınıfa göre farklılaşmaktadır. TYÖ modelinin uygulandığı sınıflarda, öğrenciler sınıf dışında kendilerine sunulan eğitsel materyalleri kullanarak bireysel öğrenmelerini gerçekleştirirken, sınıf içi etkinlikler öğrenci merkezli ve etkileşimli uygulamalardan oluşmaktadır. (Bergmann ve Sams, 2012). Öğretmen merkezli öğretimin uygulandığı sınıflarda, öğrenciler edilgin dinleyici rolündedir ve sınıf içindeki uygulamalarda etkileşim sınırlı olabilmektedir (Goodwin ve Miller, 2013). Bu nedenle öğretmen merkezli öğretimin uygulandığı sınıflarda, öğrenci kuramsal bilgiyi sınıfta kazandığı için Yenilenmiş Bloom Taksonomisi'ne göre sınıf içinde hatırlama ve anlama düzeylerine ulaşılmaktadır. Sınıf dışında ise kendilerine verilen ev ödevleri aracılığıyla üst bilişsel basamaklara ulaşmaları gerekmektedir. TYÖ modelinde anlama ve hatırlama basamakları sınıf dışında gerçekleşmektedir (Eppard ve Rochdi, 2017). TYÖ modelinde sınıf içi etkinlikler, yüksek düzeydeki bilişsel basamaklara yöneliktir (Bishop ve Verleger, 2013). TYÖ modelinde uygulanan etkinliklerin her bilişsel basamaktaki öğrenme hedeflerine yönelik olması ilgili modelin güçlü yanlarından (Kara, 2016). Öğretmen merkezli öğretimin etkililiğini ortaya koyan çalışmaların sonuçlarına bakıldığında, öğrencinin bilişsel ve duyuşsal gelişimi konusunda etkili olmadığı görülmektedir (Abeysekera ve Dawson, 2015).

Ters yüz öğrenme kavramı ilk olarak J. Wesley Baker'in 2000 yılında yayımladığı makalede geçmektedir (Baker, 2016). Harvard Üniversitesi'nde fizik profesörü olan Eric Mazur, derslerinde öğrenciye bilgi aktarımı yerine öğrencinin bilgiyi kendisinin kazandığı bir modele geçtiğini ve öğrencinin sınıfa gelmeden bilgiyi kazanması gerektiğini böylece sınıf içerisinde tartışmaya, öğrenci etkileşimine ve sorgulamaya zaman ayırdığını belirtmektedir (Mazur, 2009, s.

50). Mazur'un bu yöntemi, TYÖ modelini oluşturan temel işleyişi içermektedir. TYÖ modelinin öncülerinden Jonathan Bergmann ve Aaron Sams, 2007 yılında ders verdikleri lisede, çeşitli nedenlerden dersleri kaçıran öğrenciler için dersleri kayıt altına alıp derslerini çevrim içi ortamda yayınladıklarını belirtmektedirler. Sonrasında Sams ve Bergmann, ders videolarını ev ödevi olarak vermeye başlamışlardır ve sınıf içindeki etkinlikler daha derinlemesine gerçekleşmektedir (Sams ve Bergmann, 2012). Böylece TYÖ modeline yönelik uygulama örnekleri bilimsel biçimde ortaya konmaya başlanmıştır.

İlgili alanyazına göre bazı ters yüz öğrenme modeli tanımlamaları Şekil 2.4'te belirtilmiştir.

Ters Yüz Öğrenme Modeli	Dersleri sınıf dışına taşıyan ev ödevlerini ise sınıf içine eleştirel düşünce etkinliklerine dönüştürerek taşıyan bir modeldir (Brown, 2016, s. 4).
	Geleneksel sınıf derslerinin ev ödevlerinin yerine geçtiği ve sınıf içi zamanın etkileşimli etkinliklere ve bilginin uygulanmasına ayrıldığı modeldir (Ash, 2012, s. 1).
	Sınıf içinde zamanın bilgi aktarmaya değil problem çözme, proje tabanlı öğrenme ve akran etkileşiminin olduğu etkinliklere ayrıldığı modeldir (Johnson, Becker, Estrada ve Freeman, 2014, s. 36)

Şekil 2. 4. Ters Yüz Öğrenme tanımlamaları

Alanyazın değerlendirildiğinde TYÖ modeli genel olarak bilgi aktarımının sınıf dışında, bilginin işlenmesi ve öğrenme hedeflerinde üst basamaklara erişimin ise sınıf içinde olduğu bir model olarak belirtilmektedir. TYÖ modelinde temel düşünce, geleneksel öğretim yaklaşımının terse çevrilmesidir (Tucker, 2012). J. Wesley Baker'ın Ters Çevrilmiş Sınıf Modeli (Classroom Flip Model) hakkında 2000 yılında sunduğu konferansta modelin bazı pedagojik amaçları aşağıda sıralanmıştır (Baker, 2016, s. 18):

- Öğretmenin rehber konumuna geçmesi
- Sınıf içinde düz anlatıma ayrılan sürenin azaltılması
- Sınıf içinde etkin öğrenmenin sağlanması

- Sınıf içinde bilgiyi hatırlamaktan daha çok uygulamaya odaklanması
- Öğrencilerin kendi kendine öğrenme düzeylerinin artırılması
- Öğrencilere bireysel öğrenmeleri için sorumluluk duygusu kazandırılması
- Öğrencilere akran öğrenimi fırsatı sağlanması

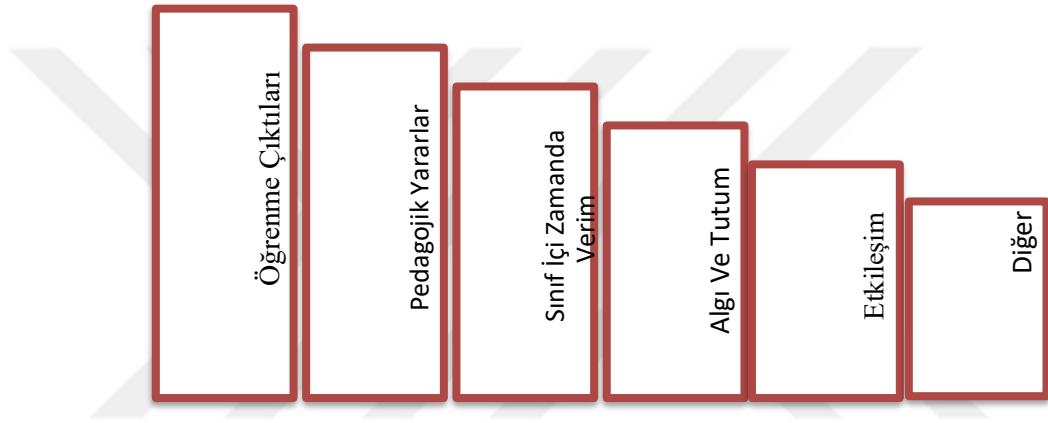
TYÖ modelinin özellikleri Abeysekera ve Dawson (2015, s. 3) tarafından aşağıdaki gibi sıralanmaktadır:

- Sınıf içi ve sınıf dışındaki zamanın kullanımı değişmektedir.
- Geleneksel yaklaşımlarda ev ödevi olarak kabul edilen etkinlikler sınıfta yapılmaktadır ve sınıf içi çalışma olarak kabul edilen etkinlikler sınıf dışında yapılmaktadır.
- Etkin öğrenmeyi, akran öğrenmesini ve problem çözme becerilerini temele alan sınıf içi etkinlikler uygulanmaktadır.
- Dijital teknoloji kullanılmaktadır ve sınıf öncesinde ve sonrasında etkinlikler düzenlenmektedir.

TYÖ modelinin kullanıldığı sınıflarda öğrenme süreci sınıf içinde ve dışında yeniden tasarlanmaktadır. TYÖ modelinin uygulanmadığı öğretmen merkezli sınıflarda öğretmen öğrenme sürecinin büyük bir bölümünde anlatıcı rolündedir. Öğrenciler ise sınıf içi zamanın çoğunluğunda dinleyici olmaktadır. Ancak TYÖ modelinin temel amacı, öğrencilerin etkileşimli uygulamalarla, sınıf içi zamanı etkin bir şekilde kullanmalarını sağlamaktır (Bergmann ve Sams, 2012). Öğretmenler, öğrencilerin sınıf dışı öğrenme sürecinde kullanmaları için dijital teknoloji aracılığıyla öğrencilere eğitsel videolar hazırlamaktadır. Öğrenciler kendilerine sunulan dijital içerikleri kendi hızlarında öğrenmektedirler ve öğrenme süreçlerini kendileri daha fazla yönetmektedirler (Tucker, 2012). TYÖ modeli, öğrenci merkezlidir ve öğrenciler sınıf içinde arkadaşları ile daha fazla etkileşim kurmaktadır (Lage, Platt ve Treglia, 2000). Sınıf içinde yapılan etkinlikler çeşitli becerilerin geliştirilmesine yöneliktir (Bishop ve Verleger, 2013). Sınıf içi zamanda iş birlikli öğrenme, problem çözme ve tartışma gibi öğrencinin etkin olduğu etkinlikler gerçekleştirilmektedir (Strayer, 2012). TYÖ modelinin sınıf içi ve sınıf dışında, öğrenme sürecine getirdiği etkileşim, bireysel ve grupta öğrenme ve dijital teknoloji gibi özellikler modelin giderek benimsenmesini sağlamaktadır.

2.2.1. Ters Yüz Öğrenme Modelinin Yararları

Eğitim sistemlerinin hedeflerine ve benimsenen yaklaşımlara hizmet eden yenilikçi yaklaşımları kullanmak önem taşımaktadır. Öğrenciyi sınıf içerisinde daha çok etkin kılan ve öğretmeni rehber konumuna yaklaştıran TYÖ modeli aynı zamanda öğrenmenin giderek bireyselleştiği düşünüldüğünde öğrencilere kendi kendilerine öğrenme sorumluluğu da yüklemektedir. Akçayır ve Akçayır (2018) TYÖ modeli üzerine yaptıkları sistematik inceleme araştırması sonucunda modelin ortaya çıkan olumlu yönlerini Şekil 2.5'teki gibi sınıflandırılmaktadırlar.



Şekil 2. 5. TYÖ modelinin olumlu yönlerinin sınıflandırılması

TYÖ modelinin öğrencilerin akademik başarılarını ve beceri gelişimlerini olumlu yönde etkilediğini belirten çalışmalar bulunmaktadır (Çakır ve Yaman 2018; Kayan, 2023; Uçaş, 2023; Yavuz, 2022). TYÖ modeli konulu çalışmalar akademik başarı, beceri ve motivasyon gibi değişkenler çevresinde, en çok öğrenme çıktılarını ortaya koymaktadırlar. Bunun yanı sıra, TYÖ modelinin güçlü pedagojik yönlerini de açıklayan birçok çalışma bulunmaktadır (Ahmed, 2016; Ağırman, 2023; Bond, 2020). Hamdan (2013) araştırmasının sonucunda, öğrencilerin çoğunluğun TYÖ modeline ilişkin aşağıdaki algıları taşıdıklarını belirtmektedir.

- Öğrenme süreci daha etkin kılınmaktadır.
- Öğrencilere, kendi öğrenme hızlarına uygun çalışma fırsatı sunulmaktadır.
- Problem çözme ve eleştirel düşünme etkinlikleri gerçekleşmektedir.
- Sınıf içi akran etkileşimi artmaktadır.
- Öğretmen öğrenci etkileşimi artmaktadır.

Öğrenciler, etkin öğrenme yaklaşımlarını tercih etmektedir. Prince (2004) öğretmen merkezli öğretimin uygulandığı sınıflarda öğrenci katılımının etkin öğrenme yaklaşımların uygulandığı derslere göre daha düşük olduğunu belirtmektedir. TYÖ modeline ilişkin çalışmalar incelendiğinde; öğrenme çıktıları, esnek ve etkin öğrenme ortamı, bireysel öğrenme, katılım, motivasyon, öğrenci etkileşimi ve öğrenci öğretmen etkileşimi gibi birçok olumlu özellik belirtilmektedir. İlgili alanyazın dikkate alınarak TYÖ modelinin olumlu yönleri aşağıda sıralanmıştır (Bergmann ve Sams, 2012; Bishop ve Verleger, 2013; Lage, vd., 2000; Missildine, vd., 2013; Strayer, 2012).

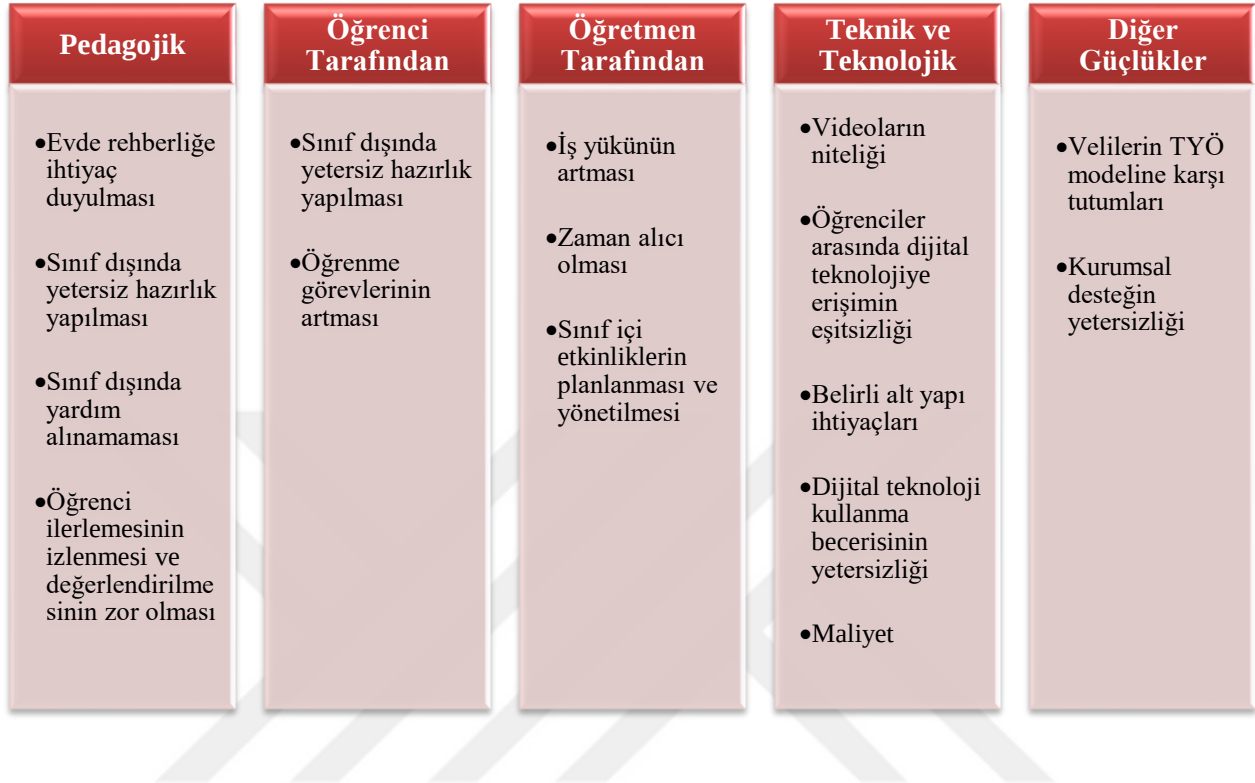
- Öğrencilere bireysel öğrenme fırsatı sunması.
- Sınıf içi zamanın daha etkili kullanılabilmesiyle, etkinliklerin uygulamaya dayalı yapılabilmesi ve derinlemesine öğrenme fırsatı sağlaması.
- Sınıf içinde öğrencilerin bireysel ihtiyaçlarına göre öğrenme deneyimi sağlayabilmesi.
- Öğrenci motivasyonunda yükseliş sağlanması.
- Öğrencilerin dijital teknolojiyi kullanma becerileri gelişmesi.
- Öğrencilere 21. yüzyıl becerilerini geliştirme fırsatı sunması.

TYÖ modeli, sınıf dışı ve sınıf içi öğrenme süreçlerini yeniden tasarlayan bir model olarak görülmektedir. Sınıf dışında, öğrenciler kendi öğrenme ortamlarını düzenleyebilir, kendi öğrenme hızlarında ilerleyebilir ve bu durum onları daha istekli kılabilir (Zainuddin, 2018). Sınıf içi zamanda, öğrenciler öğrendiklerini uygulama ve derinlemesine öğrenme olanağı bulmaktadırlar (Bishop ve Verleger, 2013). Sınıf içi zamanın daha verimli kullanılmasını sağlamakta ve öğrenci öğretmen etkileşimini artırmaktadır (Arnold Garza, 2014). Sınıf içinde her öğrencin bireysel öğrenme ihtiyaçlarını karşılamak güç bir durum olsa da TYÖ modeli çoğunluğun bireysel öğrenme ihtiyacına karşılık verebilmektedir (Lage, Platt ve Treglia, 2000). Eleştirel ve yaratıcı düşünme, problem çözme, iş birliği, dijital okuryazarlık gibi beceriler 21. yüzyıl becerileri arasında yer almaktadır (Trilling ve Fadel, 2009). TYÖ modelinde, öğrenciler sınıf içi etkinliklerde bu becerilerin gelişimine odaklanmaktadırlar. Öğrenci merkezli ve öğretmenin rehber konumda olduğu TYÖ modelinde, öğrenciler etkin katılım sağladıkları etkinliklerde problem çözme, eleştirel düşünme ve iş birliği gibi becerilerini geliştirmektedirler (Herreid ve Schiller, 2013).

2.2.2. Ters Yüz Öğrenme Modelinin Güçlükleri

TYÖ modelinin olumlu yanlarının yanı sıra güçlük veya sınırlılık olarak nitelendirilebilen yanları da bulunmaktadır. Eğitimde kullanılmak üzere diğerlerinden daha verimli ve etkili yöntemlerin belirlenebilmesi için olumlu taraflar kadar olumsuz taraflarının da ortaya konması

önem taşımaktadır. Akçayır ve Akçayır (2018, s. 340) tarafından yapılan sistematik inceleme sonucunda modelin güçlüklerini 5 kategoriye ayırmıştır ve araştırma verileri sonucunda ortaya koymuş oldukları TYÖ modelinin güçlükleri Şekil 2.6’da belirtilmiştir.



Şekil 2. 6. TYÖ modelinin Güçlükleri

TYÖ modeli ile ilgili en sık belirtilen zorluk, öğrencilerin sınıf dışı öğrenme hazırlıklarının yetersiz olmasıdır (Akçayır ve Akçayır, 2018). Öğrencilerin kuramsal bilgiyi öğrenme süreçlerini kendilerinin yönettiği TYÖ modelinde, öğrencilerin sıklıkla gözlemlenmesi gerekmektedir (Sever, Öncül ve Ersoy, 2019). Wanner ve Palmer (2015), TYÖ modeli ile, esnek öğrenme ortamları oluşturma sorumluluğunun öğretmenlerde ve kurum yöneticilerinde olduğunu belirtmektedir. Bu nedenle kurumsal destek sağlanmaması modelin sınırlılıklarından birisini oluşturabilmektedir. Öğrenciler, farklı yöntemlere uyum sağlarken zorlanabilmektedirler. Öğrencilerin geleneksel yöntemle alışık olmaları (Sever, Öncül ve Ersoy, 2019) ve öğrencilerin alıştıkları öğretim yöntemlerinden uzaklaşmak istememeleri (Chen vd., 2014) TYÖ modelinin uygulanması sırasında yaşanan sorunlardan biridir. Aile desteği, alt yapı ihtiyaçları, iş yükünün artması ve zaman alıcı olması da TYÖ modelinin çeşitli güçlüklerini oluşturmaktadır (Gökdemir, 2018; Sage ve Sele 2015; Wanner ve Palmer 2015).

TYÖ modeli birçok olumlu yönü ile, öğretmen merkezli yöntemlerden ayrılmaktadır ancak uygulandığı sırasında da bazı güçlüklerle karşılaşmaktadır. Pedagojik açıdan; öğrencilerin sınıf dışı öğrenme sürecini doğru yönetememesi, sınıf dışında öğretmenden yardım alınamaması ve öğretmen yönlendirmesine ihtiyaç duyulması (Chen, Chen ve Chen. 2015) gibi güçlüklerle karşılaşmaktadır. Öğretmen tarafından sınıf dışı öğrenme süreçlerinin takip edilmesi de modelin bir diğer sınırlılığıdır. Öğrenciler açısından modelinin sınırlılıklarına bakıldığında, öğrencilerin sınıf dışı ders yükü nedeniyle TYÖ modelini yorucu buldukları görülmektedir (Khanova vd. 2015).

Eğitsel dijital oyunların özellikleri incelendiğinde, ilkokul öğrencilerinin ilgi ve ihtiyaçlarına yönelik öğrenme süreci tasarlanmasında önem taşımaktadır. Bu nedenle, TYÖ modeline eğitsel dijital oyunların dahil edilmesiyle, TYÖ modelinde özellikle sınıf dışı öğrenme sürecinde yaşanan güçlüklerin en aza indirileceği düşünülmektedir. Bu çalışmada, TYÖ modelinin bazı güçlüklerinin giderilmesinde ve TYÖ modelinin pedagojik yönünün güçlendirilmesinde eğitsel dijital oyunlar kullanılmıştır.

2.3. Eğitsel Dijital Oyunlar

Günümüzde öğrenme deneyimini keyifli hâle getirmek için çeşitli yöntemler kullanılmaktadır. Eğitsel dijital oyunlar da öğrenme deneyimini zenginleştiren ve keyifli hâle getiren yöntemlerin arasında öne çıkmaktadır. Dijital oyun, kuralları ile hedefleri olan ve dijital teknoloji sayesinde oynanan oyunlardır (Samur, 2016). Eğitsel dijital oyunlar ise, dijital teknoloji ile oynanan ve belli bir amaca dayalı öğrenmeyi gerçekleştiren oyunlardır (Çetin, 2013). Tokarieva vd. (2019) eğitsel dijital oyunları, oyun tabanlı öğrenme ilkelerine dayalı oluşturulmuş dijital oyunlar olarak ifade etmektedir. Eğitsel dijital oyunlar; etkileşimli ve güdüleyici olması, çeşitli becerilerin gelişimine olanak sağlaması ve kişisel öğrenme olanağı sunması gibi özellikleriyle yenilikçi eğitim araştırmalarına konu olmaktadır. Okulda ve evde, dijital oyunlar kullanılarak öğrenme başarısı iyileştirilebilir (Gee, 2003). Eğitsel dijital oyunlar motivasyonu artırmaktadır ve sınıf içi öğrenci katılımını olumlu etkilemektedir (Hamari, Koivisto ve Sarsa, 2014). Prensky (2003) öğrenme sürecinin öğrenciler için genellikle ilgi çekici olmadığını ve bu süreci ilgi çekici kılmak için dijital oyunlardan yararlanılabileceğini belirtmektedir. Clark, Tanner Smith ve Killingsworth (2016) tarafından yapılan meta analiz çalışmasında, dijital oyunlar öğrenme süreçlerine dahil edildiğinde, öğrencilerin daha etkili bir biçimde öğreneceği sonucuna varılmaktadır. Tokarieva vd. (2019) eğitsel dijital oyunların kişisel öğrenme deneyimi sunmak, iş birlikli ve probleme dayalı öğrenmeye olanak sağlamak gibi özelliklerinin olmasına karşın örgün eğitimde dijital oyun kullanımının düşük olduğunu belirtmektedir. Bu durumun nedeni, dijital oyunların barındırdığı riskler ve eğitsel niteliğinin gölgede kalması olabilmektedir. Aşırı oynanan

ve eğitsel olmayan dijital oyunların bağımlılık gibi olumsuz etkileri bulunmaktadır (Griffiths, vd., 2012; Kaya, 2021). Bu nedenle dijital oyunların eğitsel niteliğini kullanmak ve ön plana çıkarmak, öğrencileri dijital oyunların risklerinden koruyabilmek ve eğitimde dijital oyun kullanımından yararlanmak için önem taşımaktadır. Dijital oyunlar, eğitsel amaç ve içerik temelinde hazırlandığında ilgi çekici, eğlenceli, etkili ve verimli bir öğrenme deneyimi yaşatmaktadırlar (Kinzie ve Joseph, 2008; Papastergiou, 2009). Eğitsel dijital oyunların öğrenme sürecinde motivasyonu arttırdığını ve akademik başarıyı olumlu yönde etkilediğini belirten çok sayıda bilimsel araştırma bulunmaktadır (Annetta, 2010; Burguillo, 2010; Yeh vd. 2019; Woo, 2014).

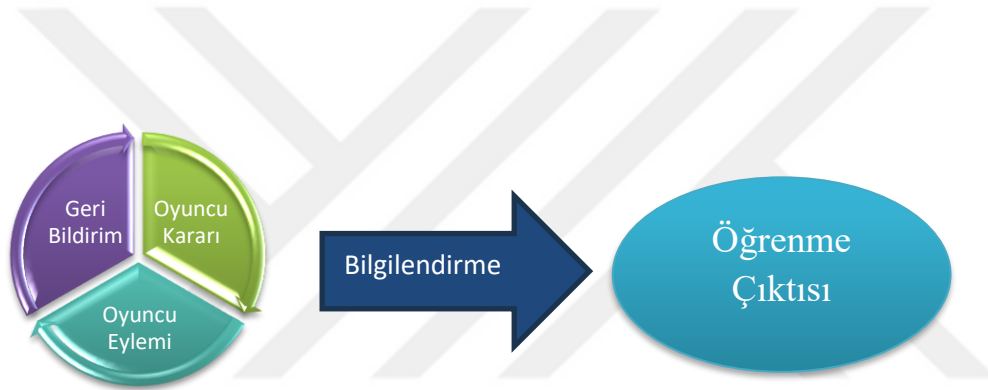
İlgili alanyazın doğrultusunda, dijital oyunların bazı eğitsel çıktıları Şekil 2.7’de belirtilmektedir (Gee, 2003; Kyriakides, Meletiou Mavrotheris ve Prodromou, 2016; Prensky, 2003; Yeh vd. 2019; Van Eck, 2006; Woo, 2014).



Şekil 2. 7. Dijital oyunlar ve bazı eğitsel çıktıları

Şekil 2.7. incelendiğinde, dijital oyunların öğrenme sürecinde etkili birer materyal olabileceği görülmektedir. Gee (2003) dijital oyunların eğitsel potansiyelini inceleyerek, problem çözme ve eleştirel düşünme gibi becerilerin dijital oyunlar sayesinde gelişebileceğini vurgulamaktadır. Prensky (2003) dijital oyun tabanlı öğrenmeyi açıklarken dijital oyunların

öğrencileri güdülemesinden ve onlara zengin öğrenme deneyimi sağlayacak olmasından bahsetmektedir. Dijital oyunlar öğrenme sürecini eğlenceli kılar ve öğrencilerin motivasyonlarını artırmaktadır (Hamari, Koivisto ve Sarsa, 2014). Garris, Ahlers ve Driskell (2002) oyunların öğrenme sürecine dahil edilmesinin öğrencilerin etkin katılımını sağlayacağını ve oyunlardaki geri bildirim mekanizmalarının, öğrencilerin kendi kendine güdülenmesini sağladığını belirtmektedir. Dijital oyunlarda bulunan görevler ve çeşitli zorluklar, öğrenciyi eleştirel düşünmeye yönlendirir ve problem çözme becerilerini geliştirir (Shaffer, 2006). Bilgi edinme, karar verme, iş birliği yapma ve problem çözme gibi becerileri edinme olanakları, çocukların dijital oyunlara ilgisini çeken temel unsurlardır (Prensky, 2003). Garris, Ahlers ve Driskell (2002) eğitsel içerik ve oyunlaştırma öğelerinin bütünleşmesi sonucunda oluşan oyun döngüsünün öğrenme çıktıları oluşturduğunu belirtmektedir. Bu oyun döngüsü şekil 2.8’de gösterilmiştir.



Şekil 2. 8. Oyun döngüsü

Öğrenci, oyun döngüsünde karşılaştığı bir problemi çözmek üzere bilgi ve becerilerini kullanmaktadır. Bu nedenle oyundaki eylemleri doğrultusunda oyundan aldığı geri bildirimler oyuncunun kendini motive etmesini sağlamaktadır.

2.3.1. Eğitsel Dijital Oyunların Yararları

Alanyazına bakıldığında eğitsel dijital oyunların kullanımını teşvik edecek birçok etken bulunmaktadır. Eğitsel dijital oyunların motivasyonu artırdığı (Garris, Ahlers ve Driskell, 2002; Steinkuehler ve Duncan, 2008) ve etkili öğrenme deneyimi ile çeşitli becerilerin gelişimini sağladığı (Shute, 2011; Gee, 2003) görülmektedir. Shin'e (2018) göre eğitim ortamlarında kullanılan dijital oyunlar etkileşim, geri bildirim ve problem çözme gibi öğeleri ile öğrencilere fayda sağlamaktadır. Bu nedenle dijital oyunlar, öğrencilerin bilgiyi pekiştirmelerine ve öğrenme sürecinde daha etkin olmalarını sağlamaktadır. Anastasiadis, Lampropoulos ve Siakas (2018, s. 142) eğitsel dijital oyun tabanlı öğrenme etkinliklerinin yararlarını aşağıdaki gibi sıralamaktadır:

- Sosyal beceri gelişimi
- Karar verme, problem çözme ve eleştirel düşünme becerilerinin gelişimi
- Öğrenci merkezli olması ve geri bildirim sunması
- Ödüllendirici ilerlemesi ve başarı hissi yaratması
- Olumlu rekabet ortamı
- Öz saygının artması

Dijital oyun oynamaya başlayan ilkökul birinci sınıf öğrencileri oyunlar aracılığıyla birçok beceri kazanabilirken okullardaki ders içerikleri onlara ilgi çekici gelmemektedir (Shaffer, 2006). Bu nedenle dijital oyunların eğitsel gücünden oyunların eğitime dahil edilmesiyle yararlanılabilir (Shaffer, 2006). Hattie ve Timperley (2007) çalışmasında, oyunlardaki geri bildirimün öğrenme üzerindeki etkilerini incelemiştir. Geri bildirimün, öğrencilerin başarılarını artırdığını ve öğrenme isteğini güçlendirdiğini belirtmektedir. Dijital oyunlar, öğrenci başarısı ve güdülenmesi noktalarında önem taşımaktadır. Van der Kleij, Feskens ve Eggen (2015) dijital oyunların sunduğu geri bildirimlerin, öğrencilerin öğrenmelerini iyileştirdiğini göstermektedir. Dijital oyunlar, öğrenme süreçlerinde, öğrencilere daha fazla sorumluluk alma olanağı sağladığı ve bu durum öğrencilerin öğrenme isteğini artırmaktadır (Kiili, 2005).

Dijital oyunların eğitimde kullanımı, öğrenci öğrenme motivasyonunda artış (Yeh vd., 2019; Yüksel, 2019), eleştirel düşünme ve problem çözme becerilerini geliştirme (Özer, 2023b), iş birliği ve sosyal becerileri geliştirme (Kiili, 2005; Shin, 2018; Tokarieva vd., 2019) ve somut öğrenme deneyimleri sunma gibi birçok olumlu sonuçları ortaya çıkarmaktadır.

2.3.2. Eğitsel Dijital Oyunların Sınırlılıkları

Eğitsel dijital oyunların bazı sınırlılıkları da bulunmaktadır. Dijital oyunlar, aşırı kullanımdan kaynaklı olumsuz sonuçlar doğurabilmektedir. Ocak (2013, s. 61) eğitimde dijital oyun kullanımının bazı olumsuz yönlerini aşağıdaki gibi sıralamaktadır:

- Geleneksel öğrenme araçlarına göre kontrolü daha zorlayıcıdır.
- Oyunlara yönelik öğretmen takibinin devamlılığı zordur.
- Oyunların bazıları etkili değildir bazıları da eğitici değildir.
- Bazı okul alt yapıları dijital oyun temelli eğitime uygun değildir.
- Oyun içeriğinin öğrenci yaşına, düzeyine ve öğrenme içeriğine uygunluğunun takip edilmesi ve belirlenmesi gerekmektedir.

Dijital oyunlar, eğitimde olumlu öğrenme çıktılarına ulaşılmasında yarar sağlasa da bazı durumlarda olumsuz sonuçlar doğurduğu görülmektedir. Dijital oyunların öğrencilerde dikkat dağınıklığına yol açabileceği belirtilmektedir (Swing, 2010). Dijital oyunları eğitsel amaçlı tasarlarken oyunların eğlence ve eğitsel yönlerinin dengesini ayarlamak, eğitsel dijital oyunların güçlüklerindendir (Kirriemuir ve McFarlane, 2004). Öğrencilerin bireysel öğrenme farklılıkları, oyunların etkililiğini kısıtlayabilmektedir ve her öğrencinin öğrenme ihtiyacına karşılık veremeyebilir (Plass, Homer ve Kinzer, 2015). Bu sınırlılıklar, oyunların tasarımı, uygulanması ve öğrencilerin bireysel farklılıkları gibi çeşitli nedenlerden kaynaklanabildiği görülmektedir. Sonuç olarak, eğitsel dijital oyunların yararları ve sınırlılıkları dikkate alınarak dengeli bir biçimde kullanılması önemlidir.

2.4. Eğitsel Dijital Oyunlarla Desteklenmiş TYÖ Modeli

Teknolojinin hızla ilerlemesiyle birlikte, ters yüz öğrenme modelinin daha yenilikçi ve etkileşimli olmasını sağlayan yaklaşımlar ortaya çıkmıştır. Ters yüz öğrenme modeli ile, dijital oyunlar, simülasyonlar, artırılmış gerçeklik (AR), sanal gerçeklik (VR) gibi çeşitli teknolojileri bütünleştirerek öğrencilerin öğrenme deneyimlerini daha kişiselleştirmekte ve ilgi çekici hale getirmektedir.

Oyunlaştırma kavramı, öğrenme sürecinde öğrencilerin motivasyonlarını, derse katılım ve ilgilerini artırmak amacıyla kullanılmaktadır (Deterding vd., 2011; Sailer vd., 2017). Oyunlaştırma ile, öğrenme hedeflerini gerçekleştirecek eğitsel araç gereçler; etkileşimli kısa sınavlar, dijital oyunlar ve simülasyonlar gibi oyunlaştırılmış içeriklerle sunulabilmektedir (Hamari, Koivisto ve Sarsa, 2014). Oyunlaştırılmış ters yüz öğrenme modeli ise, ters yüz öğrenme modeline oyunlaştırma kavramının eklenmesi ile ortaya çıkmıştır (Zainuddin, 2018). Son dönemlerde, dijital yaklaşımların TYÖ modeline entegre edildiği çalışmalar görülmektedir. Dijital yaklaşımlardan biri olan AR teknolojisinin TYÖ modeline entegre edilmesiyle eğitsel potansiyeli yüksek ve etkili bir modelin ortaya çıkacağı düşünülmektedir (Aygün ve Çelik, 2024). Aynı zamanda TYÖ modelini dijital yaklaşımlarla bütünleştirerek modelin pedagojik yönünün güçlendirilebileceği belirtilmektedir (Hung ve Yeh, 2023). Akçayır ve Akçayır (2018) TYÖ modelinde etkin öğrenme yaklaşımları kullanılmazsa öğrencilerin derse katılım isteklerinin azalabileceğini belirtmektedirler. Hamari, Koivisto ve Sarsa (2014) dijital oyunların öğrencilerin derse katılım ve motivasyon seviyelerini önemli ölçüde artırdığını belirtmektedirler. Aynı zamanda dijital oyun kullanımı öğrencinin motivasyonunu artırarak öğrenme sürecinde etkin rol almasını sağlamaktadır (Sitzmann, 2011). İlkokul öğrencilerinin gelişimsel özellikleri dikkate alındığında, dijital oyunların TYÖ modeline entegre edilmesinin öğrenme sürecinde etkili

olabileceği düşünülmektedir (Genç ve Aydın, 2023, s. 525). Li vd., (2022) dijital oyun tabanlı öğrenme yaklaşımının TYÖ modeline entegre edilmesi ile, öğrencilerin sınıf dışı öğrenme sürecindeki motivasyonlarının artırılabilceğini belirtmektedir.

Ters yüz öğrenme modeline dijital yaklaşımların, özellikle eğitsel dijital oyunların dahil edilmesi, öğrenme sürecinin ilkököl öğrencilerinin ilgi ve ihtiyaçlarına yönelik düzenlenmesine olanak sağlamaktadır. TYÖ modeli eğitsel dijital oyunlarla bütünleştirildiğinde, TYÖ modelinin bazı güçlüklerinin giderilmesiyle daha etkin bir öğrenme deneyimi sunan ve ilgi çekici bir modelin ortaya çıkabileceği düşünülmektedir.

2.5.İlgili Araştırmalar

Bu bölümde, TYÖ modelinin ve dijital oyunların eğitimde kullanımını konu alan ulusal ve uluslararası araştırmalar sunulmuştur.

2.5.1. Dijital Oyunların Eğitimde Kullanımı ile İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Aymen Peker (2018) çalışmasında, oyun tabanlı öğretimin; öğrencilerin akademik başarılarına, çevresel farkındalık düzeylerine, fen bilimlerine, bilgisayar ve oyun kavramlarına yönelik algılarına etkisini değerlendirmeyi amaçlamıştır. Araştırma sonucunda dijital ve klasik eğitsel oyunların, öğrencilerin öğrenme deneyimlerini olumlu yönde etkilediği ortaya konulmuştur.

Bire (2019) çalışmasında, K-12 düzeyinde kullanılan eğitsel dijital oyun araştırmalarının, kazanımlardaki bazı öğrenme hedeflerine yönelik etkisini değerlendirmeyi amaçlamıştır. Araştırma kapsamında incelenen çalışmalar, dijital eğitsel oyunların öğrenci başarısını olumlu etkilediğini göstermiştir. Eğitsel dijital oyunların öğrencilerin motivasyonunu artırdığı ve etkileşimli öğrenme ortamı sağladığı belirtilmektedir. Araştırma sonucunda, eğitimde bu oyunların daha fazla kullanılması önerilmekte, ancak oyun seçiminde dikkatli olunması gerektiği belirtilmektedir. Dijital oyunların kullanıldığı ders süresinin artması, kazanımlardaki öğrenme hedeflerinin daha yüksek oranda gerçekleşmesini sağladığı ortaya konmuştur.

Gözel ve Toptaş (2023) çalışmalarında, 2004-2022 yılları arasında yapılan bazı çalışmaları ele alarak, ilkököl matematik eğitiminde eğitsel oyun kullanımı araştırmıştır. Araştırma sürecinde incelenen 38 çalışma, ilkököl matematik eğitiminde kullanılan oyun türlerine göre analiz edilmiştir ve bu oyunlardan 19 tanesinin fiziksel, 14 tanesinin dijital, 5 tanesinin ise oyunu genel olarak ele alan çalışmalar olduğu belirtilmiştir. Araştırma bulgularına göre, ilkököl matematik eğitiminde eğitsel oyun kullanımının etkili bir model olduğu belirtilmiştir.

Güner Özer (2022) Türkçe öğrenen yabancı uyruklu ilkokul öğrencilerinin Türkçe okuma-anlama ve yazma becerilerini eğitsel dijital oyunlarla nasıl geliştirebileceğini belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırma verilerinden elde edilen sonuçlar, eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinliklerinin öğrencilerin Türkçe okuma-anlama ve yazma becerilerinde gelişim sağladığını göstermiştir.

Özer (2023) Sosyal Bilgiler dersinde finansal okuryazarlık becerisinin eğitsel dijital oyunlarla öğretilmesinin etkisini araştırmaktadır. Araştırma, ilkokul 4. sınıf öğrencileri üzerinde gerçekleştirilmiştir. Deney ve kontrol grupları olmak üzere toplamda 54 öğrenci çalışmaya dahil edilmiştir. Araştırma verilerinden elde edilen sonuçlar, eğitsel dijital oyunlarla işlenen derslerin akademik başarıyı artırdığını ve öğrencilerin dersleri daha eğlenceli bulduğunu ortaya koymuştur.

Sabırlı ve Çoklar (2020) eğitsel dijital oyunların ilkokul öğrencilerinin akademik başarılarına, motivasyonlarına ve derse yönelik tutumlarına etkisini incelemeyi amaçlamamışlardır. Araştırma 90 ilkokul öğrencisi üzerinden yürütülmüştür. Araştırma sonucuna göre, ilkokul öğrencilerinin İngilizce dersinde iki farklı ünite kapsamında akademik başarıları artmıştır. Öğrencilerin motivasyonlarında artış görülmüş ancak derse yönelik tutumlarında anlamlı bir farklılık olmadığı bulunmuştur.

Kocabatmaz ve Saraçoğlu (2024) ilkokul 3. sınıf matematik dersi öğretim sürecinde kullanılan eğitsel dijital oyunların öğrencilerin akademik başarı ve tutumları üzerindeki etkililiğini ortaya koymayı amaçlamışlardır. Araştırma sonucunda, eğitsel dijital oyunların ilkokul 3. sınıf matematik dersi “Ölçme” öğrenme alanında, öğrencilerin akademik başarılarına ve matematik dersine yönelik tutumlarına olumlu yönde etkide bulunduğu ortaya konulmuştur.

2.5.2. Dijital Oyunların Eğitimde Kullanımı ile İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Chen vd. (2021) çalışmalarında Çin'deki ilkokul öğrencilerinin kelime dağarcığını geliştirmede eğitsel dijital oyunların etkililiğini incelemişlerdir. Çalışmada, eğitsel dijital oyunların öğrenci katılımı, etkin öğrenmeyi sağlama ve öğrenci memnuniyet düzeyindeki artış gibi olumlu etkileri de vurgulanmıştır. Bu araştırmada eğitsel dijital oyunların ilkokul düzeyinde kullanılabileceğini ve öğrenme deneyimini iyileştireceği sonucuna varılmıştır.

Manesis (2020) çalışmasında dijital oyunların ilkokul eğitiminde kullanımını; dijital oyunların eğitsel boyutu, dijital oyunların öğretim sürecindeki etkililiğini belirleyen durumlar, ilkokul öğretmenlerinin dijital oyun tabanlı öğrenme hakkındaki algıları ve ilkokul öğretmenlerinin dijital oyunları derslerde kullanma konusundaki görüşleri gibi çeşitli değişkenler

bakımından incelemiştir. Yapılan bu çalışmada, eğitsel dijital oyunların öğrencilerin derse ilgisini çektiği, öğrencilerin motivasyonlarını artırdığı ve bu nedenle öğrenme sürecini zenginleştirdiği vurgulanmıştır.

Li, Chen ve Deng (2024) başlıklı çalışmalarında, eğitsel dijital oyunların öğrencilerin öğrenme motivasyonlarını nasıl etkilediğini açıklamaktadır. Bu çalışmada, eğitsel dijital oyunların öğrencilerin öğrenme motivasyonunu nasıl etkilediğini açıklanırken davranışçı ve sosyal bilişsel teoriler çalışmanın arka planı olarak ele alınmıştır. Araştırma bulgularına göre; eğitsel dijital oyunların, öğrencilerin öğrenme motivasyonunu olumlu yönde etkilediği, dijital oyunlar ile öğrenci motivasyonu arasındaki ilişkinin, öğrencinin etkin katılımını sağladığı ve dijital ortamın kalitesinin (bilgisayarlar, yazılımlar, internet bağlantısı, etkileşimli içerikler vb.) öğrenci ilgisini artırdığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

Fryk (2022) çalışmasında, ilkökul dördüncü sınıf ile altıncı sınıf düzeyi arasında eğitim vermekte olan öğretmenlerin, öğrencilerde kelime dağarcığı oluşturmak için dijital oyunların kullanımına yönelik tutumlarını ve dijital oyunları nasıl kullandıklarını incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma bulgularına göre, öğretmenlerin dijital oyunları kelime dağarcığı oluşturmak için kullanmaya yönelik tutumlarının genel olarak olumlu olduğu ortaya çıkmıştır.

Acquah ve Katz (2020) sistematik literatür taraması yöntemiyle gerçekleştirdikleri çalışmalarının amacı; dijital oyunların ikinci dil öğrenimi üzerindeki etkinliğine ilişkin, 6-18 yaş arası katılımcılar üzerinden yürütülen 2014 ve 2018 yılları arasındaki deneysel araştırmaların sonuçlarını incelemektir. Araştırma sonucuna göre dijital oyunların; öğrencilerin dil öğrenimine katkıda bulunduğu ve duyuşsal alanlara olumlu etki ettiği ortaya konulmuştur.

Jarrah vd. (2022) çalışmalarında dijital oyun tabanlı öğrenmenin ilköğretim beşinci sınıf öğrencilerin Matematik Dersi Kesirler Konusundaki akademik başarılarına etkisini incelemişlerdir. Araştırma sonuçlarına göre, eğitsel dijital oyunların öğrencilerin akademik başarısını artırdığı belirtilmiştir. Kesirler konusunun öğretiminde eğitsel dijital oyunlar kullanılabileceği bulunmuştur.

Ahmadi ve Ahmadi (2023) çalışmalarında, eğitsel dijital oyunların ilkökul birinci sınıf matematik dersinde, öğrencilerinin yaratıcılık, motivasyon ve akademik başarılarına etkisini incelemeyi amaçlamışlardır. Çalışma sonuçları, matematik dersinde eğitsel dijital oyunların kullanımının öğrencilerin yaratıcılık, motivasyon ve akademik başarıları üzerinde etkili olduğunu göstermiştir.

Chiang (2017) çalışmasında, ilkokullarda öğretim sürecine dijital oyunların nasıl dahil edildiğini açıklamıştır. İlkokul öğretmenleri ile yarı-yapılandırılmış görüşmeler yapılmış ve ilgili alanyazın taraması sonucunda; öğrencilerin oyun kültürüne sahip olabildikleri ancak bu durumun okul kültürüyle çatışabildiği, dijital oyun kullanımının denetlenmesi ve öğrenciler için sınırlar koyulması gerektiği, oyun içeriklerinin incelenmesi gerektiği, öğrencilerin derslerde dijital oyun kullanımına yönelik olumlu tepkiler verdiği, öğretmenlerin sınıf içi uygulamalarda çeşitli zorluklarla karşılaştığı ve dijital oyunlarının öğretim süreci ile bütünleşmesi için öğretmenlerin kararlılık göstermesi gerektiği belirtilmektedir.

Dijital oyunların eğitim ortamlarında kullanılması ile ilgili yapılan araştırmalar incelendiğinde, pedagojik sürece dijital oyunların dahil edilmesiyle akademik başarının artması, motivasyon artışı ve çeşitli becerilerin gelişimi gibi öğrenme deneyimini iyileştiren birçok sonuç ortaya konulmuştur.

2.5.3. TYÖ Modelinin Eğitimde Kullanımı ile İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Güven Demir (2018) çalışmasında ters yüz sınıf modeline dayalı uygulamaların ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin akademik başarı ve planlama becerilerine etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma sonucunda ilgili modelin akademik başarı düzeyi üzerinde etkili olduğu ancak planlama becerisi üzerinde anlamlı bir etkisinin bulunmadığı belirtilmiştir.

Yavuz, (2022) meta analiz çalışmasında fen bilimleri derslerinde uygulanan TYÖ modeline göre tasarlanmış derslerin öğrencilerin akademik başarılarına etkisini araştırmıştır. Araştırma sonucunda, fen bilimleri derslerinde yapılan TYÖ modeli uygulamalarının öğrencilerin akademik başarıları üzerinde orta düzeyde etkisi olduğu belirlenmiştir.

Ertaş Karaaslan ve Kaptan (2023) çalışmada madde ve ısı ünitesinde, TYÖ modelinin öğrencilerin akademik başarı, kalıcılık, üstbilişsel farkındalıklar ve özyeterliklerine etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırma sonucunda TYÖ modelinin öğrencilerin akademik başarılarını, kalıcılığı, üstbilişsel farkındalıklarını ve özyeterliklerini artırdığı belirlenmiştir.

Ağırman (2023) çalışmasında, üçüncü sınıf matematik dersi kapsamında TYÖ modelinin ilkokulda uygulanabilirliğini ve çeşitli değişkenler üzerindeki etkisini inceleyerek; modelin ilkokulda uygulanmasına yönelik bir değerlendirmede ve önerilerde bulunmayı amaçlamıştır. Araştırma bulgularına bağlı olarak; öğretmenin iş yükünün arttığı ancak ters yüz sınıf modelinin uygulanabilir olduğu, öğrencilerin akademik başarılarını arttığı, sınıf içi etkinliklere katılım

düzeyinin olumlu yönde etkilendiği, ev ödevlerine yönelik içsel motivasyonda artış yaşandığı ve öğrenilenlerin kalıcılığının arttığı sonuçlarına ulaşılmıştır.

2.5.4. TYÖ Modelinin Eğitimde Kullanımı ile İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Kithinji (2020) çalışmasında, TYÖ modelinin ilkökul öğrencilerinin fen bilimleri dersindeki akademik başarılarına etkisini belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırma sonucunda fen bilimleri dersinde TYÖ modelinin kullanılmasının olumlu etkileri açıklanmış ve TYÖ modelinin fen bilimleri dersinde akademik başarıyı artırdığı belirtilmiştir.

Moghadam ve Razavi (2022) çalışmalarında, TYÖ modelinin ilkökul 3. sınıf öğrencilerinin akademik başarılarına ve yaratıcılıklarına etkisini belirlemeyi amaçlamışlardır. Araştırma sonucunda, öğrenci akademik başarılarında ve yaratıcılıklarında TYÖ modelinin uygulandığı deney grubu lehine anlamlı farklılık olduğu ortaya konulmuştur.

Hashemifardnia, Namaziandost ve Shafiee (2018) çalışmalarında, TYÖ modelinin ortaokul öğrencilerin okuduğunu anlama üzerindeki etkisini belirlemeyi amaçlamıştır. Çalışma sonucunda, TYÖ modelinin okuduğunu anlama becerisi üzerinde olumlu etkisi olduğu ortaya konulmuştur.

Lee ve Choi (2019), çalışmalarında TYÖ modelinde sınıf dışı öğrenme sürecinin modelin genel başarısında ne kadar etkili olduğunu belirlemeyi ve sınıf dışı öğrenme sürecinde hangi unsurların etkili olduğunu ortaya koymayı amaçlamaktadırlar. Araştırma sonucunda, TYÖ modelinin genel başarısında sınıf dışı öğrenme sürecinin etkisinin güçlü olduğu belirtilmektedir. Sınıf dışı öğrenme aracı olarak öğrencilerin videolara erişim sağlamaları, yalnızca yazılı metinlere erişim sağlamalarına göre daha yüksek akademik başarı sağladığı belirtilmektedir.

Öğretmen merkezli öğretim yaklaşımları öğrencilerin ilgi ve ihtiyaçları karşısında yetersiz kalabilmektedir. Bu nedenle eğitsel dijital oyunlar ve TYÖ gibi yenilikçi yöntemlerin kullanıldığı araştırmaların bulguları; iyileştirilmiş öğrenme deneyimi, akademik başarının artması, derse yönelik ilginin artması ve etkin öğrenmenin sağlanması gibi olumlu sonuçlar sunmaktadır. Aynı zamanda ilgili alanyazın bu yenilikçi yaklaşımların uygulanması sürecinde; öğrencinin teknolojiye erişim ve kullanma becerisi düzeyi, okul alt yapısı, öğrenci bireysel ihtiyaçları gibi çeşitli değişkenlere duyarlı olunması gerektiğini belirtmektedir. Sonuç olarak, teknoloji kullanımının odak noktada olduğu bu yaklaşımlar dengeli biçimde kullanılarak öğrencilere zenginleştirilmiş öğrenme deneyimi yaşatılabilmektedir.

2.5.5. TYÖ Modeli ve Dijital Yaklaşımların Bütünleştirilmesi ile İlgili Araştırmalar

Aygün ve Çelik (2024) TYÖ modeli ile bütünleştirilmiş artırılmış gerçeklik teknolojilerinin etkilerini ortaya koyan çalışmaları sistematik olarak incelemektedirler. Araştırmaları sonucunda, TYÖ modeline artırılmış gerçeklik uygulamalarını entegre eden çalışmaların sayısında giderek artış olduğu, artırılmış gerçeklik uygulamalarının eğitimde etkili olabileceği ve TYÖ modeli ile artırılmış gerçeklik teknolojisinin olumlu yanlarının birleşerek etkili bir bütünleşme olabileceği belirtilmektedir.

Li vd. (2022) çalışmalarında, TYÖ modelinin pedagojik bazı yönlerinin güçlendirilmesi gerektiği nedeniyle, TYÖ modeline dijital oyun tabanlı öğrenme yaklaşımı dahil edilerek mini oyun tabanlı TYÖ modelini ortaya konulmuştur. Araştırma sonucunda, mini oyun tabanlı TYÖ modelinin geleneksel TYÖ modeline göre; öğrencilerin akademik başarılarında, motivasyonlarında ve derse katılımlarında olumlu yönde daha etkili olduğu belirtilmiştir.

Ristante, Kristiani ve Lisanti (2022) çalışmalarında, TYÖ modeli ile dijital oyun tabanlı öğrenmeyi bütünleştirerek kullanmışlardır. Ortaokul öğrencilerine uygulanan bu modelin “Biyoloji Dersi Genetik Konusu” kapsamında kavramları öğrenmede öğretmen merkezli öğretim yöntemlerine göre daha etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Xiao ve Adnan (2021) çalışmalarında, dijital yaklaşımlarla bütünleştirilmiş TYÖ modelini “Anatomi Öğretim Programı” kapsamında uygulamışlardır. Araştırmaları sonucunda, dijital yaklaşımlarla birlikte kullanılan TYÖ modelinin öğrencilerin öğrenme sürecini iyileştirdiği, akademik başarılarını olumlu yönde etkilediği, anatomi eğitiminde etkili bir model olabileceği ve öğrencilerin dijital yaklaşımları olumlu değerlendirdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Hung ve Yeh (2023) çalışmalarında, artırılmış gerçeklik ile geliştirilmiş dijital oyun tabanlı öğrenme yaklaşımı ile TYÖ modelini bütünleştirmişlerdir ve bu modelin öğrencilerin kelime dağarcığı ve yaratıcı düşünme becerileri üzerindeki etkisini belirlemeyi amaçlamışlardır. Artırılmış gerçeklik destekli dijital oyunların TYÖ modeline dahil edildiği çalışmalarının sonucunda, uygulanan modelin öğrencilerin kelime edinimi ve yaratıcı düşünme becerileri üzerinde etkili olduğu ortaya konulmuştur.

İlgili alanyazın incelendiğinde, TYÖ modeline dijital yaklaşımların dahil edildiği çalışmaların sınırlı sayıda olduğu görülmektedir. TYÖ modeline dijital yaklaşımların dahil edilmesiyle, TYÖ modelinin pedagojik yönü güçlendirilmiş ve daha etkili bir modelin ortaya çıktığı görülmektedir. Bu çalışma kapsamında, ilkökul öğrencilerinin gelişimsel özellikleri dikkate

alındığında, TYÖ modeline dijital oyunların dahil edilmesiyle ilkokul öğrencilerine yönelik etkili bir uygulama örneği sunulacağı düşünülmektedir.



3.YÖNTEM

Araştırmanın bu kısımda, araştırma probleminin çözümüne yönelik işe koşulan yöntem açıklanmıştır. Araştırma modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, veri toplama süreci ve istatistiksel analiz yöntemleri hakkında bilgiler sunulmuştur. Bu bölüm, araştırmanın temel metodolojisini sağlamak amacıyla tasarlanmıştır.

3.1. Araştırmanın Modeli

TYÖ modeli ile işlenen Hayat Bilgisi dersinde, eğitsel dijital oyunların akademik başarıya etkisini belirlemeyi amaçlayan bu çalışmada nicel bir yaklaşım benimsenmiştir. Araştırmanın gerçekleştirilmesinde yarı deneme modellerinden eşitlenmemiş kontrol gruplu model kullanılmıştır. Bu modele göre, çalışmada biri deney, diğeri kontrol grubu olmak üzere iki grup belirlenmektedir. Bu modelde deney ve kontrol gruplarının benzer özellikleri taşımalarına dikkat edilir ancak yansız atama yoluyla grupların eşitlenmesi için çalışma yapılmamaktadır (Karasar, 2016, s. 137). Her iki grupta deney öncesi ve deney sonrası ölçümler yapılmıştır. Eşitlenmemiş kontrol gruplu yarı deneme modelinin araştırma süreci Tablo 3.1’de gösterilmiştir.

Tablo 3. 1. *Eşitlenmemiş kontrol gruplu yarı deneme modeli araştırma süreci*

Aşama	Deney Grubu	Kontrol Grubu
1) Deney Öncesi İşlemler	Ön- test	Ön- test
2) Uygulama Süreci	TYÖ modeliyle bütünleştirilmiş eğitsel dijital oyunların hayat bilgisi dersinde kullanılması	İlgili model uygulanmamış olup, öğretim programına uygun etkinliklerle dersler işlenmiştir
3) Deney Sonrası İşlemler	Son- test	Son- test

3.2. Çalışma Grubu

Bu çalışmada, okul ve öğrenci seçiminde uygun örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Çalışma grubunu, İstanbul İli Bahçelievler İlçesi’nde bulunan bir devlet ilkokulu 3. sınıf öğrencilerinden uygun örnekleme yöntemiyle seçilen deney ve kontrol grupları oluşturmaktadır. Araştırma kapsamında seçilen devlet ilkokulu sosyoekonomik düzey (SED) olarak alt sosyoekonomik ve kültürel özellikler gösteren ailelerin çocuklarının devam ettiği bir devlet okuludur. Araştırma kapsamında 60 öğrenci yer almaktadır; 30 öğrenci deney grubunda, 30 öğrenci ise kontrol grubunda yer almaktadır. Araştırma uygulamasına başlamadan önce, deney grubu katılımcı öğrencilerinden ve öğrencilerin velilerinden çalışmaya katılım için imzalı izin belgesi alınmıştır (EK-2, EK-3) Deney ve kontrol grupları üzerinde gerçek uygulamaya

başlamadan önce, başka bir okulda pilot uygulama yapılmıştır. Araştırma uygulamaları öncesinde, Anadolu Üniversitesi Sosyal ve Beşerî Bilimler Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'ndan 14/02/2024 tarihli ve 697385 sayılı gerekli izinler alınmıştır (EK-4).

Araştırmanın uygulama aşamasında İstanbul Bahçelievler İlçesi'nde bir devlet İlkokulunun seçilmesinin nedeni pilot uygulamanın yapıldığı devlet okulu ile aynı ilçede bulunması, benzer (alt) sosyoekonomik düzeye sahip olmaları, internet erişimi, etkileşimli tahtaya sahip olma, okul yöneticilerinin ve öğretmenlerinin araştırmaya izin vermeleri ve gönüllü olmalarıdır. Çalışma grubunun belirlenmesinde uygun örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Deney ve kontrol gruplarının benzer özelliklerde olmasına dikkat edilmiştir ancak yansız atama yoluyla gruplar denkleştirilmemiştir.

TYÖ ile yürütülen Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunların akademik başarıya etkisini belirlemek üzere seçilen deney grubu (3/B) 20 erkek 14 kız öğrenci olmak üzere toplam 34 öğrenciden oluşmaktadır. Özel öğrenme güçlüğü, dikkat eksikliği ve hiperaktivite tanılı toplam 4 öğrenci araştırma kapsamına alınmamış olup sınıf içinde diğer öğrencilerle birlikte uygulamaya katılmışlardır. Araştırmacı aynı zamanda deney grubu öğrencilerinin sınıf öğretmenidir. Kontrol grubu (3/F) ise aynı okuldan, benzer demografik özelliklere sahip başka bir sınıftan rastgele seçilen 18 erkek 15 kız öğrenci olmak üzere toplam 33 öğrenciden oluşmaktadır. Bu grup, HBDÖP'ye uygun biçimde eğitim almaya devam etmiştir.

Deneyisel işleme başlamadan önce, her iki grubun da ön bilgilerini ölçmek amacıyla ön-test uygulanmıştır. Ön -testten elde edilen bulgular, Tablo 3.2'de belirtilmiştir.

Tablo 3. 2. Deney ve kontrol gruplarının akademik başarı testi ön- test puanlarına ilişkin bağımsız gruplar t-testi sonuçları

Grup	N	$\bar{X}$	SS	sd	t	p
Deney	30	10.30	2.42	58	1.592	.117
Kontrol	30	9.20	2.90			

$t_{0.05;58} = 1.592$, $p > .05$

Tablo 3.2'de gruplar ve örneklem büyüklükleri (N), Ortalama ($\bar{X}$), Standart Sapma (SS), Serbestlik Derecesi (sd), t Değeri ve Anlamlılık Düzeyi (p) verilerine ilişkin bulgular sunulmaktadır. Deney grubunun ön- test puanlarının ortalaması 10.30 ve standart sapması 2.42'dir. Kontrol grubunun son- test puanlarının ortalaması 9.20 ve standart sapması 2.90'dır. Uygulama öncesinde iki gruba da uygulanan akademik başarı testi, ön- test puanlarının aritmetik ortalamaları arasında 1.10 puanlık bir fark vardır. Tablo 3.2' den anlaşıldığı üzere, deney grubu ön-test puanları

ortalaması ($\bar{X}= 10.30$) ile kontrol grubu ön-test puanları ortalaması ($\bar{X}=9.20$) arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır ($p> 0.05$). Kontrol ve deney grupları arasında “Ülkemizde Hayat” ünitesini kapsayan akademik başarı testi ön- test puanları açısından başlangıçta önemli bir farklılık olmadığı ortaya konmaktadır. Bulgular doğrultusunda her iki grubun uygulama öncesinde, benzer akademik başarı düzeylerine sahip olduğu söylenebilmektedir. Tablo 3.2’de yer alan bulguların deneysel çalışmanın geçerliliğini artıracakı düşünülmektedir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırma kapsamında, deney ve kontrol gruplarının her ikisine deney öncesi ve sonrasında akademik başarı testi (EK-1) uygulanmıştır.

3.3.1. Akademik Başarı Testi

3. Sınıf Hayat Bilgisi dersi “Ülkemizde Hayat” ünitesi kazanımlarını kapsayan akademik başarı testi, araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Araştırma sürecinde, öğrencilerin konu dahilindeki akademik başarılarını ölçmek için hazırlanan başarı testinin hazırlanması sürecinde izlenen yol haritası Şekil 3.1’de verilmiştir.



Şekil 3. 1. Akademik Başarı Testi geliştirme süreci

Başarı testinin geliştirilmesi sürecine, Şekil 3.1’de belirtilen aşamalar izlenmiştir. Öncelikle başarı testinin amacı doğrultusunda, HBDÖP incelenmiştir. İnceleme sırasında kazanımlar analiz edilmiş olup Bloom Taksonomisine dayalı olarak “Ülkemizde Hayat” ünitesindeki öğrenme hedefleri belirlenmiştir. Soru yazım aşamasında, her kazanıma yönelik hazırlanan soruların açık ve anlaşılır bir dil kullanılarak yazılmasına özen gösterilmiştir. Sorular yazılırken ilgili kazanıma yönelik öğrenme hedefi dikkate alınmıştır. Son olarak testin düzenlenmesi aşamasında, bir sınıf eğitimi alan uzmanı ve üç sınıf öğretmenin görüşleri alınmıştır. Alınan geri bildirimler doğrultusunda, 2 soruda çeldiriciler; 3 soruda madde kökü yeniden düzenlenmiştir. Değişiklikler sonucunda teste son şekli verilmiştir. Geliştirilen akademik başarı testi 24 sorudan oluşmaktadır. Testin uygulanmasında ortaya çıkabilecek sorunları ön görmek amacıyla, ilkokul 3. sınıf düzeyindeki 28 öğrenciye test uygulanarak pilot uygulama gerçekleştirilmiştir. Uygulama sırasında, öğrenciler tarafından anlaşılmayan bir yönerge veya soru olmadığı görülmüştür. Test için verilen süre (40 dakika) yeterli görülmüştür. Son olarak, başarı testi deney ve kontrol gruplarına uygulanmadan önce, benzer yaş ve sosyoekonomik düzeydeki 70 öğrenciye uygulanarak güvenirlik çalışması yapılmıştır. Başarı testinin puanlaması, doğru cevaplar için 1 (bir); yanlış cevaplar 0 (sıfır) puan değerleri verilerek yapılmıştır. Testten elde edilen veriler, Excel ve SPSS programları kullanılarak analiz edilmiştir. Analizler sonucunda; testin güçlüğü 0.61, testin ayırt ediciliği 0.41, KR-20 güvenirlik katsayısının ise 0.71 olduğu ortaya konulmuştur. Testin güvenirlik katsayısını artırmak amacıyla, elde edilen analiz sonuçları doğrultusunda ilgili alan uzmanının görüşü de alınarak testte bulunan 4 soru testten çıkarılmıştır. Tablo 3.3’te test maddelerine ait analiz sonuçları bulunmaktadır.

Tablo 3. 3. Akademik Başarı Testinin madde analizi sonuçları

Soru Numarası	Güçlük İndeksi ($\bar{P}$)	Ayırt Edicilik İndeksi ($\bar{r}$)	Soru Numarası	Güçlük İndeksi ($\bar{P}$)	Ayırt Edicilik İndeksi ($\bar{r}$)
1	0.49	0.46	13*	0.81	0.20
2	0.61	0.44	14*	0.97	0.24
3	0.61	0.40	15	0.61	0.44
4	0.60	0.38	16	0.57	0.45
5	0.66	0.39	17	0.59	0.51
6	0.67	0.42	18	0.66	0.56
7	0.63	0.44	19	0.59	0.43
8	0.43	0.38	20	0.40	0.44
9	0.77	0.44	21	0.46	0.51
10*	0.91	0.17	22	0.53	0.44
11	0.50	0.48	23	0.66	0.43
12*	0.53	0.02	24	0.42	0.64
Toplam				0.61	0.41

İşaretlenen maddeler testten çıkartılmıştır.

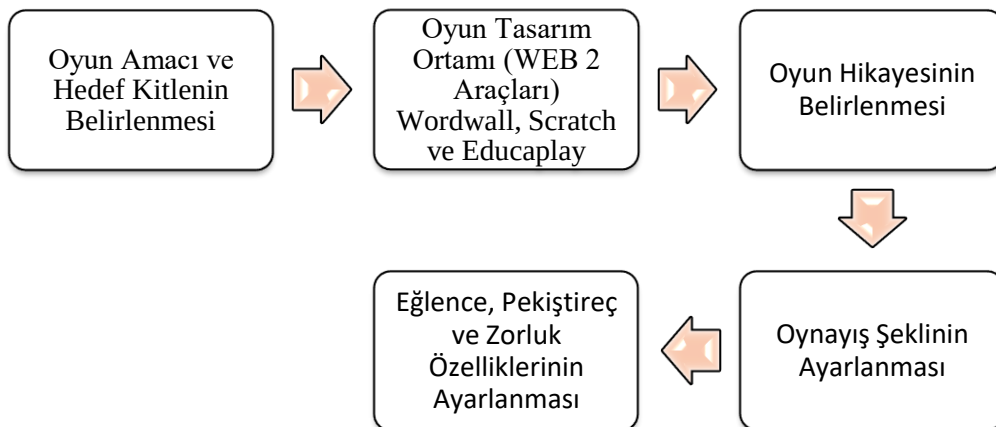
Tablo 3.3’te görüldüğü üzere, madde ayırt ediciliği 0.02 ile 0.24 arasında değer alan 4 madde testten çıkarılmıştır. Ülkemizde Hayat ünitesinde bulunan her bir kazanımı ölçmeye yönelik yeterli sayıda soru olduğundan ve ilgili alanyazın dikkate alındığından madde ayırt ediciliği düşük olan sorular testten çıkarılmıştır. Testin uygulanan son hâli 20 sorudan oluşmaktadır.

3.3.2. Eğitsel Dijital Oyun ve TYÖ Yöntemlerine Göre Kullanılan Materyaller

Hayat Bilgisi dersinin TYÖ modeline uygun yürütülmesi ve dijital oyun yönteminin uygulanabilmesi için etkinlik planları ve ders materyalleri hazırlanmıştır. TYÖ modeli ve eğitsel dijital oyunlar konusunda alanyazın taraması yapılmıştır ve uygulama sürecine yönelik veriler toplanmıştır. Kiili (2005, s.22) eğitsel dijital oyun tasarımında üç temel yapı taşına dikkat edilmesi gerektiğini vurgulamaktadır. Bunlar sırasıyla şu şekildedir:

- Eğitsel İçerik: Eğitsel oyunlar, öğrenme hedeflerine uygun tasarlanmalıdır.
- Oyun Tasarımı: Dijital oyunlar ilgi çekici, motive edici ve etkileşimli olması gerekmektedir.
- Geri Bildirim Sunma: Eğitsel dijital oyunlar, oyuncuya dönüt sağlayarak öğrenme sürecini izlemesini ve değerlendirmesini sağlayan biçimde tasarlanmalıdır.

Eğitsel dijital oyunların tasarlanması sürecinde, Samur (2016, s. 13) tarafından sorularla açıklanan oyun tasarım aşamaları, Şekil 3.2’de belirtildiği gibi dikkate alınmıştır.



Şekil 3. 2. Dijital oyunların tasarım sürecinde dikkat edilen aşamalar

Ülkemizde Hayat Ünitesi kazanımları ile eşleştirilen toplam 14 oyun ve ünite kapsamında bulunan birden fazla kazanımın ölçüldüğü 5 değerlendirme oyunu hazırlanmıştır. Oyunlar hazırlanırken oyunların eğitsel ve eğlence yönlerinin korunması hedeflenmiştir. Sınıf dışında öğrencilerin eğitsel videoları izledikten sonra oynayabileceği 4 oyun bulunmaktadır.

Uygulama sürecinde kullanılan dijital oyunlardan birisi olan “Çalışkan Arı ile Ülkemizde Hayat Oyunu” Görsel 3.1’de verilmiştir.



Görsel 3. 1. Çalışkan Arı ile Ülkemizde Hayat oyunu

Görsel 3.1’de içeriği gösterilen oyun, arının yönlendirilmesi ile oynanan bir doğru-yanlış oyunudur. Öğretmen tarafından belirlenen süre içerisinde en yüksek puanı toplayan öğrenci ödüllendirilmiştir. Oyun ünite sonunda, değerlendirme amaçlı oynanmıştır. Görsel 3.2’te sınıf içinde oynanan “Fındık ile Tarihi ve Doğal Güzellikleri Öğren” isimli oyunun görseli verilmiştir.



Görsel 3. 2. Fındık ile Tarihi ve Doğal Güzellikleri Öğren oyunu

Görsel 3.2’te verilen oyun öncesinde ilgili kazanım hakkında konuşulmuştur ve öğrencilerin videodan öğrendikleri bilgiler hatırlatılmıştır. Sonrasında belirlenen süreden en yüksek puanı kazanan öğrenci ödüllendirilmiştir. Görsel 3.3’te yöntemin uygulanması sürecinde kullanılan bir dijital oyun örneği daha verilmiştir.



Görsel 3. 3. Doğal ve Tarihi Güzellikleri Tanıyalım oyunu

Görsel 3.3'te belirtilen oyun, ders sonunda ilgili kazanımı değerlendirme amacıyla oynatılmıştır. Kurbağayı, doğru yanıtlar vererek gölün karşısına taşıyan öğrenciler ödüllendirilmiştir. Görsel 3.4.'te uygulama sürecinde kullanılan ve birden fazla kazanıma yönelik hazırlanmış olan bir değerlendirme oyunu verilmiştir.

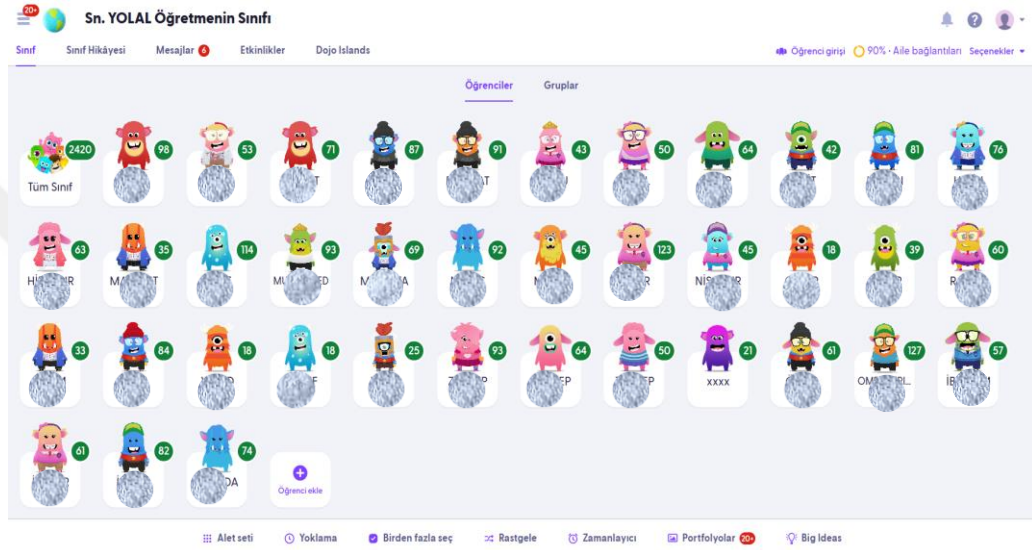


Görsel 3. 4. Değerlendirme Oyunu 1

Görsel 3.4.'te verilen oyun “Yakın çevresinde bulunan yönetim birimlerini ve yöneticilerini tanır” ve “ülkemizin yönetim şeklini açıklar.” kazanımlarına yönelik hazırlanmış bir değerlendirme oyunudur. İlgili iki kazanım etkinlik planına göre işlendikten sonra bu oyun oynanmıştır. Öğrenciler soruları doğru yanıtlayarak, karakterini düşman karakterden uzak tutar ve yolu tamamlamaya çalışırlar. Yolu başarıyla tamamlayan öğrenciler, öğretmen tarafından ödüllendirilmiştir.

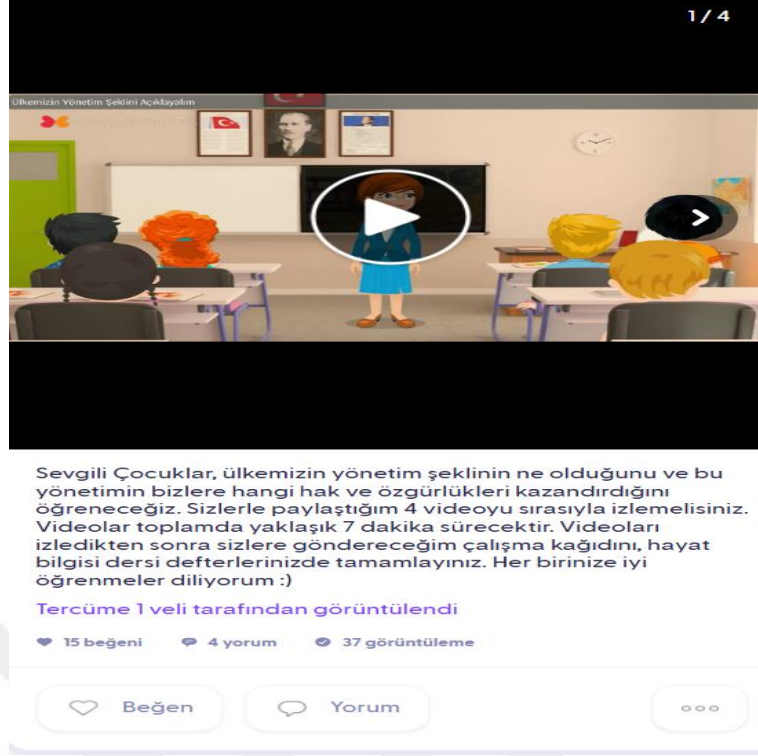
TYÖ modeline uygun olarak ders işlenmesi için “ClassDojo” isimli, Web 2.0 tabanlı bir uygulamadan dijital sınıf oluşturulmuştur. Bu sınıfa öncelikle öğrenciler eklenmiştir ve sonrasında her bir öğrencinin velisine özel davet gönderilmiştir (EK-6). Davet mektubu üzerinde, dijital sınıfa nasıl dahil olunacağı ve öğrenci hesabına nasıl giriş yapılacağı konusunda yönergeler bulunmaktadır. Deney grubu öğrencilerinin ve sınıfta bulunan diğer öğrencilerin tamamının katılımı sağlanmıştır. Bu dijital sınıf üzerinden ilgili kazanıma yönelik eğitici videolar,

öğrencilerle paylaşılmıştır ve onlara sınıf içi etkinliklere, evde nasıl hazırlanmaları gerektiği konusunda açıklamalar yapılmıştır. Paylaşılan gönderileri hangi öğrencilerin açıp açmadıkları uygulama üzerinden kontrol edilebilmektedir. Aynı zamanda bu dijital sınıf üzerinden sınıf içi etkinliklere hazırlanarak görevini yerine getiren öğrencilere puan verilerek, öğrencilerin güdülenmeleri sağlanmaktadır. Görsel 3.5'te sınıf dışında kullanılan dijital sınıf ortamının bir ara yüzü gösterilmiştir.



Görsel 3. 5. Dijital sınıf ortamı ara yüzü

Görsel 3.5'te görüldüğü üzere her öğrencinin dijital bir karakteri bulunmaktadır. Bireysel dijital karakterler aracılığıyla öğrencilerin ilgilerinin artırılması ve öğretmen için sınıf dışı öğrenmenin kontrolünün kolaylaşması sağlanmıştır. Öğrenciler sınıf dışı öğrenme materyalleri ile ilgili bir sorunla karşılaştıkları zaman, öğretmene eş zamanlı olarak bildirim gönderebilmişlerdir. Dijital sınıf üzerinden öğrencilerle paylaşılan bir video materyal örneğine Görsel 3.6'da yer verilmiştir.



Görsel 3. 6. *Dijital sınıfta paylaşılan bir gönderi*

Görsel 3.6’da görüldüğü üzere, dijital sınıf ortamında, öğretmen tarafından paylaşılan gönderilerin görüntülenme kontrolü yapılabilmektedir. Öğrenciler gönderiler hakkında fikirlerini herkese açık veya yalnız öğretmene özel olarak paylaşabilmektedirler.

3.3.3. Pilot Uygulama

Araştırmada deney grubuna uygulanacak olan eğitsel dijital oyunların olası hatalarını ve uygulama sırasında karşılaşılabilecek sorunları ön görmek amacıyla pilot uygulama yapılmıştır. Araştırmanın pilot uygulaması 2023-2024 eğitim öğretim yılı 2. dönem Bahçelievler İlçesinde bulunan bir devlet okulunda yapılmıştır. Pilot çalışma öncesinde okul idaresinden izin alınmıştır. Çalışmaya gönüllük esasına dayalı olarak 3/A sınıfı öğretmeni katılmıştır. Pilot uygulama 34 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Pilot uygulamanın gerçekleştirildiği sınıfın öğrencileri ile asıl uygulamanın yapılacağı sınıf öğrencileri benzer sosyoekonomik düzeydedir. Okulda internete ve bilgisayara erişim olanakları da eş düzeydedir. Pilot uygulama sonucunda aşağıdaki bazı sorunlar tespit edilmiştir. Deneysel işlem öncesinde karşılaşılan sorunlara aşağıdaki çözümler getirilmiştir.

- Bilgisayar sayısının artırılmasına,
- “Çalışkan Arı ile Ülkemizde Hayat” oyununa yön tuşları ile komut verme özelliğinin eklenmesine,

- Okunamayan cümlelerin yazı puntosunun büyütülmesine,
- Bazı oyunlardaki cümlelerin kısaltılmasına,
- Bazı oyunların oyun hızının düşürülmesine karar verilmiştir.

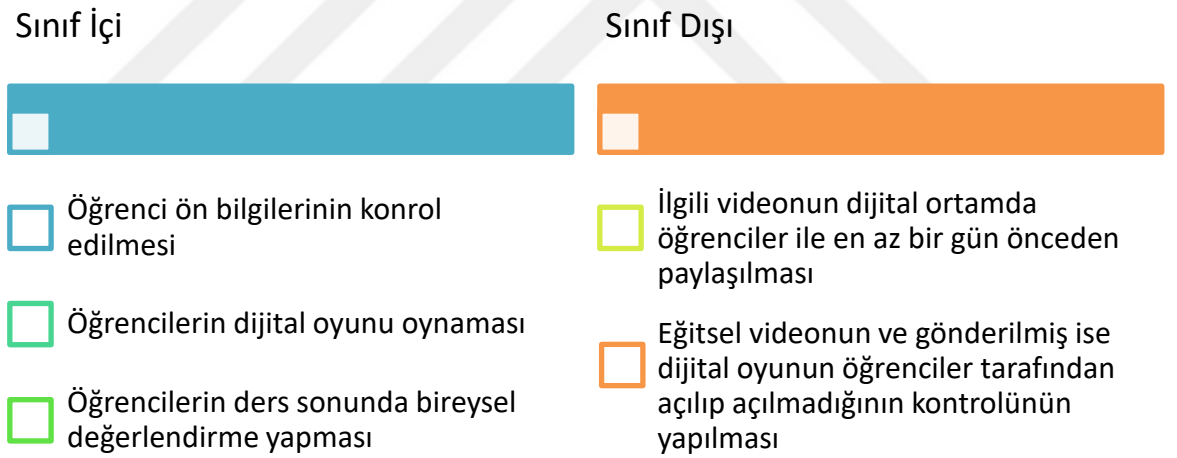
3.3.4. Deneysel İşlem Süreci

TYÖ modeli ile yürütülen hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunların akademik başarıya etkisini belirlemeyi hedefleyen bu çalışmada, deney ve kontrol grupları belirlendikten sonra TYÖ modelinin ve eğitsel dijital oyunların uygulanmasına yönelik öğrenci ve velinin bilgilendirilmesi, öğrenme ortamının hazırlanması gibi ön hazırlıklar yapıldıktan sonra uygulama sürecine geçilmiştir. Deneysel uygulama öncesinde ve sonrasında “Hayat Bilgisi Dersi Ülkemizde Hayat Ünitesi Akademik Başarı Testi” kullanılarak deney ve kontrol grubu öğrencilerinden ön-test son-test verileri toplanmıştır. Deneysel işlem 3 hafta ve toplamda 9 saat sürmüştür. Tablo 3.4’te çalışma takvimi gösterilmektedir.

Tablo 3. 4. Çalışma takvimi

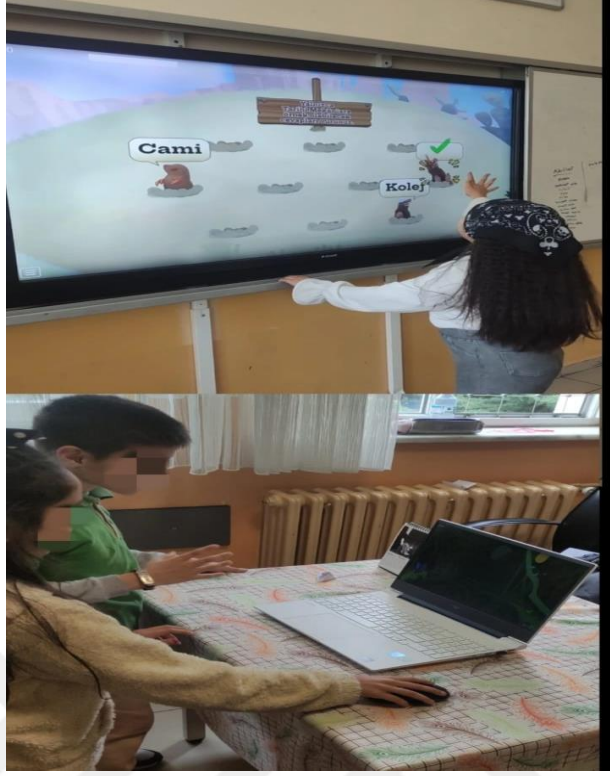
HAFTA/ TARİH	ETKİNLİK	UYGULAMA KAPSAMINDA İLGİLİ KAZANIMLAR
1.HAFTA 06.05.2024 08.05.2024 10.05.2024	Etkinlik Planları Doğrultusunda Deney Grubunda Dijital Oyunlarla Derslerin İşlenmesi	• HB.3.5.1. Yakın çevresinde bulunan yönetim birimlerini ve yöneticilerini tanıır. • HB.3.5.2. Ülkemizin yönetim şeklini açıklar. • HB.3.5.3. Yakın çevresinde yer alan tarihi, doğal ve turistik yerlerin özelliklerini tanıtır.
2. HAFTA 13.05.2024 15.05.2024 17.05.2024	Etkinlik Planları Doğrultusunda Deney Grubunda Dijital Oyunlarla Derslerin İşlenmesi	• HB.3.5.4. Ülkesinin gelişmesi ile kendi görev ve sorumluluklarını yerine getirmesi arasında ilişki kurar. • HB.3.5.5. Ortak kullanım alanlarını ve araçlarını korur. • HB.3.5.6. Milli birlik ve beraberliğin toplum hayatına katkılarını araştırır.
3. HAFTA 20.05.2024 22.05.2024 24.05.2024	Etkinlik Planları Doğrultusunda Deney Grubunda Dijital Oyunlarla Derslerin İşlenmesi.	• HB.3.5.7. Ülkemizde yaşayan farklı kültürdeki insanların sorunlarına yönelik sosyal sorumluluk projelerine katılır. • HB.3.5.8. Atatürk’ün kişilik özelliklerini araştırır. • HB.3.5.9. Yaptığı çalışmalarla ülkemize katkıda bulunmuş kişileri araştırır.

Araştırmanın uygulama süreci, üç temel adımdan oluşmaktadır. İlk adım, ilgili yöntemin uygulanması için gerekli eğitim materyallerinin hazırlanması ve seçilmesidir. Bu süreçte, Ülkemizde Hayat Ünitesi kapsamında bulunan 9 kazanıma yönelik toplamda 19 dijital oyun araştırmacı tarafından tasarlanmıştır. TYÖ modelinin uygulanabilmesi için “ClassDojo” isimli web tabanlı bir uygulama üzerinden dijital sınıf oluşturulmuştur. Öğrencilerle eğitsel videolar ve çalışma kağıtları bu dijital sınıf ortamında paylaşılmıştır. İkinci adım, deney grubu öğrencilerinin ve velilerinin bilgilendirilmesi adımıdır. Bu süreçte, öğrencilere Hayat Bilgisi dersinin nasıl yürütüleceği hakkında bilgi verilmiştir. Uygulanacak yöntemin yararları ve dikkat edilmesi gereken noktaları açıklanmıştır. Öğrencilerin ilgilerini çekmek ve onları güdülemek amacıyla hazırlanan bir dijital oyun öğrencilere oynatılmıştır. Dijital öykü niteliğinde olan ve sınıf dışında izlemeleri gereken bir video da öğrencilerle önceden paylaşılmıştır. Veliler ile uygulama öncesinde toplantı yapılmıştır. Hayat Bilgisi Dersi Ülkemizde Hayat Ünitesi’nin nasıl işleneceği ve sınıf dışında öğrencilerin neler yapması gerektiği açıklanmıştır. Son adım ise modelin uygulanmasıdır. Bu süreçte izlenen yol Şekil 3.3’te gösterilmiştir.



Şekil 3. 3. Yöntemin uygulanması süreci

Uygulama süresinde sınıfın fiziki düzeninde bir değişiklik yapılmamıştır. Öğrencilerin oturma düzenleri sabit kalmıştır. Oyunlar, sınıf içerisinde bulunan etkileşimli tahta ve araştırmacı tarafından uygulama süresince sınıfa getirilen iki dizüstü bilgisayar aracılığıyla oynanmıştır. Öğrenciler derse başlamadan önce rastgele biçimde gruplandırılmıştır ve oyunlara erişecekleri bilgisayarlar belirlenmiştir. Etkileşimli tahta ve dizüstü bilgisayarlardan eğitsel dijital oyunların oynanış şekillerine Görsel 3.7’de yer verilmiştir.



Görsel 3. 7. *Dijital oyunların etkileşimli tahta ve dizüstü bilgisayardan oynanış şekilleri*

Öğrenciler, deneysel işlem öncesine, 3 gruba ayrılmıştır. Öğretmen tarafından dijital araç-grup eşleştirmesi ders öncesinde yapılmaktadır. Her grup sırasıyla etkileşimli tahta ve dizüstü bilgisayarlar üzerinden eğitsel dijital oyunları oynamışlardır. Oyunlar tamamlandıktan sonra, etkileşimli tahta üzerinden dijital oyunun eğitsel içeriği öğrencilerle birlikte değerlendirilmektedir.

Sınıf İçi

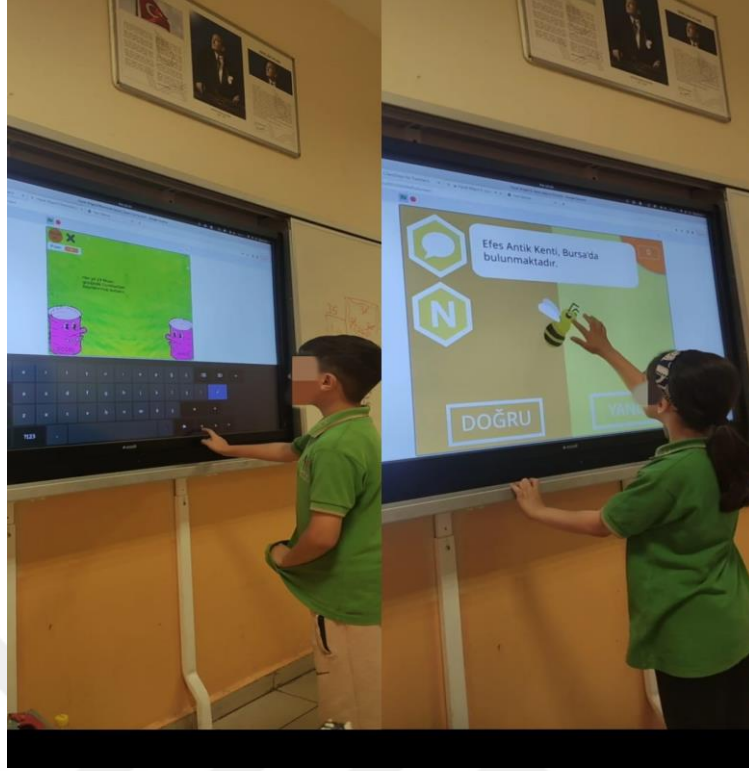
Sınıf içi uygulama sürecinde, ders öncesinde bireysel öğrenmelerini gerçekleştirip sınıfa gelen öğrencilerin dikkatini çekmek ve onları güdülemek amacıyla ilgili kazanıma yönelik görsel veya video gösterimi, kısa hikâye ve öğrenci katılımını sağlayacak sorular ile derse başlangıç yapılmıştır. Öğrencilerle soru-cevap etkinliği yapılmış ve öğrencilerin sınıf içi tartışmalara katılması sağlanmıştır. Ders öncesinde hazır hâle getirilen dijital araçlar aracılığıyla eğitsel dijital oyunlar öğrencilere oynatılmıştır. “Yakın çevresinde bulunan yönetim birimlerini ve yöneticilerini tanır.” kazanımına yönelik hazırlanan eğitsel dijital oyunları öğrencilerin oynama anlarına Görsel 3.8’de yer verilmiştir.



Görsel 3. 8. Uçan Meyveler ve Kutu Düşürme Oyunları

Uçan Meyveler ve Kutu Düşürme oyunlarından hedeflenen başarıya ulaşan öğrenciler ödüllendirilmiştir. Öğrenciler oyunlar hakkında görüşlerini bildirmişlerdir. Oyunların eğitsel içeriği, soru- cevap etkinliğiyle birlikte sınıf içi tartışma ortamında değerlendirilmiştir. Ders sonunda öğrencilere öz değerlendirme formu dağıtılmış ve bireysel başarılarını değerlendirmeleri sağlanmıştır.

Öğrenciler ilerleyen derslerde ilgili kazanımlara yönelik etkinlikleri tamamladıktan sonra, birden fazla kazanıma yönelik hazırlanmış olan değerlendirme oyunlarını oynamışlardır. Sınıf içinde oynanan değerlendirme oyunlarına Görsel 3.9’da yer verilmiştir.



Görsel 3. 9. Sınıf içinde oynanan bazı *değerlendirme* oyunları

Değerlendirme oyunları, öğrencilerin ilgili kazanımları pekiştirmeleri ve öğrenmelerini takip etmeleri amacıyla kullanılmıştır. Oyunlar puan toplama temelinde hazırlanmıştır ve hedeflenen puanları toplayan öğrenciler ödüllendirilmiştir. Değerlendirme oyunları, her hafta sonunda uygulanmıştır.

Sınıf dışı

Öğrencilerin sınıf dışı öğrenmelerini gerçekleştirmeleri ve öğretmen ile etkileşim kurabilmeleri amacıyla “ClassDojo” isimli web tabanlı bir uygulama üzerinden dijital sınıf oluşturulmuştur. Öğrencilere bu dijital sınıf üzerinden dijital öykü biçimindeki videolar, etkinlik kâğıtları ve eğitsel dijital oyunlar sunulmuştur. Sınıf dışı öğrenme materyali amacıyla hazırlanan toplam 4 oyun, ilgili kazanımlara göre öğrencilerle ders öncesinde paylaşılmıştır. Sınıf içinde oynanmış olan oyunlar da ders sonrasında, dijital sınıf üzerinden öğrencilerle paylaşılmıştır. Öğrencilerin, öğrenme materyallerini kullanıp kullanmadıkları öğretmen tarafından görülebilmektedir. Öğrenciler, bu sınıf üzerinden karşılaştıkları herhangi bir sorun olduğunda öğretmenlerine mesaj göndererek danışabilmekte ve öğrenme materyallerine yönelik görüşlerini belirtebilmektedir. Hayat bilgisi derslerinden en az iki gün önce, öğretmen tarafından dijital sınıf ortamında öğrenme materyalleri paylaşılmaktadır. Dijital sınıf ortamı üzerinden yapılan ilk hafta paylaşımına Görsel 3.10’da yer verilmiştir.

Sn. YOLAL
Sn. YOLAL Öğretmenin Sınıfı

<https://wordwall.net/resource/73079375>

Videoları izleyip çalışma kağıdını defterinizde tamamladıysanız oyunu oynayabilir ve yüksek puanlar kazanabilirsiniz. Oyunu açmak için bağlantının üzerine tıklayınız

Tercüme 2 veli tarafından görüntüldü

10 beğeni 1 yorum 50 görüntüleme

Beğen Yorum

Sn. YOLAL
Sn. YOLAL Öğretmenin Sınıfı

 Yönetim Birimlerini ve Yöneticileri Tanıyalım.pdf
PDF Belgesi - 737KB

Çalışma kağıdını açmak için üzerine tıklayınız. Sonrasında çalışma kağıdını hayat bilgisi defterinizde tamamlayınız.

Tercüme 2 veli tarafından görüntüldü

5 beğeni 51 görüntüleme

Beğen Yorum

1/5

Yakın Çevremizdeki Yönetim Birimleri ve Yöneticileri Tanıyalım

Yakın Çevremizdeki Yönetim Birimlerini ve Yöneticileri Tanıyalım

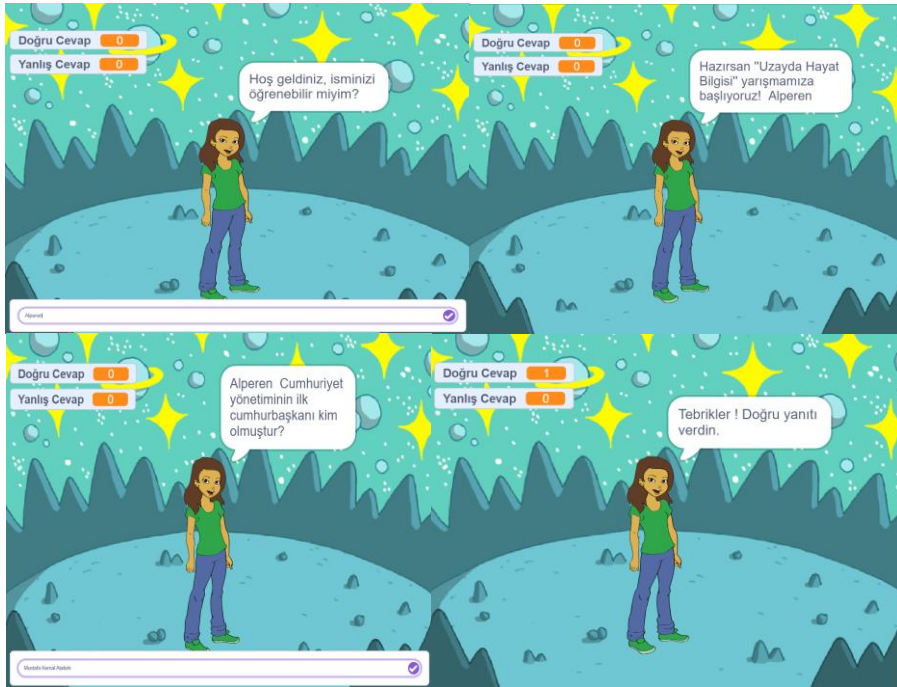
İzlenmesi gereken videolar aşağıdadır. Üzerine tıklayarak izlemeye başlayabilirsiniz.

Tercüme 1 veli tarafından görüntüldü

9 beğeni 1 yorum 48 görüntüleme

Görsel 3. 10. İlk hafta dijital sınıf ortamında paylaşılan öğrenme materyalleri

Dijital sınıf üzerinden yapılan paylaşımlarda, açık ve anlaşılır bir dil kullanılmasına dikkat edilmiştir. Öğrenci, veli ve öğretmenin etkileşim kurabildiği dijital sınıf ortamında öğrenci takibi yapılmıştır ve öğretmen rehberliği sınıf dışında da sunulabilmiştir. Sınıf dışında öğrencilerin oynamış olduğu bir oyuna Görsel 3.11’de yer verilmiştir.



Görsel 3. 11. Uzayda Hayat Bilgisi oyunu

Görsel 3.11’de yer verilen “Uzayda Hayat Bilgisi” oyunu öğrencilerin telefon ve bilgisayarlarından oynayabileceği bir dijital oyun olarak tasarlanmıştır. “Ülkemizin yönetim şeklini açıkla.” Kazanımına yönelik olarak açık uçlu soruların yer aldığı bir bilgi yarışması biçiminde tasarlanmıştır. Öğrencilerle paylaşılan öğrenme materyallerinden videoları izleyen öğrenciler, sonrasında eğitsel dijital oyunu oynamışlardır. Öğrencilerin yarışmayı tamamlamaları için tüm sorulara doğru yanıt vermeleri gerekmektedir. Tüm sorulara doğru yanıt verildiğinde, oyun karakteri öğrencilere bir anahtar kelime göstermektedir. Bu anahtar kelimeye ulaşım öğretmen ile anahtar kelimeyi paylaşan öğrenciler ödüllendirilmiştir.

Öğrencilerin sınıf dışında oynamış olduğu bir diğer oyun “Eşleştir Öğren” isimli oyundur. Bu oyunun eğitsel içeriği “Yaptığı çalışmalarla ülkemize katkıda bulunmuş kişileri araştırır.” kazanımına yönelik kuramsal bilginin öğretimini hedeflemektedir. Görsel 3.12’de oyuna ait görsellere yer verilmiştir.



Görsel 3. 12. Eşleştir Öğren oyunu

Görsel 3.12’de yer verilen “Eşleştir Öğren” oyunu öğrencilerin en az hamle sayısı ile ilişkili kavramların tamamını eşleştirmeye çalışmalarını amaçlamaktadır. Hamle sayısını azaltmak için öğrenciler oyunu birden fazla kez oynamaktadırlar. Bir oyuncu ve iki oyuncu seçeneği bulunmaktadır. Öğrenciler sınıfa geldiklerinde hedeflenen hamle sayısına göre ödüllendirilmiştir.

Sınıf dışında paylaşılan oyunlar, öğrencilerin kendi kendilerine edindikleri kuramsal bilgileri pekiştirmelerine, sınıf dışı öğrenme sürecinde kendilerini güdülemelerini ve sınıf içi etkinliklere güdülenmiş olarak gelmelerini sağlamaktadır. Bu nedenle sınıf dışında, öğrencilere yalnızca okuma metinleri sunmak yerine; etkileşimli dijital sınıf ortamı oluşturulmuş, dijital öykü niteliğinde videolar sunulmuş ve bazı haftalarda eğitsel dijital oyunlar sunulmuştur.

3.4. Verilerin Analizi

Hayat bilgisi dersi “Ülkemizde Hayat” Ünitesi kapsamında akademik başarı testi, ön-test ve son- test olarak uygulandıktan sonra elde edilen veriler Statistical Package for the Social Sciences (SPSS 27) yazılımı kullanılarak istatistiksel olarak analiz edilmiştir. Deney ve kontrol grupları, akademik başarı düzeyleri açısından karşılaştırılacaktır. Bu karşılaştırmalar, bağımsız örneklem t-testi ve bağımlı örneklem t- testi gibi uygun parametrik testlerle gerçekleştirilmiştir. Parametrik testler daha güçlü istatistik sonuçlar vermektedir ancak bu testlerin gerçekleştirilebilmesi için çeşitli koşulların sağlanması gerekmektedir (Şimşek, 2018, s. 183). Büyüköztürk (2020, s. 39) parametrik testlerin uygulanabilmesi için bağımlı değişkene (akademik başarı) ait ölçümlerin her iki grupta da normal dağılım göstermesi gerektiğini belirtmektedir. Tablo 3.5’te deney ve kontrol gruplarının akademik başarı değişkenine ait ön- test puanlarının normal dağılıma uygunluğa ilişkin analiz sonuçları verilmiştir.

Tablo 3. 5. Deney ve kontrol gruplarının akademik başarı değişkenine ait ön -test puanlarının normal dağılıma uygunluğa ilişkin analiz sonuçları

Grup	n	$\bar{X}$	S	ÇK	BK	S-W
Deney	30	10.30	2.42	.106	-.479	.536
Kontrol	30	9.20	2.90	-.276	.383	.684

p>.05

Tablo 3.5’te görüldüğü üzere, (Çarpıklık değeri (Deney)= 0.106, çarpıklık değeri (Kontrol)=-0.276) çarpıklık değeri 0’a yakın olduğundan her iki grup için de dağılım simetriktir. Basıklık değeri (BK) her iki grup için de (Deney=-0.479, Kontrol=0.383) -1 ve +1 arasında olup ön -test puanlarının normal dağılıma yakın olduğu görülmektedir. Shapiro-Wilk (S-W) sonuçlarına göre (Deney = 0.536, Kontrol= 0.684 p>0.05) deney ve kontrol gruplarına uygulanan akademik başarı testi ön- test puanlarının normal dağılım gösterdiği anlaşılmaktadır. Bu kapsamda t testi kullanılmasına karar verilmiştir.

4.BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın bu bölümünde, araştırmanın temel amacına bağlı olarak, araştırma sorularının çözümüne ilişkin verilerin çözümlenmesi sonucu ortaya çıkan bulgular sunulmuştur. Deney ve kontrol grupları katılımcılarının Ülkemizde Hayat Ünitesi kapsamındaki akademik başarıları, ön-test ve son- testlerden elde edilen verilerin çözümlenmesi sonucu ortaya çıkan bulgular ile açıklanmıştır.

Eğitsel dijital oyunlarla bütünleştirilen TYÖ modelinin öğrencilerin Ülkemizde Hayat ünitesi akademik başarılarına etkisini belirlemek amacıyla, her iki grup katılımcılarının son- test puanlarının ortalamaları arasında anlamlı bir fark olup olmadığı incelenmiştir. Deney ve kontrol gruplarının ilgili akademik başarı testinden aldıkları son- test puanlarına ilişkin bulgular tablo 4.1’de gösterilmiştir.

Tablo 4. 1. Deney ve kontrol gruplarının Akademik Başarı Testi son- test puanlarına ilişkin bağımsız gruplar t-testi sonuçları

Grup	N	$\bar{X}$	SS	sd	t	p	d
Deney	30	16.70	2.10				
				58	5.619	<.001	1.45
Kontrol	30	12.80	3.16				

$t_{0.05:58} = 5.619, p < .001$

Tablo 4.1’de görüldüğü üzere, deney grubunun son- test puan ortalaması (16.70), kontrol grubunun son- test puan ortalamasından (12.80) 3.90 puan daha yüksektir. Deney grubunun akademik başarı testi son- test puanlarının aritmetik ortalamasının, kontrol grubuna göre anlamlı derecede yüksek olduğu görülmektedir. Tabloda belirtilen bulgulara göre ($t_{0.05:58} = 5.619, p < .001$), eğitsel dijital oyunlarla bütünleştirilmiş TYÖ modelinin kullanıldığı deney ve kullanılmadığı kontrol gruplarının akademik başarı testi son- test puanları arasında istatistiksel olarak yüksek derecede anlamlı bir fark görülmektedir. Bu bulgular doğrultusunda iki grup arasındaki farkın tesadüfi olma olasılığının düşük olduğu görülmektedir. Bulgular, TYÖ ile yürütülen Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının deney grubu öğrencilerinin akademik başarılarını önemli ölçüde artırdığını göstermektedir. Etki büyüklüğünü ortaya koymak amacıyla Cohen d yöntemi

kullanılmıştır. Deney ve kontrol gruplarının son- test puanlarına ilişkin Cohen d etki büyüklüğü (d) hesaplanmıştır ve etki büyüklüğü değeri (cohen d) 1.45 bulunmuştur. Etki büyüklüğüne ilişkin sonuçlar Tablo 4.1’de görüldüğü üzere, Cohen d değeri 0.8’in üzerinde olduğu görülmektedir. Bu nedenle etki büyüklüğü "büyük" olarak değerlendirilmektedir (Cohen, 1988, akt. Özsoy ve Özsoy, 2013). Bu durum, deney grubuna uygulanan yöntemin etkili olduğunu ortaya koymaktadır.

Deney grubunun ön- test ve son- test puanları arasındaki farkların istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığını belirlemek amacıyla gerçekleştirilen bağımlı örneklem t-testi sonuçları Tablo 4.2’de sunulmuştur.

Tablo 4. 2. Deney grubunun ön- test ve son- test puanları arasındaki farkların incelenmesi amacıyla bağımlı örneklem t-testi sonuçları

Test	N	$\bar{X}$	SS	sd	t	p
Ön- test	30	10.30	2.42	29	13.652	<.001
Son- test	30	16.70	2.10	29		

$t_{0.05;29} = 13.652, p < .001$

Tablo 4.2’de sunulan veriler doğrultusunda, deney grubunun ön- test ortalama puanı 10.30 ve standart sapması 2.42 iken; son- test ortalama puanı 16.70 ve standart sapması 2.10 olarak görülmektedir. Deney grubu ön- test ve son- test puanları arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığını değerlendirmek amacıyla bağımlı örneklem t- testi kullanılmıştır. Eğitsel dijital oyunların kullanıldığı deney grubu katılımcılarının ön- test ve son- test puanları arasındaki fark ortalaması 6,40 olup, bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır ($t=13.652, sd=29, p<.001$). Tablo 4.2’de görüldüğü üzere bulgular, TYÖ ile yürütülen Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunların kullanımının deney grubu öğrencilerinin akademik başarılarında anlamlı bir artış sağladığına ışık tutmaktadır.

Kontrol grubunun ön- test ve son- test puanları arasındaki farkların istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığını belirlemek amacıyla gerçekleştirilen bağımlı örneklem t-testi sonuçları Tablo 4.3’te sunulmaktadır.

Tablo 4. 3. Kontrol grubunun ön- test ve son- test puanları arasındaki farkların incelenmesi amacıyla bağımlı örneklem t-testi sonuçları

Test	N	$\bar{X}$	SS	sd	t	p
Ön- test	30	9.20	2.90	29	11.641	<.001
Son- test	30	12.80	3.16	29		

t_{0.05:29} = 11.641, p<.001

Tablo 4.3' te görüldüğü üzere kontrol grubunun ön- test ortalama puanı 9.20 ve standart sapması 2.90 iken; son- test ortalama puanı 12,80 ve standart sapması 3,16 olarak ortaya konmuştur. TYÖ ile ders işlenmeyen kontrol grubu öğrencilerinin ön- test ve son- test puanları arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığını değerlendirmek için bağımlı örneklem t-testi kullanılmıştır. Ön- test ve son- test puanları arasındaki fark ortalaması 3,60 olup, bu fark istatistiksel olarak anlamlıdır (t= 11.641, sd=29, p<.001). Tablo 4.3'te sunulan veriler, kontrol grubu katılımcılarının son- test puanlarının ön- test puanlarına kıyasla daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu bulgular, kontrol grubunda uygulanan öğretim yönteminin de öğrencilerin akademik başarılarında anlamlı bir artış sağladığını ortaya koymaktadır.

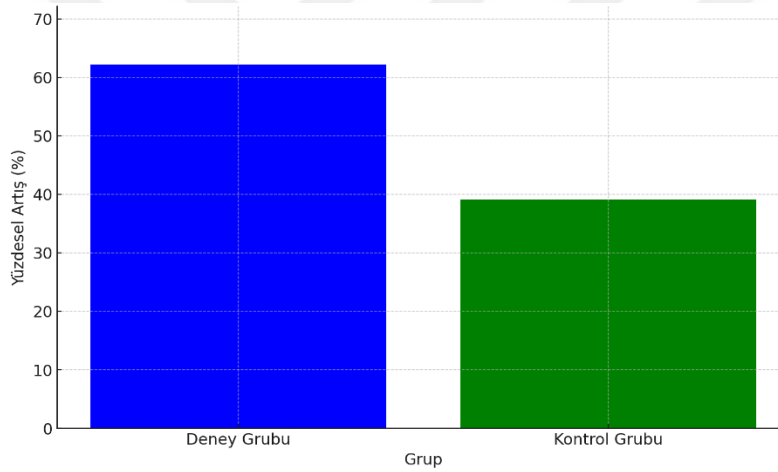
Deney ve kontrol gruplarının akademik başarı testinden aldıkları ön ve son- test puanlarının farkının karşılaştırılması amacıyla yapılan bağımsız örneklem t-testi sonuçları Tablo 4.4'te verilmiştir.

Tablo 4. 4. Deney ve kontrol gruplarının ön- test ve son- test puan ortalamaları farklarının incelenmesi için yapılan bağımsız örneklem t- testi sonuçları

Grup	N	$\bar{X}_{\text{son}} - \bar{X}_{\text{ön}}$	SS	sd	t	p
Deney	30	6.40	2.56	58	4.986	<.001
Kontrol	30	3.60	1.69			

t_{0.05:58} = 4.986, p<.001

Tablo 4.4’te belirtildiği üzere, eğitsel dijital oyunların kullanıldığı deney grubunun son- test puanlarının aritmetik ortalaması ile ön- test puanlarının aritmetik ortalamasının farkı 6.40 puan olarak görülmektedir. Kontrol grubunda ise bu puan farkı, 3.60 puandır. Deney ve kontrol grupları arasındaki ortalama farkı ise 2.80 olarak görülmektedir. Bu ortalama farkın istatistiksel olarak anlamlı olup olmadığını değerlendirmek için bağımsız örneklem t- testi kullanılmıştır. Tablo 4.4’te sunulan bulgular $t_{0.05:58} = 4.986$, $p < .001$, deney ve kontrol grupları arasındaki ortalama farkın (2.80) istatistiksel olarak anlamlı olduğunu göstermektedir. Bulgular ışığında, p-değeri 0.001’den küçük olduğu için, iki grup arasındaki farkın tesadüfi olmadığı ve uygulanan eğitsel dijital oyunların deney grubunda anlamlı bir etki oluşturduğu görülmektedir. Grafik 4.1’de eğitsel dijital oyunların kullanıldığı deney grubu ile kontrol grubu öğrencilerinin ön- test ve son- test puanları arasındaki artış oranı belirtilmiştir.



Grafik 4. 1. Deney grubu ile kontrol grubu öğrencilerinin ön- test ve son- test puanları arasındaki artış oranı

Grafik 4.1’de görüldüğü üzere ön-test puanlarına göre, deney grubu (62%) ve kontrol grubunun (39%) son- test puanlarında artış gerçekleşmiştir. Deney grubunun kontrol grubuna göre daha yüksek bir puan artış oranına sahip olduğu sonucu, Tablo 4.4’te verilen bulguları desteklemektedir.

5.SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu araştırmada toplanan verilerden elde edilen bulgular üzerinden ortaya çıkan sonuçlar, çalışmanın bu bölümünde sunulmuştur. Ortaya konan sonuçlar, ilgili alanyazın dahilindeki çalışmaların sonuçları ile karşılaştırılarak tartışılmıştır. Önceki çalışmaların sonuçlarıyla, çelişen veya örtüşen sonuçlar ortaya konmuştur. Bu bölümün sonunda, elde edilen sonuçlar ışığında, ilgili araştırmacılara ve öğretmenlere öneriler sunulmuştur.

5.1. SONUÇ

Araştırmada nicel verilerinin analizi sonucunda elde edilen bulguların ortaya çıkardığı sonuçlar, araştırmanın temel amacı doğrultusunda araştırma soruları sırasına göre sunulmuştur.

5.1.1. TYÖ ile yürütülen hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına ilişkin sonuçlar

Araştırmanın amacına bağlı olarak “TYÖ modeli ile yürütülen Hayat Bilgisi dersinde dijital oyunların uygulandığı deney grubu ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi akademik başarıları ne düzeydedir?” sorusuna yönelik ortaya çıkan sonuçlar aşağıda verilmiştir:

“TYÖ modeli ile yürütülen Hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunların uygulandığı deney grubu ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama sonrası akademik başarıları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark var mıdır?” araştırma sorusuna yönelik ortaya çıkan sonuçlar aşağıda verilmiştir:

- Deney ve kontrol grubuna uygulanan Hayat Bilgisi Dersi “Ülkemizde Hayat” ünitesi akademik başarı testi son-test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur.
- Eğitsel dijital oyunların uygulandığı deney ve uygulanmadığı kontrol gruplarının akademik başarı testi son- test puanları arasında istatistiksel olarak yüksek derecede anlamlı bir fark olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- Bulgular ışığında, TYÖ ile yürütülen Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının, uygulanmayan derse kıyasla daha etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

“TYÖ modeli ile yürütülen Hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunların uygulandığı deney grubunun uygulama öncesi ve sonrası akademik başarıları arasında anlamlı bir fark var mıdır?” araştırma sorusuna yönelik bulgular doğrultusunda şu sonuçlara ulaşılmıştır:

- Eğitsel dijital oyunların uygulandığı deney grubu öğrencilerinin “Ülkemizde Hayat” ünitesi akademik başarı testi ön- test ve son- test puanları arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- TYÖ ile yürütülen Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyunların kullanımının deney grubu öğrencilerinin akademik başarılarında anlamlı bir artış sağladığı sonucu bulunmuştur.

“TYÖ modelinin uygulanmadığı kontrol grubu öğrencilerinin uygulama öncesi ve sonrası akademik başarıları arasında anlamlı bir fark var mıdır?” araştırma sorusuna yönelik şu sonuçlara ulaşılmıştır:

- TYÖ modelinin uygulanmadığı kontrol grubu öğrencilerinin “Ülkemizde Hayat” ünitesi akademik başarı testi ön- test ve son- test puanları arasındaki farkın istatistiki olarak anlamlı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- TYÖ modeliyle ders işlenmeyen kontrol grubundaki öğrencilerin akademik başarılarında anlamlı bir artış olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

“TYÖ modeli ile yürütülen Hayat Bilgisi dersinde dijital oyunların uygulandığı deney grubu ile kontrol grubu öğrencilerinin uygulama sonrası akademik başarı gelişim düzeyleri arasında anlamlı bir fark var mıdır?” araştırma sorusuna yönelik şu sonuçlara ulaşılmıştır:

- Deney ve kontrol grubuna uygulanan Hayat Bilgisi Dersi “Ülkemizde Hayat” ünitesi akademik başarı testi ön -test ve son -test puanları arasındaki ortalama artış puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur.
- Bulgular doğrultusunda, iki grup arasındaki farkın tesadüfi olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

5.2. TARTIŞMA

Bu araştırma, ters yüz öğrenme modeli ile yürütülen hayat bilgisi dersinde, eğitsel dijital oyunların akademik başarıya etkisini belirlemeyi amaçlamıştır. Bu amaç doğrultusunda 3. Sınıf Hayat Bilgisi Dersi Ülkemizde Hayat Ünitesi kapsamında geçerliği ve güvenilirliği test edilmiş akademik başarı testi hazırlanmıştır. Araştırmacı tarafından hazırlanan akademik başarı testi, uygulama süreci başlangıcında, deney ve kontrol gruplarına ön-test olarak uygulanmıştır. Ön-test verilerinden elde edilen bulgular, deney ve kontrol gruplarının ön-test puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığını göstermiştir. Deney ve kontrol gruplarının ön- test puanları arasında anlamlı bir farkın olmaması, her iki grubun uygulama öncesinde akademik başarı düzeylerinin benzer düzeyde olduğunu göstermektedir. Bu durum, araştırmanın geçerliliği ve

güvenirliği açısından önem taşımaktadır. Aynı zamanda, deney grubuna uygulanan modelin etkisinin daha güvenilir biçimde ölçüldüğünü göstermektedir. İlkokul 3. Sınıf Hayat Bilgisi Dersi Ülkemizde Hayat Ünitesi kapsamında, kontrol grubu öğrencileri TYÖ modelini içermeyen yöntemle; deney grubu öğrencileri ise TYÖ modeli ile işlenen Hayat Bilgisi Dersinde eğitsel dijital oyunlarla öğrenme hedeflerini tamamlamışlardır. Uygulama süreci 3 hafta, 9 ders saati sürmüştür.

Araştırma verilerinden elde edilen bulgulara göre, deney ve kontrol grubuna uygulanan Hayat Bilgisi Dersi “Ülkemizde Hayat” ünitesi akademik başarı testi son-test puanları arasında deney grubu lehine anlamlı bir fark bulunmuştur. Bu nedenle, TYÖ ile yürütülen Hayat Bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının, kullanılmayan öğretim yöntemine kıyasla daha etkili olduğu söylenebilir. Bu sonuç, TYÖ modeli ile işlenen derslerde eğitsel dijital oyun kullanımının eğitsel potansiyelini vurgulamaktadır. Alanyazın incelendiğinde eğitsel dijital oyunların farklı disiplinlerde ve farklı öğrenim düzeyindeki öğrencilerin akademik başarılarını artırdığını ortaya koyan çalışmalar bulunmaktadır (Ağırgöl, Kara ve Dönel Akgül, 2022; Ahmadi ve Ahmadi, 2023; Aşçı, 2019; Jarrah vd., 2022; Kocabatmaz ve Saraçoğlu, 2024; Özer, 2023; Pınar ve Dönel Akgül, 2024; Sabırlı ve Çoklar, 2020; Saprudin, Liliyasi ve Setiawan, 2019; Talan, Doğan ve Batdı, 2020; Wang vd., 2022; Yavuzkan, 2019). Aynı zamanda TYÖ modelinin de farklı disiplinlerde ve farklı yaş gruplarında akademik başarıyı artırdığını ortaya koyan kimi çalışmalar da vardır (Ağırman, 2023; Alsancak Sırakaya ve Özdemir, 2018; Bursa ve Çengelci Köse, 2020; Elian ve Hamaidi, 2018; Ertaş Karaaslan ve Kaptan, 2023; Kithinji, 2020; Koray, Çakar ve Koray, 2023; Tatal ve Yazar, 2021; Zheng vd., 2020; Quintana, 2019). Bulgu ve sonuçları verilen bu araştırma ile, alanyazındaki diğer araştırmaların sonuçları örtüşmektedir.

Bu çalışmada, Hayat Bilgisi Dersi Ülkemizde Hayat Ünitesi kapsamındaki öğrenme hedeflerini gerçekleştirmek için dijital oyunlarla bütünleştirilmiş TYÖ modeli tasarlanmış ve uygulanmıştır. Bu çalışma, TYÖ modeline eğitsel bir yenilik getireceği düşünülmektedir. Bu nedenle yapılan bu çalışma, alanyazındaki TYÖ ve dijital yaklaşımların kullanıldığı çalışmalardan ayrılmaktadır.

Alanyazın incelendiğinde, TYÖ modeline dijital yaklaşımların dahil edildiği çalışmalar bulunmaktadır (Genç ve Aydın, 2023; Hung ve Yeh, 2023; 55iv d., 2021; Onbaşı, Falyalı ve Özdamlı, 2021; Ristanto, Kristiani ve Lisanti, 2022; Xiao ve Adnan, 2022). Örneğin Xiao ve Adnan (2022), dijital yaklaşımlarla bütünleştirilmiş TYÖ modelini “Anatomi Öğretim Programı” kapsamında uyguladıkları araştırmaları sonucunda dijital yaklaşımlarla birlikte kullanılan TYÖ modelinin anatomi eğitiminde etkili olabileceği sonucuna ulaşmışlardır. Ristanto, Kristiani ve

Lisanti (2022) çalışmalarında, TYÖ ile dijital oyun tabanlı öğrenmeyi bütünleştirerek kullanmışlardır ve ortaokul öğrencilerine uygulanan bu modelin “Biyoloji Dersi Genetik Konusu” kapsamında kavramları öğrenmede etkili olduğunu ortaya koymuşlardır. Genç ve Aydın (2023) çalışmalarında, oyunların dahil edildiği TYÖ modelinin ilkökul 3. Sınıf öğrencilerinin matematik dersine yönelik motivasyon düzeylerini artırdığını bulmuşlardır. 56iv d. (2021) TYÖ modeli ile, dijital oyunların dahil edildiği TYÖ modelini karşılaştırdıkları çalışmalarında, dijital oyunların dahil edildiği TYÖ modelinin öğrenci başarısında daha etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Hung ve Yeh (2023) artırılmış gerçeklik destekli dijital oyunların TYÖ modeline dahil edildiği çalışmalarının sonucunda, uygulanan modelin öğrencilerin kelime edinimi ve yaratıcı düşünme becerileri üzerinde etkili olduğunu ortaya koymuşlardır. Alanyazındaki ilgili çalışma sonuçları değerlendirildiğinde, eğitsel dijital oyunların TYÖ modeline dahil edildiği bu çalışma sonuçları ile tutarlı olduğu görülmektedir.

Alanyazın incelendiğinde TYÖ ve eğitsel dijital oyunların eğitim alanında kullanımı ile ilgili çok sayıda araştırma olduğu görülmektedir (Ağırman, 2023; Alsancak Sırakaya ve Özdemir, 2018; Ertaş Karaaslan ve Kaptan, 2023; Güner Özer, 2022; Jarrah vd., 2022; Öztürk, 2023; Quintana, 2019; Saprudin, Liliyasi ve Setiawan, 2019; Sungur, 2024; Wang vd., 2022). TYÖ modeline dijital yaklaşımların dahil edildiği çalışmalar incelendiğinde yurt içindeki araştırmaların (Genç ve Aydın, 2023; Onbaşı, Falyalı ve Özdamlı, 2021) sınırlı sayıda olduğu görülmektedir. Yurt dışında ise daha fazla sayıda çalışmanın olduğu görülmektedir (Hung ve Yeh, 2023; Li vd., 2022; Ristanto, Kristiani ve Lisanti, 2022; Xiao ve Adnan, 2022). Eğitsel dijital oyunlar ile TYÖ modelinin bütünleştirildiği bu çalışmanın alanyazına katkıda bulunacağı düşünülmektedir. Alanyazın incelendiğinde “Hayat Bilgisi” dersi kapsamında, dijital oyunların (Gazioğlu, 2023; Kaynar, 2020; Süral ve Girmen, 2019) ve TYÖ modelinin (Akçay ve Yeşilyurt, 2019; Erdoğan, 2022; Oğuz, 2023; Taşkın Serbest, 2023) kullanıldığı çalışmalar da bulunmaktadır. Dijital yaklaşımlarla bütünleştirilmiş TYÖ modelinin uygulandığı bu çalışmanın alanyazında önemli bir boşluğu dolduracağı düşünülmektedir.

Bu çalışmada, TYÖ modeline dahil edilen eğitsel dijital oyunların öğrencilerin Hayat Bilgisi Dersi Ülkemizde Hayat Ünitesi kapsamındaki akademik başarılarına etkisi incelenmiştir. Araştırmada uygulanan model, öğrencilerin akademik başarılarına olumlu yönde etki etmiştir. Araştırma, TYÖ modeli ve eğitsel dijital oyunlarla oluşturulan gereçler ile ilgili ünite kazanımlarını kapsamaktadır. Araştırma, alt sosyoekonomik durumdaki bir devlet okulundaki deney ve kontrol grubu öğrencilerinden elde edilen veriler ile sınırlıdır. Bu sınırlılıklar dahilinden

çıkılarak TYÖ modeline eğitsel dijital oyunların dahil edildiği araştırma uygulamalarının etkililiği daha kapsamlı biçimde incelenebilir.

5.3. ÖNERİLER

Bu çalışmada, TYÖ modeline dahil edilen eğitsel dijital oyunların akademik başarıya etkisi incelenmiştir. Bu çalışmanın bulguları doğrultusunda, TYÖ modeline dahil edilen eğitsel dijital oyunların akademik başarı üzerinde olumlu etkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu bulgular ışığında, eğitim alanındaki uygulayıcılara ve araştırmacılara yönelik aşağıdaki öneriler sunulmuştur.

5.3.1. Uygulayıcılara yönelik öneriler

- Eğitsel dijital oyunlarla bütünleştirilmiş TYÖ modeli, farklı ilkököl dersleri ve sınıf düzeylerinde kullanılabilir.
- Sınıf öğretmenleri akademik başarıda artış sağlamak amacıyla, eğitsel dijital oyunlar geliştirebilir ve TYÖ modeliyle birlikte kullanabilir.
- Araştırmada uygulanan model, teknolojik alt yapıya ihtiyaç duymaktadır. Bu nedenle, sınıfta ve evde; internet bağlantısı, bilgisayar ve tablet gibi araçlar temin edilmelidir.

5.3.2. Araştırmacılara yönelik Öneriler

- Bu araştırma, TYÖ modeline dahil edilen eğitsel dijital oyunların Hayat Bilgisi Dersi Ülkemizde Hayat Ünitesi kapsamındaki akademik başarıya etkisini belirlemeyi amaçlamıştır. Hayat Bilgisi dersinin diğer üniteleri kapsamında öğrencilerin akademik başarıları incelendiği araştırmalar yapılabilir.
- Araştırmada uygulanan model, Hayat Bilgisi dersi haricindeki derslerde uygulanarak yeni araştırmalar yapılabilir.
- Bu çalışmadaki ilgili model ilkököl 3. Sınıf öğrencilerine uygulanmıştır. Farklı sınıf düzeyindeki öğrencilerin dahil edildiği araştırmalar yapılabilir.
- Bu araştırma, TYÖ modeline dahil edilen eğitsel dijital oyunların Hayat Bilgisi Dersi Ülkemizde Hayat Ünitesi kapsamındaki akademik başarıya etkisini belirlemiştir. Bu uygulanan modelin motivasyon, derse yönelik tutum ve ilgi gibi çeşitli değişkenler temel alınarak incelendiği araştırmalar yapılabilir.

- Araştırmanın yapıldığı devlet okulu alt sosyoekonomik düzeyde yer almaktadır. Orta ve üst sosyoekonomik düzeydeki okullardaki öğrencilerin çalışma grubuna dahil edildiği araştırmalar yapılabilir.



KAYNAKÇA

- Abeysekera, I., & Dawson, P. (2015). Motivation and cognitive load in the flipped classroom: definition, rationale and a call for Research. *Higher Education Research & Development*, 34(1), 1-14.
- Acquah, E. O., & Katz, H. T. (2020). Digital game-based l2 learning outcomes for primary through high-school students: a systematic literature Review. *Computers & Education*, 143, 103667.
- Ağıröl, M., Kara, E., & Akgöl, G. D. (2022). Eğitsel dijital oyunlarla işlenen fen bilgisi dersinin öğrencinin bilgilerinin kalıcılığına, akademik başarısına ve tutumuna etkisi. *Uluslararası Bilim ve Eğitim Dergisi*, 5(3), 157-176.
- Ağırman, N. (2023). *Ters yüz sınıf modelinin ilkokulda uygulanabilirliğinin incelenmesi: Üçüncü sınıf matematik dersi örneği*. Yayımlanmamış doktora tezi. Sivas: Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Ahmadi, R., & Ahmadi, S. (2023). The effect of educational digital games on creativity, motivation and academic progress in elementary school students mathematics lessons. *Iranian Journal of Learning and Memory*, 6(21), 39-50.
- Ahmed, H. O. K. (2016). Flipped learning as a new educational paradigm: an analytical critical study. *European Scientific Journal*, 12(10).
- Akçay, H., & Yeşilyurt, M. (2021). İlkokul hayat bilgisi öğretiminde ters yüz sınıf uygulaması. *World Children Conference-II, Nicosia, Turkish Republic of Northern Cyprus*. Özyay Günsel Children University. <http://www.worldchildrenconference.org> (erişim tarihi: 24 Haziran 2024)
- Akçayır, G., & Akçayır, M. (2018). The flipped classroom: a review of its advantages and challenges. *Computers & Education*, 126, 334-345.
- Alsancak Sirakaya, D., & Ozdemir, S. (2018). The effect of a flipped classroom model on academic achievement, self-directed learning readiness, motivation and retention. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 6(1), 76-91.

- Annetta, L. A. (2010). The “i's” have it: a framework for serious educational game design. *Review of general psychology*, 14(2), 105-113
- Ardıç, E., & Altun, A. (2017). Dijital çağın öğreneni. *Uluslararası Sosyal Bilgilerde Yeni Yaklaşımlar Dergisi*, 1(1), 12-30.
- Arnold-Garza, S. (2014). The flipped classroom teaching model and its use for information literacy instruction. *Communications in information literacy*, 8(1), 9.
- Ash, K. (2012). Educators evaluate flipped classrooms. *Education Week*, 32(2), s6-s8.
- Aşcı, A. U. (2019). Eğitsel dijital oyunların 6. sınıf öğrencilerinin türkçe dersi akademik başarılarına etkisi. *Journal of International Social Research*, 12(62).
- Aygün, H. E. (2022). Hayat bilgisi öğretim programının sosyal-duygusal beceriler açısından değerlendirilmesi. *Uşak Üniversitesi Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 8(3), 16-35.
- Aygün, E. B., & Çelik, S. (2024). A systematic review on augmented reality supported flipped classrooms studies. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 1-15.
- Peker, E. A. (2018). 5. Sınıf “canlılar dünyasını gezelim ve tanıyalım” ünitesinin klasik eğitsel oyunlar ve teknoloji destekli eğitsel oyunlarla öğretiminin değerlendirilmesi. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Samsun: Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Baker, J. W. (2016). The origins of “the classroom flip.”. In *Proceedings Of The 1st Annual Higher Education Flipped Learning Conference*, Greeley, Colorado.
- Bergmann, J., & Sams, A. (2012). Flip your classroom: reach every student in every class every day. *International Society For Technology In Education*.
- Bishop, J., & Verleger, M. A. (2013). The flipped classroom: a survey of the research. In *2013 Asee Annual Conference & Exposition* (pp. 23-1200).
- Bond, M. (2020). Facilitating student engagement through the flipped learning approach in K-12: a systematic review. *Computers & Education*, 151, 103819.
- Britton, B. K., & Tesser, A. (1991). Effects of time-management practices on college grades. *Journal Of Educational Psychology*, 83(3), 405.

- Brown, B. A. (2016). Understanding the flipped classroom: types, uses and reactions to a modern and evolving pedagogy.
- Burguillo, J. C. (2010). Using game theory and competition-based learning to stimulate student motivation and performance. *Computers & education*, 55(2), 566-575.
- Burns, T. and F. Gottschalk (eds.) (2019), *Educating 21st century children: emotional well-being in the digital age*, Educational Research and Innovation, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/b7f33425-en>.
- Bursa, S., & Köse, T. C. (2020). The effect of flipped classroom practices on students academic achievement and responsibility levels in social studies course. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 21(4), 143-159.
- Cemaloğlu, N., & Filiz, S. (2010). The relation between time management skills and academic achievement of potential teachers. *Educational Research Quarterly*, 33(4), 3-23.
- Chen, L., Chen, T. L., & Chen, N. S. (2015). Students' perspectives of using cooperative learning in a flipped statistics classroom. *Australasian Journal of Educational Technology*, 31(6).
- Chen, J., Yang, S., & Mei, B. (2021). Towards the sustainable development of digital educational games for primary school students in china. *Sustainability*, 13(14), 7919.
- Chen, Y., Wang, Y., & Chen, N. S. (2014). Is FLIP enough? or should we use the FLIPPED model instead?. *Computers & Education*, 79, 16-27.
- Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital games, design, and learning: a systematic review and meta-analysis. *Review Of Educational Research*, 86(1), 79-122.
- Coady, J., & Berg, T. (2016). Flipping the is classroom: technology exclusion in a digital age. *In International Conference On Information Systems 2016*.
- Çakır, E., & Yaman, S. (2018). Ters yüz sınıf modelinin öğrencilerin fen başarısı ve bilgisayarca düşünme becerileri üzerine etkisi. *Gazi University Journal of Gazi Educational Faculty (GUJGEF)*, 38(1).
- Çetin, E. (2013). Tanımlar ve temel kavramlar. Ocak, M. A. (Ed.). Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım, uygulama içinde (ss. 2-18). Ankara: Pegem.

- Çubukçu, Z., & Gültekin, M. (2006). İlköğretimde öğrencilere kazandırılması gereken sosyal beceriler. *Bilgi*, (37), 155-174.
- D Griffiths, M., J Kuss, D., & L King, D. (2012). Video game addiction: past, present and future. *Current psychiatry reviews*, 8(4), 308-318.
- Demircioğlu, H., Arıcı Şahin, F., Demirtaş Zorbaz, S., & Kepir Savoly, D. D., (2015). Yaşam becerileri etkinlik kitabı. Ankara: Özel Eğitim Ve Rehberlik Hizmetleri Genel Müdürlüğü.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (pp. 9-15).
- Durmaz, M., Hüseyinli, T., & Güçlü, C. (2016). Zaman yönetimi becerileri ile akademik başarı arasındaki ilişki. *İnsan Ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 5(7), 2291-2303.
- Eğitim, Ö., & Müdürlüğü, R. H. G. (2015). Yaşam becerileri etkinlik kitabı. Özel Eğitim.
- Ekici, M. (2021). A systematic review of the use of gamification in flipped learning. *Education and Information Technologies*, 26(3), 3327-3346.
- Elian, S. A., & Hamaidi, D. A. (2018). The effect of using flipped classroom strategy on the academic achievement of fourth grade students in Jordan.
- Eppard, J., & Rochdi, A. (2017). A framework for flipped learning. *International Association for Development of the Information Society*.
- Erdoğan, S. (2022). *Ters yüz eğitim modeline dayalı hayat bilgisi dersinin öğrencilerin sorumluluk alma ve teknolojiyle kendi kendine öğrenme becerileri üzerine etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Rize: Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ersoy, A., & Yaşar, Ş. (2003). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin internet kullanma durumları. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1(4).
- Ertaş Karaaslan, Z., & Kaptan, F. (2023) Fen bilimleri dersinde uygulanan ters-yüz sınıf modelinin akademik başarıya ve üstbilişsel farkındalığa etkisi. *Milli Eğitim Dergisi*, 52(240), 2787-2828.

- Eskici, G. Y., & Özsevgeç, T. (2019). Yaşam becerileri ile ilgili çalışmaların tematik içerik analizi: bir meta-sentez çalışması. *International E-Journal Of Educational Studies*, 3(5), 1-15.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: a research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.
- Gazioğlu, K. (2023). *Hayat bilgisi dersinde eğitsel dijital oyun kullanımının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Afyonkarahisar: Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (cie)*, 1(1), 20-20.
- Gee, J. P., & Hayes, E. R. (2011). *Language and learning in the digital age*. Routledge.
- Genç, G., & Aydın, Z. E. (2023). The effect of game integrated flipped classroom applications on primary school students' mathematics beliefs and motivation. *Journal of Teacher Education and Lifelong Learning*, 5(2), 524-537.
- George, M. J., & Odgers, C. L. (2015). Seven fears and the science of how mobile technologies may be influencing adolescents in the digital age. *Perspectives On Psychological Science*, 10(6), 832-851.
- Goodwin, B., Miller, K. (2013). Research says evidence on flipped classrooms is still coming in. *Educational Leadership*. 70(6). 70-80..
- Gökdemir, A. (2018). *Sosyal bilgiler öğretmenleri yetiştirmede ters yüz öğrenme: bir karma yöntem çalışması*. Yayımlanmamış doktora tezi. Afyonkarahisar: Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Gözel, E., & Toptaş, V. (2023). Türkiye’de 2004-2022 yılları arasında ilköğretim matematik öğretiminde eğitsel oyun kullanımı üzerine yapılmış çalışmaların incelenmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 24(1), 570-614.
- Güven Demir, E. (2018). Ters yüz sınıf modeline dayalı uygulamaların ilköğretim 4. sınıf öğrencilerinin akademik başarı ve planlama becerilerine etkisi. *Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi’nden edinilmiştir*. (Tez No. 519317).

- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014, January). Does gamification work? a literature review of empirical studies on gamification. In 2014 47th *Hawaii International Conference On System Sciences* (pp. 3025-3034). Ieee.
- Hamdan, N., McKnight, P., McKnight, K., & Arfstrom, K. M. (2013). A white paper based on the literature review titled a review of flipped learning. *Flipped Learning Network*, 1-15.
- Hashemifardnia, A., Namaziandost, E., & Shafiee, S. (2018). The effect of implementing flipped classrooms on Iranian junior high school students' reading comprehension. *Theory and Practice in Language Studies*, 8(6), 665-673.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of educational research*, 77(1), 81-112.
- Hayirsever, F., & Orhan, A. (2018). Ters yüz edilmiş öğrenme modelinin kuramsal analizi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 14(2), 572-596.
- Herreid, C. F., & Schiller, N. A. (2013). Case studies and the flipped classroom. *Journal of college science teaching*, 42(5), 62-66.
- Hung, H. T., & Yeh, H. C. (2023). Augmented-reality-enhanced game-based learning in flipped english classrooms: effects on students' creative thinking and vocabulary acquisition. *Journal of Computer Assisted Learning*, 39(6), 1786-1800.
- Hwang, G. J., Lai, C. L., & Wang, S. Y. (2015). Seamless flipped learning: a mobile technology-enhanced flipped classroom with effective learning strategies. *Journal of computers in education*, 2, 449-473.
- Jarrah, A. M., Almassri, H., Johnson, J. D., & Wardat, Y. (2022). Assessing the impact of digital games-based learning on students' performance in learning fractions using (abacus) software application. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 18(10), em2159.
- Johnson, L., Becker, S., Estrada, V., & Freeman, A. (2014). *Horizon Report: 2014 Higher Education*.
- Kabapınar, Y. (2019). Kuramdan uygulamaya hayat bilgisi ve sosyal bilgiler öğretimi. Ankara: Pegem Akademi.

- Kara, C. O. (2016). Flipped classroom. *Tıp Eğitimi Dünyası*, 15(45).
- Karasar, N. (2016). Bilimsel araştırma yöntemi: kavramlar, ilkeler, teknikler. Nobel yayın dağıtım.
- Kardaş, F., & Yeşilyaprak, B. (2015). A current approach to education: flipped learning model. *Ankara University Journal Of Faculty Of Educational Sciences (Jfes)*, 48(2), 103-122.
- Kayan, A. (2023). *Ters yüz öğrenme modelinin öğrencilerin üst düzey okuduğunu anlama becerilerine ve okumaya yönelik tutumlarına etkisi*. Yayımlanmamış doktora tezi. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Kaynar, B. (2020). *Eğitsel ve dijital oyun tabanlı etkinliklerin hayat bilgisi dersindeki akademik başarı, tutum ve kalıcılığa etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Sivas: Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kern, T. & Rubin, A. (2012). Designing the future of learning: unthink school to rethink learning. 2revolutions
- Khanova, J., Roth, M. T., Rodgers, J. E., & McLaughlin, J. E. (2015). Student experiences across multiple flipped courses in a single curriculum. *Medical education*, 49(10), 1038-1048.
- Kılıç, Z., & Gültekin, M. (2015). Hayat bilgisi dersinde öğrencilerin yaşam becerilerinin geliştirilmesinde etkin öğrenme uygulamaları. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(2), 261-281.
- Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: towards an experiential gaming model. *The Internet and higher education*, 8(1), 13-24.
- Kithinji, M. A. (2020). *Effect Of Flipped Learning Facets On Primary School Pupils' Academic Achievement In Science In Abothuguchi Central Division, Meru County* (Doctoral dissertation, University of Nairobi).
- Kocabatmaz, H., & Saraçoğlu, G. K. (2024). The effect of educational digital games on academic success and attitude in 3rd grade mathematics class. *Participatory Educational Research*, 11(2), 230-244.
- Koran, N. (2020). Yaşam becerileri. *İçinde, Yaşam Becerilerinin Tanımı Ve Önemi*, 1-28.

- Koray, Ö., Çakar, V., & Koray, A. (2023). The effect of the flipped classroom model on students' achievement, problem-solving skills and attitudes towards physics lesson. *Psycho-Educational Research Reviews*, 12(1), 289-305.
- Kyriakides, A. O., Meletiou-Mavrotheris, M., & Prodromou, T. (2016). Mobile technologies in the service of students' learning of mathematics: the example of game application alex in the context of a primary school in cyprus. *Mathematics Education Research Journal*, 28, 53-78.
- Lage, M. J., Platt, G. J., & Treglia, M. (2000). Inverting the classroom: a gateway to creating an inclusive learning environment. *The Journal Of Economic Education*, 31(1), 30-43.
- Lee, J., & Choi, H. (2019). Rethinking the flipped learning pre-class: its influence on the success of flipped learning and related factors. *British Journal of Educational Technology*, 50(2), 934-945.
- Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on student's motivation for learning: the mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *Plos one*, 19(1), e0294350.
- Li, C. T., Hou, H. T., Li, M. C., & Kuo, C. C. (2022). Comparison of mini-game-based flipped classroom and video-based flipped classroom: an analysis of learning performance, flow and concentration on discussion. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 1-12.
- 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.
- Manesis, D. (2020). Digital games in primary education. *In Game design and intelligent interaction*. IntechOpen.
- Marc, P. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On The Horizon*, 9(5), 1-6.
- Mazur, E. (2009). Farewell, lecture?. *Science*, 323(5910), 50-51.
- MEB. (2018). Hayat bilgisi dersi öğretim programı (İlkokul 1, 2 ve 3. Sınıflar). Talim ve Terbiye Kurulu Başkanlığı, Ankara.

- Miller, A. (2012). Five best practices for the flipped classroom. *Edutopia*. Posted Online, 24, 02-12. [5 best practices for the flipped classroom | edutopia](#) (erişim tarihi: 31 aralık 2023)
- Milman, N. B. (2012). The flipped classroom strategy: what is it and how can it best be used?. *Distance Learning*, 9(3), 85.
- Missildine, K., Fountain, R., Summers, L., & Gosselin, K. (2013). Flipping the classroom to improve student performance and satisfaction. *Journal Of Nursing Education*, 52(10), 597-599.
- Moghadam, S. N., & Razavi, M. R. (2022). The effect of the flipped learning method on academic performance and creativity of primary school students. *European Review of Applied Psychology*, 72(5), 100811.
- Ocak, M. A. (2013). Eğitsel dijital oyunlar: Kuram, tasarım ve uygulama. Ankara: Pegem.
- Oğuz, O. (2023). *Hayat Bilgisi dersinde Web 2.0 araçları ile ters yüz edilmiş sınıfların öğrenci başarısına etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Kilis: Kilis 7 Aralık Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Onbasi, D., Falyali, H., & Ozdamli, F. (2021). Augmented reality applications in science experiment practices. *Brain. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, 12(1), 202–228.
- O'Flaherty, J., & Phillips, C. (2015). The use of flipped classrooms in higher education: a scoping review. *The internet and higher education*, 25, 85-95.
- Güner Özer, M. (2023). *Yabancı uyruklu ilkokul öğrencilerinin türkçe okuma-anlama ve yazma becerilerinin eğitsel dijital oyun destekli öğretim etkinlikleri ile geliştirilmesi* (Doctoral Dissertation, Anadolu University (Turkey)).
- Özer, S. (2023). *4. sınıf sosyal bilgiler dersinde eğitsel dijital oyunların finansal okuryazarlığa etkisi* (Doctoral Dissertation, Anadolu University (Turkey)).
- Özer, S. (2023b). *Dijital oyun tabanlı kriptoloji uygulamalarının problem çözme ve bilgi işlemsel düşünme becerilerine etkisi* (Master's thesis, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü).

- Özsoy, S., & Özsoy, G. (2013). Eğitim arařtırmalarında etki büyüklüğü raporlanması. *İlköğretim Online*, 12(2), 334-346.
- Öztürk, A. N. (2023). *Dijital hikâyelerle bütünleştirilmiş dijital oyunların beşinci sınıf öğrencilerinin matematik dersi yüzdeler konusundaki akademik başarıları ve motivasyonları üzerindeki etkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Kars: Kafkas Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Öztürk, B. (1999). Öğrenme ve öğretmede dikkat. *Milli Eğitim Dergisi*, 144, 51-58.
- Phuong, T. T. T., Nguyen, N. D., Van, D. N., Thu, H. N. T., & Chi, T. N. (2023). Factors Influencing The Use Of Digital Games İn Teaching: An Exploratory Study İn The Context Of Digital Transformation İn Northern Vietnam. *International Journal Of Emerging Technologies İn Learning (Online)*, 18(8), 164.
- Pınar, M. A., & Akgül, G. D. Hücre ve bölünmeler ünitesinin işlenmesinde eğitsel dijital oyunların etkisi. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, (17), 1-24.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational psychologist*, 50(4), 258-283.
- Prensky, M. (2003). Digital game-based learning. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 21-21.
- Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of engineering education*, 93(3), 223-231.
- Ristanto, R. H., Kristiani, E., & Lisanti, E. (2022). Flipped classroom–digital game based learning (fc-dgbl): enhancing genetics conceptual understanding of students in bilingual programme. *Journal of Turkish Science Education*, 19(1), 332-352.
- Sabırlı, Z. E., & 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.
- Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017). How gamification motivates: an experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. *Computers in human behavior*, 69, 371-380.
- Samur, Y. (2016). *Dijital Oyun Tasarımı*. Pusula.

- Shaffer, D. W., & Gee, J. P. (2006). *How computer games help children learn*. New York: Palgrave Macmillan.
- Saprudin, S., Liliyasi, L., Setiawan, A., & Prihatmanto, A. S. (2019). The effectiveness of using digital game towards students' academic achievement in small and large classes: a comparative research. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(12), 196-210.
- Sarıbaş, S., & Babadağ, G. (2015). Temel eğitimin temel sorunları. *Anadolu Eğitim Liderliği ve Öğretim Dergisi*, 3(1), 18-34.
- Staker, H., & Horn, M. B. (2012). Classifying K-12 blended learning. *Innosight institute*.
- Sever, I., Öncül, B., & Ersoy, A. (2019). Using flipped learning to improve scientific research skills of teacher candidates. *Universal Journal of Educational Research*, 7(2), 521-535.
- Shute, V. J. (2011). Stealth assessment in computer-based games to support learning. *Computer Games And Instruction*, 55(2), 503-524.
- Sitzmann, T. (2011). A meta-analytic examination of the instructional effectiveness of computer-based simulation games. *Personnel psychology*, 64(2), 489-528.
- Steinkuehler, C., & Duncan, S. (2008). Scientific habits of mind in virtual worlds. *Journal Of Science Education And Technology*, 17(6), 530-543.
- Strayer, J. F. (2012). How learning in an inverted classroom influences cooperation, innovation and task orientation. *Learning Environments Research*, 15, 171-193.
- Süral, İ., & Girmen, P. (2019). Hayat bilgisi dersinde dijital bir değerlendirme. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 20, 289-304.
- Swing, E. L., Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Walsh, D. A. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*, 126(2), 214-221.
- Şahin, E., & Küçüksüleymanoğlu, R. (2015). Öğretmen adaylarının özyönetimli öğrenmeye hazırbulunuşlukları, biliş ötesi farkındalıkları ve denetim odakları arasındaki ilişkiler. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(2), 317-334.

- Şener, Ö. T., & Yorulmaz, B. (2023). İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile zaman yönetimi becerileri arasındaki ilişki. *Uluslararası Sosyal Bilimler ve Eğitim Dergisi*, 5(9), 557-586.
- Talan, T., Doğan, Y., & Batdı, V. (2020). Efficiency of digital and non-digital educational games: a comparative meta-analysis and a meta-thematic analysis. *Journal of Research on Technology in Education*, 52(4), 474-514.
- Tanrıöğen, A., & Iscan, S. (2009). Time management skills of Pamukkale University students and their effects on academic achievement. *Eurasian Journal of Educational Research*.
- Taşkın Serbest, M. (2023). *Ters yüz sınıf modeli ile tasarlanan ilkökul 2. sınıf hayat bilgisi derslerinin öğrencilerin eleştirel düşünme becerileri ve sınıf içi diyaloglar üzerindeki etkisinin incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. İstanbul: İstanbul Medeniyet Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2012). *21st century skills: learning for life in our times*. John Wiley & Sons.
- Trinh, T. H., Nguyen, M. N., & Tran, T. T. H. (2022). Teachers and students' perceptions of using digital games in improving vocabulary at non-English-majored class. *AsiaCALL Online Journal*, 13(5), 112-131.
- Tucker, B. (2012). Online instruction at home frees class time for learning. *Education Next*, 12(1), 82-83.
- Turan, Z., & Göktaş, Y. (2015). Yükseköğretimde yeni bir yaklaşım: öğrencilerin ters yüz sınıf yöntemine ilişkin görüşleri. *Yükseköğretim ve Bilim Dergisi*, (2), 156-164.
- Turgut, Y. E., & kurşun, e. (2019). Türkiye'deki çocukların erişim, kullanım ve etkinlikler bağlamında mobil internet deneyimleri. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 9(2), 349-371.
- Tutal, Ö., & Yazar, T. (2021). Flipped classroom improves academic achievement, learning retention and attitude towards course: a meta-analysis. *Asia Pacific Education Review*, 22(4), 655-673.
- Uçaş, Ü. G. (2023). *Oyunlaştırılmış ters yüz sınıf modelinin ilkökul öğrencilerinin eleştirel düşünme eğilimlerine, problem çözme becerilerine ve fen öğrenme motivasyonlarına*

etkisinin incelenmesi, Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Mersin: Mersin Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

- Unal, Z., & Unal, A. (2017). Comparison of student performance, student perception, and teacher satisfaction with traditional versus flipped classroom models. *International Journal Of Instruction*, 10(4), 145.
- Ural, M. N. (2011). Eğitsel bilgisayar oyunlarının eğlendirici ve motive edici özelliklerinin akademik başarıya ve motivasyona etkisi (Doctoral Dissertation, Anadolu University (Turkey)).
- Van der Kleij, F. M., Feskens, R. C., & Eggen, T. J. (2015). Effects of feedback in a computer-based learning environment on students' learning outcomes: A meta-analysis. *Review of educational research*, 85(4), 475-511.
- Van Eck, R. (2006). Digital game-based learning: it's not just the digital natives who are restless. *Educause Review*, 41(2), 16.
- Vanbecelaere, S., Van Den Berghe, K., Cornillie, F., Sasanguie, D., Reynvoet, B., & Depaepe, F. (2020). The effects of two digital educational games on cognitive and non-cognitive math and reading outcomes. *Computers & Education*, 143, 103680.
- Vincent-Lancrin, S., et al. (2019), *Measuring innovation in education 2019: what has changed in the classroom?*, Educational Research and Innovation, OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/9789264311671-en>.
- Yavuz, M. (2022). *The effect of flipped learning model on students' achievements in science lessons: A meta-analysis study*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. İstanbul: Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Yavuzkan, H., (2019). *Eğitsel dijital oyunların 5. sınıf öğrencilerinin matematik başarısına ve tutumuna etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Niğde: Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yeh, C. Y., Cheng, H. N., Chen, Z. H., Liao, C. C., & Chan, T. W. (2019). Enhancing achievement and interest in mathematics learning through math-island. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 14, 1-19.

- Yiğit, N., & Alat, K. (2022). Erken çocukluk dönemindeki çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarına ilişkin anne/baba görüşleri. *E-Kafkas Journal Of Educational Research*, 9(3), 1026-1052. <https://doi.org/10.30900/kafkasegt.1140899>
- Yildirim, F. S., & Kiray, S. A. (2016). Flipped classroom model in education. *Research highlights In Education And Science*, 2(6).
- Zainuddin, z. (2018). Students' learning performance and perceived motivation in gamified flipped-class instruction. *Computers & Education*, 126, 75-88.
- Zheng, L., Bhagat, K. K., Zhen, Y., & Zhang, X. (2020). The effectiveness of the flipped classroom on students' learning achievement and learning motivation. *Journal of Educational Technology & Society*, 23(1), 1-15.
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: an overview. *Theory Into Practice*, 41(2), 64-70.
- Quintana, E. (2019) Academic achievement in flipped classrooms. *Student Research Submissions*. 301. https://scholar.umw.edu/student_research/301 (erişim tarihi: 14 Haziran, 2024).
- Wang, L. H., Chen, B., Hwang, G. J., Guan, J. Q., & Wang, Y. Q. (2022). Effects of digital game-based stem education on students' learning achievement: a meta-analysis. *International Journal of STEM Education*, 9(1), 26.
- Wanner, T., & Palmer, E. (2015). Personalising learning: exploring student and teacher perceptions about flexible learning and assessment in a flipped university course. *Computers & Education*, 88, 354-369.
- Weaver, G. C., & Sturtevant, H. G. (2015). Design, implementation, and evaluation of a flipped format general chemistry course. *Journal of Chemical Education*, 92(9), 1437-1448.
- Woo, J. C. (2014). Digital game-based learning supports student motivation, cognitive success, and performance outcomes. *Journal of Educational Technology & Society*, 17(3), 291-307.
- Xiao, J., & Adnan, S. (2022). Flipped anatomy classroom integrating multimodal digital resources shows positive influence upon students' experience and learning performance. *Anatomical Sciences Education*, 15(6), 1086-1102.

EKLER

EK-1 Akademik Başarı Testi ve Puanlama Anahtarı

HAYAT BİLGİSİ DERSİ ÜLKEMİZDE HAYAT ÜNİTESİ AKADEMİK BAŞARI TESTİ

Öğrencinin;

Adı :

Soyadı :

Numarası :

Sınıfı :

Sevgili öğrenciler,

Bu test Hayat Bilgisi Dersi Ülkemizde Hayat Ünitesi kapsamında hazırlanmış bir başarı testidir. Testte 24 (yirmi dört) adet çoktan seçmeli soru yer almaktadır. Her soru 5 (beş) puandır. Lütfen işaretlemelerinizi ve cevaplandırmalarınızı başarı testi kâğıdının üzerine yapınız. Soruları cevaplandırma süreniz bir ders saatidir (40 dakika). Sınav sonunda işaretlemelerinizi kontrol etmeyi unutmayınız. Bu sorulara vereceğiniz yanıtların size not karşılığında dönüşü ve etkisi olmayacaktır. Başarılar dilerim.

Turan Tunahan Yolal

Anadolu Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Temel Eğitim Anabilim Dalı

Sınıf Eğitimi Yüksek Lisans Programı

EK-1 (Devam) Akademik Başarı Testi Devamı

SORULAR

1.Soru



Merhaba! Benim ismim Kerem Atıcı. Bu yıl ortaokula başlayacağım. Cumhuriyet olmasaydı insanlar beni Ahmet oğlu Kerem olarak tanıyacaktı. Bu nedenle Atatürk'e ve Cumhuriyete teşekkür ediyorum.

Kerem'in bu teşekkürünün nedeni aşağıdaki haklardan hangisi ile ilişkilidir?

- a) Eğitim öğretim hakkı
- b) Kılık kıyafet serbestliği
- c) Soyadı hakkı

2.Soru

Cumhuriyetin ilan edilmesi ile ilgili aşağıda verilen cümlelerden hangisi yanlış bilgi içermektedir?

- a) Atatürk, TBMM'de ilan etmiştir.
- b) Kurtuluş Savaşı'ndan önce ilan edilmiştir.
- c) 29 Ekim 1923 tarihinde ilan edilmiştir.

3.Soru

Tuz Gölü insanlar tarafından ziyaret edilen turistik bir alandır.

Boş bırakılan yere aşağıdaki sözcüklerden hangisi gelmelidir?

- a) Sosyal
- b) Doğal
- c) Yapay

4. Soru

"Toplumdaki her birey, sorumluluklarını yerine getirdiğinde, ülkemizin güçlenmesi ve hızla ilerlemesi kaçınılmaz olur."

Yukarıdaki cümleye göre, aşağıdakilerden hangisi doğru bir ifadedir?

- a) Çevremizin temizliği ile ilgili görevleri sadece yaşlılar yapmalıdır.
- b) Vergi vermek sadece zenginlerin görevidir.
- c) Her birey görev ve sorumluluklarını eksiksiz biçimde yerine getirmelidir.

5.Soru

EK-1 (Devam) Akademik Başarı Testi Devamı

Mert, Milli Parkta gördüğü çöpleri toplamak için kendi başına harekete geçti. "Ülkemizin güzelliğini korumak hepimizin görevidir." dedi.

Mert'in davranışı aşağıdaki ifadelerden hangisi ile ilişkilidir?

- a) Sadece kendi keyfine düşkün olmak ve başkalarının sorunlarına duyarlı kalmak.
- b) Vatanseverlik duygusuyla hareket etmek ve ülkenin güzelliğine sahip çıkmak.
- c) Sadece eğlenmek ve hiçbir sorumluluk almamak.

6. Soru

Hangi yerlerin korunması hepimizin sorumluluğudur?

- a) Kendi evimiz ve bahçemiz
- b) Okullar, camiler, parklar ve spor salonları
- c) Oyuncaklarımız, odamız, kıyafetlerimiz

7. Soru

"Halk beğenmediği yöneticileri bir sonraki ile değiştirebilir."

Yukarıda verilen cümledeki boşluğa aşağıdakilerden hangisi getirilmelidir?

- a) seçim
- b) anlaşma
- c) savaş

8. Soru

1. *"Başarı başaracağım diye başlayanın ve başardım diyenindir."*

2. *"Yurt toprağı, sana her şey feda olsun."*

3. *"Gerçeğı konuşmaktan korkmayınız."*

Yukarıda Mustafa Kemal Atatürk'ün sözleri verilmiştir. Bu sözlerden yola çıkarak sırasıyla Atatürk'ün kişisel özellikleri aşağıdaki seçeneklerden hangisinde verilmiştir?

- a) 1-Kararlılık 2- Özgürlük 3- Sabır
- b) 1-Kararlılık 2- Vatanseverlik 3- Doğruluk
- c) 1- Kararlılık 2- Vatanseverlik 3- Hoşgörü

9. Soru

Mustafa Kemal Atatürk TBMM'nin açıldığı 23 Nisan'ı çocuklara bayram ilan etmesi onun hangi yönünü göstermektedir?

- a) Vatan sevgisi
- b) Çocuk sevgisi
- c) Millet sevgisi

10.Soru

EK-1 (Devam) Akademik Başarı Testi Devamı

İlkokul 3. sınıfa giden Özgür'e katıldığı bilgi yarışmasında şu soru sorulmuştur:

Türkiye'nin milli marşı olan "İstiklal Marşı'nı yazan şair kimdir?

- a) Yunus Emre
- b) Mehmet Akif Ersoy
- c) Mevlâna

11.Soru

Aşağıdaki kavramlardan Milli Bayramlarla ilgili olanlar hangileridir?

- a) Bayrak, Demokrasi ve Zafer
- b) Şeker, Kurban ve Paylaşmak
- c) Kandil ve Oruç

12. Soru

Aşağıdakilerden hangisi ülkemizi çevreleyen denizlerden değildir?

- a) Karadeniz
- b) Akdeniz
- c) Kızıldeniz

13. Soru

Türkiye'nin yönetim şekli aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Krallık
- b) Cumhuriyet
- c) İmparatorluk

14. Soru

Aşağıda verilen araçlardan hangisi ortak kullanım araçlarına örnektir?

- a) Motosiklet
- b) Bisiklet
- c) Tramvay
- d)

15. Soru

1. Muhtar---

2. Vali---

3. Kaymakam---

EK-1 (Devam) Akademik Başarı Testi Devamı

Yukarıdaki yöneticilerin hangi yerleşim birimlerini yönettikleri aşağıdaki seçeneklerden hangisinde sırasıyla doğru verilmiştir?

- a) 1- İlçe 2- İl 3- Mahalle
- b) 1- Mahalle 2- İl 3- İlçe
- c) 1- Mahalle 2- İl 3- Belediye

16. Soru

Göç etmiş kişilerle ilgili olarak hangisi doğrudur?

- a) Zorunlu veya isteğe bağlı olarak göç edebilirler.
- b) Her zaman kendi ülkelerinde kalırlar.
- c) Sadece tatil için seyahat ederler.

17. Soru

Okulunuza yeni bir öğrenci, başka bir ülkeden gelmiştir. Yeni gelen arkadaşınız ile tanışmanız konusunda aşağıda verilenlerden hangisi daha doğru bir davranıştır?

- a) Onunla konuşup, okul hakkında bilgi verebilirim.
- b) Ona sadece selam veririm ve daha fazla iletişim kurmam.
- c) Onunla konuşmam, onu tanımak istemem.

18. Soru

“Bir ülkenin gelişimi vatandaşlarının çabalarıyla gerçekleşir.”

Aşağıdaki öğrencilerden hangisinin söylediği ülke gelişimine katkı sağlayacak bir ifade değildir?

- a)  Teknolojik alanda çalışmalar yapıp yeni ürünler icat etmek
- b)  Kendi görev ve sorumluluklarımızı başkalarının yapmasını beklemek
- c)  Tıp alanında çalışıp kanser hastalığına çare bulmak

19. Soru

Aziz Sancar'ın başarısının ardında hangi kişisel özellikler etkili olabilir?

- a) Sadece şansa bağlı olarak başarılı olması
- b) Azim, çalışma disiplini ve merak gibi özelliklere sahip olması
- c) Hoşgörülü ve kibar olması

20. Soru

EK-1 (Devam) Akademik Başarı Testi Devamı

İrem, tatilde gezmek için gittiği üç yerden yalnızca birisinin girişinde, yapılış tarihi ve yapılış amacının yazıldığı bir tabela görmüştür. İrem'in gittiği bu üç yer nereler olabilir?

- a) Abant Gölü, Düden Şelalesi ve Galata Kulesi
- b) Yedigöller Milli Parkı, Anıtkabir, Saat Kulesi
- c) Ağrı Dağı, Kelebekler Vadisi ve Salda Gölü

21.Soru

İlkokul 3. sınıfa giden Özgür'e katıldığı bilgi yarışmasında şu soru sorulmuştur: “Türkiye'nin ilk uçak tasarımcısı ve üreticisidir. Türk sivil havacılık okulunu açarak pilot yetiştirmiştir.” Bahsedilen kişi kimdir?

- a) Evliya Çelebi
- b) Vecihi Hürkuş
- c) Zihni Derin

22.Soru

“Halk tarafından seçilir. İl ve ilçelerde bulunur. Görevi, İl ve ilçelerde yaşayan halka çeşitli hizmetlerin verilmesini sağlamaktır.” Belirtilen yönetici aşağıdakilerden hangisidir?

- a) Kaymakam
- b) Muhtar
- c) Belediye Başkan

23. Soru

Aşağıda bazı ifadelere yer verilmiştir. Hangi ifade doğrudur?

- a) Oyun parkındaki nesnelerin üzerine yazı yazılabilir.
- b) Okuldaki araç gereçler, dikkatli ve özenli kullanılır.
- c) Toplu taşıma araçlarında yere çöp atılabilir.

24. Soru

Aşağıdakilerden hangisi ülkemizde bulunan doğal yerlerden birisidir?

- a) Ani Harabeleri
- b) Pamukkale Travertenleri
- c) Efes Antik Kenti

Test bitmiştir.

Tebrikler.

EK-2 Öğrenci Araştırma Gönüllü Katılım Formu

KATILIM KABUL FORMU

Sayın Katılımcımız

Katılacağınız bu çalışma “Ters Yüz Öğrenme ile Yürütülen Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Dijital Oyunların Akademik Başarıya Etkisi” adıyla Anadolu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Programı Tezli Yüksek Lisans öğrencisi Turan Tunahan Yolal tarafından 06/05/2024 – 24/05/2024 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Ters yüz öğrenme modeli ile yürütülen Hayat Bilgisi dersinde kullanılacak eğitsel dijital oyunların akademik başarıya etkisini belirlemek.

Araştırmanın Nedeni: ☐ Bilimsel araştırma ☒ Tez çalışması

Araştırmanın Yapılacağı Yer(ler): İstanbul Bahçelievler İlkokulu

Araştırma Uygulaması: ☐ Anket

☐ Görüşme

☐ Gözlem

☒ Akademik Başarı Testi

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı’nın ve okul/kurum yönetiminin izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çalışmada sizden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir. Veriler sadece araştırmada kullanılacak ve üçüncü kişilerle paylaşılmayacaktır.

Uygulamalar, kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden rahatsız hissederseniz cevaplama işini yarıda bırakabilirsiniz.

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

Araştırmacı : Turan Tunahan Yolal

İletişim Bilgileri :

Yukarıda bilgileri bulunan araştırmaya katılmayı kabul ediyorum.

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

İsim-Soyisim İmza:

Katılımcı Adı-Soyadı :

Telefon Numarası :

EK-3 Veli İzin Formu

VELİ ONAM FORMU

Sayın Veli;

Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma, “Ters Yüz Öğrenme ile Yürütülen Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Dijital Oyunların Akademik Başarıya Etkisi” adıyla, 06/05/2024 – 24/05/2024 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Ters yüz öğrenme modeli ile yürütülen Hayat Bilgisi dersinde kullanılacak eğitsel dijital oyunların akademik başarıya etkisini belirlemek.

Araştırma Uygulaması: Akademik başarı testi şeklindedir.

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

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

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

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

Araştırmacı : Turan Tunahan Yolal

İletişim bilgileri :

Velisi bulunduğum sınıfı numaralı öğrencisi

.....

.....’in yukarıda açıklanan araştırmaya katılmasına izin veriyorum. (Lütfen formu imzaladıktan sonra çocuğunuzla okula geri gönderiniz*).

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

İsim-Soyisim İmza:

Veli Adı-Soyadı :

EK-4 Anadolu Üniversitesi Etik Kurul İzni

Evrak Kayıt Tarihi: 14.02.2024 Protokol No: 697385

Tarih: 26.02.2024



ANADOLU ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERÎ BİLİMLER BİLİMSEL ARAŞTIRMA VE YAYIN ETİĞİ KURULU
KARAR BELGESİ

ÇALIŞMANIN TÜRÜ:	Yüksek Lisans Tez Çalışması
KONU:	Eğitim Bilimleri
BAŞLIK:	Ters Yüz Öğrenme İle Yürütülen Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Dijital Oyunların Akademik Başarıya Etkisi
PROJE/TEZ YÜRÜTÜCÜSÜ:	Prof. Dr. Ali ERSOY
TEZ YAZARI:	Turan Tunahan YOLAL
ALT KOMİSYON GÖRÜŞÜ:	-
KARAR:	Olumlu
 (Başkan İkt. ve İdari Bil. Fak.)	
 (Başkan İkt. ve İdari Bil. Fak.)	 (Edebiyat Fak.)
 (Eğitim Fak.)	 (İletişim Bil. Fak.)
 (Eğitim Fak.)	 (Açıköğretim Fak.)

EK-5 İl Milli Eğitim Müdürlüğü İzin Yazısı

Gelen Evrak Tarih ve Sayısı: 14.05.2024-733174



T.C.
İSTANBUL VALİLİĞİ
İl Milli Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-59090411-20-102001119
Konu : Anket ve Araştırma İzni (Turan Tunahan YOLAL)

09/05/2024

VALİLİK MAKAMINA

İlgi : a) Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 21.01.2020 tarihli ve 2020/2 sayılı genelgesi.
b) Anadolu Üniversitesinin 27/03/2024 tarih ve 63784619-605-716139 sayılı yazısı
c) Müdürlüğümüz Araştırma ve Anket Komisyonunun 06/05/2024 tarihli tutanağı.

Araştırma Konusu : Ters Yüz Öğrenme ile Yürütülen Hayat Bilgisi Dersinde Eğitsel Dijital Oyunların Akademik Başarıya Etkisi
Araştırma Türü : Anket
Araştırma Yeri : İstanbul İli Bakçelievler İlçesi
Araştırma Yapılacak Kişiler : Bahçelievler İlçe İlkokulu
Araştırmanın Süresi : 2023 - 2024 Eğitim - Öğretim Yılı

Yukarıda bilgileri verilen araştırmanın; 6698 sayılı Kişisel Verilerin Korunması Kanununa aykırı olarak kişisel veri istenmemesi, öğrenci velilerinden açık rıza onayı alınması, bilimsel amaç dışında kullanılmaması, bir örneği Müdürlüğümüzde muhafaza edilen mühürlü ve imzalı veri toplama araçlarının kurumlarınıza araştırmacı tarafından ulaştırılarak uygulanması, katılımcıların gönüllülük esasına göre seçilmesi, araştırma sonuç raporunun kamuoyuyla paylaşılması ve araştırma bittikten sonra 2 (iki) hafta içerisinde Müdürlüğümüze gönderilmesi, okul idarelerinin denetim, gözetim ve sorumluluğunda, eğitim ve öğretimi aksatmayacak şekilde, ilgi (a) genelge esasları dâhilinde uygulanması kaydıyla Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

Murat Mücahit YENTÜR
İl Milli Eğitim Müdürü

OLUR

Mustafa KAYA
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek:

- İlgi (b) Yazı ve Ekleri (15 Sayfa)
- İlgi (c) Tutanak (1 Sayfa)

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

EK-6 DİJİTAL SINIF VELİ DAVET MEKTUBU

adlı öğrencinin ailesi için



Sınıfımıza katılın!

Bu yıl, sınıftaki eğlenceli anları paylaşmak ve sizi çeşitli konular ve etkinliklerle ilgili bilgilendirmek için ClassDojo'yu kullanıyor olacağım. ClassDojo uygulamasında görüşmek üzere!

— Sn. YOLAL



Ya da kodunuzu girin

K 3 A D Y

ClassDojo'da yeni başlayan:

1. iPhone veya Android için ClassDojo uygulamasını indirin.
2. Veli olarak kaydolun.
3. Sınıfa katılmak için kodunuzu girin.

ClassDojo'da deneyimli:

1. Uygulamayı açıp "Çocuklar" sekmesine gidin.
2. "kod ekle"ye dokunun.
3. Sınıfa katılmak için kodunuzu girin.

EK-7 HAYAT BİLGİSİ DERSİ DERS PLANLARI

Hayat Bilgisi Dersi Günlük Ders Planı 1	
Ünite-Kazanım	Ülkemizde Hayat- HB.3.5.1. Yakın çevresinde bulunan yönetim birimlerini ve yöneticilerini tanır.
Sınıf ve Süre	İlkokul 3. sınıf / İki ders saati (2*40")
Öğretim Yöntem Ve Teknikleri	TYÖ, oyunlaştırma, anlatım, soru-cevap, bireysel öğrenme.
Kullanılan Materyaller	Etkileşimli tahta, bilgisayar, telefon, defter ve kalem.
Öğrenme-Öğretme Süreci	Sınıf Dışı (Evde Öğrenme) Video izleme: Ders öncesinde, yönetim birimlerini ve yöneticilerini tanıtan video dijital sınıf ortamında paylaşılır. Dijital sınıf ortamında, öğrencilerin öğrenme süreçlerini daha etkili yönetmeleri için öğretmen tarafından yazılı yönerge paylaşılır. Video, belediye, muhtar, kaymakam gibi kavramları açıklar ve dijital öykü formatındadır. Öğrencilerin sınıf dışındaki öğrenmelerini takip etmek için öğrenci geri bildirimleri dijital sınıf ortamında takip edilir. Öğrenciler, videoda geçen bilgilerle ilgili verilen soruları yanıtlarlar ve bunları sınıfa getirirler. Sınıf İçi Ders başlangıcında, öğrencilerin tanıdıkları bir yerel yöneticinin yer aldığı kısa bir video gösterimi yapılır. Öğretmen tarafından, öğrencilerin evde öğrendikleri bilgilerin önemi vurgulanır ve sınıfta yapılacak etkinlikler ile bilgilerini nasıl pekiştirecekleri açıklanır. "Bugün, öğrendiklerimizi oyunlar ve aktivitelerle pekiştireceğiz. Hazır mısınız?" şeklinde bir giriş yapılır. Öğrencilere evde öğrendikleri bilgilerle ilgili kısa sorular sorulur ve bu soruların cevaplarını öğrencilerin tartışması sağlanır. Eğitsel dijital oyunlar bilgisayarlardan hazır duruma getirilir. Öğrenciler gruplara ayrılır ve her öğrencinin ilgili dijital oyunu oynaması sağlanır. Bilgisayarların ve etkileşimli tahtanın internet bağlantı durumu ve oyunların yüklenmesi öğretmen tarafından ders öncesinde kontrol edilir. Eğitsel oyunlar sırasıyla "Uçan Meyveler ve Kutu Düşürme" öğretmen gözleminde öğrencilere oynatılır. Oyunları oynama sürecinde öğretmen tarafından öğrencilere rehberlik edilir. Yapılan hatalar düzeltilir. Öğrencilerin geri bildirimlerine yönelik hareket edilir. Öğretmen tarafından sınıf ve sınıf dışında yapılan etkinliklerin özeti yapılır. Öğrencilerden, öğrendiklerini paylaşmaları istenir ve öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. Ders bitirilir.

Hayat Bilgisi Dersi Günlük Ders Planı 2	
Ünite-Kazanım	Ülkemizde Hayat- HB.3.5.2. Ülkemizin yönetim şeklini açıklar
Sınıf ve Süre	İlkokul 3. sınıf / İki ders saati (2*40")
Öğretim Yöntem Ve Teknikleri	TYÖ, oyunlaştırma, anlatım, soru-cevap, bireysel öğrenme.
Kullanılan Materyaller	Etkileşimli tahta, bilgisayar, telefon, defter ve kalem.
Öğrenme-Öğretme Süreci	Sınıf Dışı (Evde Öğrenme) Video izleme: Ders öncesinde, “Cumhuriyet” kavramının üzerinde durulduğu ve cumhuriyetin getirdiği hak ve özgürlüklerin vurgulandığı videolar öğrencilerle paylaşılır. Dijital sınıf ortamında, öğrencilerin öğrenme süreçlerini daha etkili yönetmeleri için öğretmen tarafından yazılı yönerge paylaşılır. Öğrencilerin sınıf dışındaki öğrenmelerini takip etmek için öğrenci geri bildirimleri dijital sınıf ortamında takip edilir. Öğrenciler, videoda geçen bilgilerle ilgili verilen soruları yanıtlarlar ve bunları sınıfa getirirler. Sınıf İçi Ders başlangıcında, öğrencilere cumhuriyetin ilanı ve o tarihten farklı fotoğraflar gösterilir. Türkiye'nin yönetim şekliyle ilgili dikkat çekici bilgiler öğrencilerle paylaşılır. Öğretmen tarafından, öğrencilerin evde öğrendikleri bilgilerin önemi vurgulanır ve sınıfta yapılacak etkinlikler ile bilgilerini nasıl pekiştirecekleri açıklanır. "Bugün, öğrendiklerimizi oyunlar ve aktivitelerle pekiştireceğiz. Hazır mısınız?" şeklinde bir giriş yapılır. Öğrencilere evde öğrendikleri bilgilerle ilgili kısa sorular sorulur ve bu soruların cevaplarını öğrencilerin tartışması sağlanır. Eğitsel dijital oyunlar bilgisayarlardan hazır duruma getirilir. Öğrenciler gruplara ayrılır ve her öğrencinin ilgili dijital oyunu oynaması sağlanır. Bilgisayarların ve etkileşimli tahtanın internet bağlantı durumu ve oyunların yüklenmesi öğretmen tarafından ders öncesinde kontrol edilir. Eğitsel oyunlar sırasıyla “Yönetim Şeklimizi Tanıyalım ve Zıplayan Kurbağa” öğretmen gözleminde öğrencilere oynatılır. Oyunları oynama sürecinde öğretmen tarafından öğrencilere rehberlik edilir. Yapılan hatalar düzeltilir. Öğrencilerin geri bildirimlerine yönelik hareket edilir. Öğretmen tarafından sınıf ve sınıf dışında yapılan etkinliklerin özeti yapılır. Öğrencilerden, öğrendiklerini paylaşmaları istenir ve öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. Ders bitirilir.
Değerlendirme	

Hayat Bilgisi Dersi Günlük Ders Planı 3	
Ünite-Kazanım	Ülkemizde Hayat- HB.3.5.3. Yakın çevresinde yer alan tarihî, doğal ve turistik yerlerin özelliklerini tanır.
Sınıf ve Süre	İlkokul 3. sınıf / İki ders saati (2*40’)
Öğretim Yöntem Ve Teknikleri	TYÖ, oyunlaştırma, anlatım, soru-cevap, bireysel öğrenme.
Kullanılan Materyaller	Etkileşimli tahta, bilgisayar, telefon, defter ve kalem.
Öğrenme- Öğretim Süreci	Sınıf Dışı (Evde Öğrenme) Video izleme: Öğretmenin hazırladığı ve yakın çevredeki tarihî, doğal ve turistik yerleri tanıtan videoyu izlerler. Videoda, bu yerlerin tarihçesi, özellikleri ve önemi anlatılır. Video dijital sınıf ortamında paylaşılır. Dijital sınıf ortamında, öğrencilerin öğrenme süreçlerini daha etkili yönetmeleri için öğretmen tarafından yazılı yönerge paylaşılır. Öğrencilerin sınıf dışındaki öğrenmelerini takip etmek için öğrenci geri bildirimleri dijital sınıf ortamında takip edilir. Öğrenciler, videoda geçen bilgilerle ilgili verilen soruları yanıtlarlar ve bunları sınıfa getirirler. Sınıf İçi Ders başlangıcında, yakın çevredeki doğal, turistik ve tarihi yerlerin fotoğrafları öğrencilerle paylaşılır. İnternet üzerinden bir tarihi yerin üç boyutlu gösterimi yapılır. Öğretmen tarafından, öğrencilerin evde öğrendikleri bilgilerin önemi vurgulanır ve sınıfta yapılacak etkinlikler ile bilgilerini nasıl pekiştirecekleri açıklanır. "Bugün, öğrendiklerimizi oyunlar ve aktivitelerle pekiştireceğiz. Hazır mısınız?" şeklinde bir giriş yapılır. Öğrencilere evde öğrendikleri bilgilerle ilgili kısa sorular sorulur ve bu soruların cevaplarını öğrencilerin tartışması sağlanır. Eğitsel dijital oyunlar bilgisayarlardan hazır duruma getirilir. Öğrenciler gruplara ayrılır ve her öğrencinin ilgili dijital oyunu oynaması sağlanır. Bilgisayarların ve etkileşimli tahtanın internet bağlantı durumu ve oyunların yüklenmesi öğretmen tarafından ders öncesinde kontrol edilir. Eğitsel oyunlar sırasıyla “Fındık İle Tarihi ve Doğal Güzellikleri Öğren Oyunu ve Doğal Ve Tarihi Güzellikleri Tanıyalım” öğretmen gözleminde öğrencilere oynatılır. Oyunları oynama sürecinde öğretmen tarafından öğrencilere rehberlik edilir. Yapılan hatalar düzeltilir. Öğrencilerin geri bildirimlerine yönelik hareket edilir. Öğretmen tarafından sınıf ve sınıf dışında yapılan etkinliklerin özeti yapılır. Öğrencilerden, öğrendiklerini paylaşmaları istenir ve öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. Ders bitirilir.
Değerlendirme	

Hayat Bilgisi Dersi Günlük Ders Planı 4	
Ünite-Kazanım	Ülkemizde Hayat- HB.3.5.4. Ülkesinin gelişmesi ile kendi görev ve sorumluluklarını yerine getirmesi arasında ilişki kurar.
Sınıf ve Süre	İlkokul 3. sınıf / İki ders saati (2*40’)
Öğretim Yöntem Ve Teknikleri	TYÖ, oyunlaştırma, anlatım, soru-cevap, bireysel öğrenme.
Kullanılan Materyaller	Etkileşimli tahta, bilgisayar, telefon, defter ve kalem.
Öğrenme- Öğretim Süreci	Sınıf Dışı (Evde Öğrenme) Video izleme: Ders öncesinde, öğrenciler, kişisel görev ve sorumlulukların ülke gelişimine katkısını anlatan videoyu izlerler. Videoda, bireysel olarak yerine getirilen görevlerin, ülke genelinde nasıl bir etkisi olduğu anlatılır. Video dijital sınıf ortamında paylaşılır. Dijital sınıf ortamında, öğrencilerin öğrenme süreçlerini daha etkili yönetmeleri için öğretmen tarafından yazılı yönerge paylaşılır. Öğrencilerin sınıf dışındaki öğrenmelerini takip etmek için öğrenci geri bildirimleri dijital sınıf ortamında takip edilir. Öğrenciler, videoda geçen bilgilerle ilgili verilen soruları yanıtlarlar ve bunları sınıfa getirirler. Sınıf İçi Ders başlangıcında, kişisel görevlerin yerine getirildiğinde, topluma nasıl katkıda bulunduğunu hissettiren bir hikâye öğretmen tarafından anlatılır. Öğretmen tarafından, öğrencilerin evde öğrendikleri bilgilerin önemi vurgulanır ve sınıfta yapılacak etkinlikler ile bilgilerini nasıl pekiştirecekleri açıklanır. "Bugün, öğrendiklerimizi oyunlar ve aktivitelerle pekiştireceğiz. Hazır mısınız?" şeklinde bir giriş yapılır. Öğrencilere evde öğrendikleri bilgilerle ilgili kısa sorular sorulur ve bu soruların cevaplarını öğrencilerin tartışması sağlanır. Eğitsel dijital oyunlar bilgisayarlardan hazır duruma getirilir. Öğrenciler gruplara ayrılır ve her öğrencinin ilgili dijital oyunu oynaması sağlanır. Bilgisayarların ve etkileşimli tahtanın internet bağlantı durumu ve oyunların yüklenmesi öğretmen tarafından ders öncesinde kontrol edilir. Eğitsel oyunlar sırasıyla “Saklı Kelimeler ve Uçak” öğretmen gözleminde öğrencilere oynatılır. Oyunları oynama sürecinde öğretmen tarafından öğrencilere rehberlik edilir. Yapılan hatalar düzeltilir. Öğrencilerin geri bildirimlerine yönelik hareket edilir. Öğretmen tarafından sınıf ve sınıf dışında yapılan etkinliklerin özeti yapılır. Öğrencilerden, öğrendiklerini paylaşmaları istenir ve öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. Ders bitirilir.
Değerlendirme	

Hayat Bilgisi Dersi Günlük Ders Planı 5	
Ünite-Kazanım	Ülkemizde Hayat- HB.3.5.5. Ortak kullanım alanlarını ve araçlarını korur.
Sınıf ve Süre	İlkokul 3. sınıf / İki ders saati (2*40’)
Öğretim Yöntem Ve Teknikleri	TYÖ, oyunlaştırma, anlatım, soru-cevap, bireysel öğrenme.
Kullanılan Materyaller	Etkileşimli tahta, bilgisayar, telefon, defter ve kalem.
Öğrenme- Öğretim Süreci	Sınıf Dışı (Evde Öğrenme) Video izleme: Öğrenciler, öğretmenin hazırladığı ve ortak kullanım alanlarının korunmasının önemini anlatan videoyu izlerler. Videoda, parklar, kütüphaneler, spor alanları gibi ortak kullanım alanlarının nasıl korunması gerektiği anlatılır. Video dijital sınıf ortamında paylaşılır. Dijital sınıf ortamında, öğrencilerin öğrenme süreçlerini daha etkili yönetmeleri için öğretmen tarafından yazılı yönerge paylaşılır. Öğrencilerin sınıf dışındaki öğrenmelerini takip etmek için öğrenci geri bildirimleri dijital sınıf ortamında takip edilir. Öğrenciler, videoda geçen bilgilerle ilgili verilen soruları yanıtlarlar ve bunları sınıfa getirirler. Sınıf İçi Ders başlangıcında, kazanıma ilişkin doğru ve yanlış davranışların bulunduğu görseller paylaşılır ve öğrencilerin görüşleri alınır. Öğretmen tarafından, öğrencilerin evde öğrendikleri bilgilerin önemi vurgulanır ve sınıfta yapılacak etkinlikler ile bilgilerini nasıl pekiştirecekleri açıklanır. "Bugün, öğrendiklerimizi oyunlar ve aktivitelerle pekiştireceğiz. Hazır mısınız?" şeklinde bir giriş yapılır. Öğrencilere evde öğrendikleri bilgilerle ilgili kısa sorular sorulur ve bu soruların cevaplarını öğrencilerin tartışması sağlanır. Eğitsel dijital oyunlar bilgisayarlardan hazır duruma getirilir. Öğrenciler gruplara ayrılır ve her öğrencinin ilgili dijital oyunu oynaması sağlanır. Bilgisayarların ve etkileşimli tahtanın internet bağlantı durumu ve oyunların yüklenmesi öğretmen tarafından ders öncesinde kontrol edilir. Eğitsel oyun “Ortak Kullanım Alanlarını Koruyalım” öğretmen gözleminde öğrencilere oynatılır. Oyunları oynama sürecinde öğretmen tarafından öğrencilere rehberlik edilir. Yapılan hatalar düzeltilir. Öğrencilerin geri bildirimlerine yönelik hareket edilir. Öğretmen tarafından sınıf ve sınıf dışında yapılan etkinliklerin özeti yapılır. Öğrencilerden, öğrendiklerini paylaşmaları istenir ve öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. Ders bitirilir.
Değerlendirme	

Hayat Bilgisi Dersi Günlük Ders Planı 6	
Ünite-Kazanım	Ülkemizde Hayat- HB.3.5.6. Millî birlik ve beraberliğin toplum hayatına katkılarını araştırır
Sınıf ve Süre	İlkokul 3. sınıf / İki ders saati (2*40’)
Öğretim Yöntem Ve Teknikleri	TYÖ, oyunlaştırma, anlatım, soru-cevap, bireysel öğrenme.
Kullanılan Materyaller	Etkileşimli tahta, bilgisayar, telefon, defter ve kalem.
Öğrenme- Öğretme Süreci	Sınıf Dışı (Evde Öğrenme) Video izleme: Ders öncesinde, öğrenciler, öğretmenin hazırladığı ve millî birlik ve beraberliğin toplum hayatına katkılarını anlatan videoyu izlerler. Videoda, birlik ve beraberliğin toplumda nasıl pozitif etkiler yarattığı anlatılır. Video dijital sınıf ortamında paylaşılır. Dijital sınıf ortamında, öğrencilerin öğrenme süreçlerini daha etkili yönetmeleri için öğretmen tarafından yazılı yönerge paylaşılır. Öğrencilerin sınıf dışındaki öğrenmelerini takip etmek için öğrenci geri bildirimleri dijital sınıf ortamında takip edilir. Öğrenciler, videoda geçen bilgilerle ilgili verilen soruları yanıtlarlar ve bunları sınıfa getirirler. Sınıf İçi Ders başlangıcında, ilgili kazanıma ilişkin görsellerin gösterimi yapılır. Görsellerde, bir doğal afet sonrasında toplumun nasıl bir araya gelip birbirine destek olduğu ve bu birlikteliğin topluma katkıları gösterilir. Öğretmen tarafından, öğrencilerin evde öğrendikleri bilgilerin önemi vurgulanır ve sınıfta yapılacak etkinlikler ile bilgilerini nasıl pekiştirecekleri açıklanır. "Bugün, öğrendiklerimizi oyunlar ve aktivitelerle pekiştireceğiz. Hazır mısınız?" şeklinde bir giriş yapılır. Öğrencilere evde öğrendikleri bilgilerle ilgili kısa sorular sorulur ve bu soruların cevaplarını öğrencilerin tartışması sağlanır. Eğitsel dijital oyunlar bilgisayarlardan hazır duruma getirilir. Öğrenciler gruplara ayrılır ve her öğrencinin ilgili dijital oyunu oynaması sağlanır. Bilgisayarların ve etkileşimli tahtanın internet bağlantı durumu ve oyunların yüklenmesi öğretmen tarafından ders öncesinde kontrol edilir. Eğitsel oyun “Birlik Ve Beraberlik” öğretmen gözleminde öğrencilere oynatılır. Oyunları oynama sürecinde öğretmen tarafından öğrencilere rehberlik edilir. Yapılan hatalar düzeltilir. Öğrencilerin geri bildirimlerine yönelik hareket edilir. Öğretmen tarafından sınıf ve sınıf dışında yapılan etkinliklerin özeti yapılır. Öğrencilerden, öğrendiklerini paylaşmaları istenir ve öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. Ders bitirilir.

Hayat Bilgisi Dersi Günlük Ders Planı 7	
Ünite-Kazanım	Ülkemizde Hayat- HB.3.5.7. Ülkemizde yaşayan farklı kültürdeki insanların sorunlarına yönelik sosyal sorumluluk projelerine katılır.
Sınıf ve Süre	İlkokul 3. sınıf / İki ders saati (2*40")
Öğretim Yöntem Ve Teknikleri	TYÖ, oyunlaştırma, anlatım, soru-cevap, bireysel öğrenme.
Kullanılan Materyaller	Etkileşimli tahta, bilgisayar, telefon, defter ve kalem.
Öğrenme-Öğretme Süreci	Sınıf Dışı (Evde Öğrenme) Video izleme: Ders öncesinde, öğrenciler farklı kültürlerden insanların yaşadığı zorlukları ve bu zorluklara yönelik sosyal sorumluluk projelerini anlatan videoyu izlerler. Video dijital sınıf ortamında paylaşılır. Dijital sınıf ortamında, öğrencilerin öğrenme süreçlerini daha etkili yönetmeleri için öğretmen tarafından yazılı yönerge paylaşılır. Öğrencilerin sınıf dışındaki öğrenmelerini takip etmek için öğrenci geri bildirimleri dijital sınıf ortamında takip edilir. Öğrenciler, videoda geçen bilgilerle ilgili verilen soruları yanıtlarlar ve bunları sınıfa getirirler. Sınıf İçi Ders başlangıcında, farklı kültürlerden insanların yer aldığı bir fotoğraf sergisi hazırlanır ve sınıfın çeşitli yerlerine yerleştirilir. Öğrencilerin görüşleri alınır. Öğretmen tarafından, öğrencilerin evde öğrendikleri bilgilerin önemi vurgulanır ve sınıfta yapılacak etkinlikler ile bilgilerini nasıl pekiştirecekleri açıklanır. "Bugün, öğrendiklerimizi oyunlar ve aktivitelerle pekiştireceğiz. Hazır mısınız?" şeklinde bir giriş yapılır. Öğrencilere evde öğrendikleri bilgilerle ilgili kısa sorular sorulur ve bu soruların cevaplarını öğrencilerin tartışması sağlanır. Eğitsel dijital oyunlar bilgisayarlardan hazır duruma getirilir. Öğrenciler gruplara ayrılır ve her öğrencinin ilgili dijital oyunu oynaması sağlanır. Bilgisayarların ve etkileşimli tahtanın internet bağlantı durumu ve oyunların yüklenmesi öğretmen tarafından ders öncesinde kontrol edilir. Eğitsel oyun "Sosyal Sorumluluk" öğretmen gözleminde öğrencilere oynatılır. Oyunları oynama sürecinde öğretmen tarafından öğrencilere rehberlik edilir. Yapılan hatalar düzeltilir. Öğrencilerin geri bildirimlerine yönelik hareket edilir. Öğretmen tarafından sınıf ve sınıf dışında yapılan etkinliklerin özeti yapılır. Öğrencilerden, öğrendiklerini paylaşmaları istenir ve öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. Ders bitirilir.

Hayat Bilgisi Dersi Günlük Ders Planı 8	
Ünite-Kazanım	Ülkemizde Hayat- HB.3.5.8. Atatürk'ün kişilik özelliklerini araştırır.
Sınıf ve Süre	İlkokul 3. sınıf / İki ders saati (2*40")
Öğretim Yöntem Ve Teknikleri	TYÖ, oyunlaştırma, anlatım, soru-cevap, bireysel öğrenme.
Kullanılan Materyaller	Etkileşimli tahta, bilgisayar, telefon, defter ve kalem.
Öğrenme-Öğretme Süreci	Sınıf Dışı (Evde Öğrenme) Video izleme: Ders öncesinde, öğrenciler Atatürk'ün kişilik özelliklerini anlatan videoyu izlerler. Videoda, Atatürk'ün liderlik, vizyon, azim, yenilikçilik gibi kişilik özellikleri örneklerle anlatılır. Video dijital sınıf ortamında paylaşılır. Dijital sınıf ortamında, öğrencilerin öğrenme süreçlerini daha etkili yönetmeleri için öğretmen tarafından yazılı yönerge paylaşılır. Öğrencilerin sınıf dışındaki öğrenmelerini takip etmek için öğrenci geri bildirimleri dijital sınıf ortamında takip edilir. Öğrenciler, videoda geçen bilgilerle ilgili verilen soruları yanıtlarlar ve bunları sınıfa getirirler. Sınıf İçi Ders başlangıcında, Atatürk'ün farklı zamanlarda çekilmiş fotoğrafları öğrencilerle paylaşılır ve Atatürk hakkında kısa bir hikâye anlatılır. Hikâye temelinde öğrencilerin görüşleri alınır. Öğretmen tarafından, öğrencilerin evde öğrendikleri bilgilerin önemi vurgulanır ve sınıfta yapılacak etkinlikler ile bilgilerini nasıl pekiştirecekleri açıklanır. "Bugün, öğrendiklerimizi oyunlar ve aktivitelerle pekiştireceğiz. Hazır mısınız?" şeklinde bir giriş yapılır. Öğrencilere evde öğrendikleri bilgilerle ilgili kısa sorular sorulur ve bu soruların cevaplarını öğrencilerin tartışması sağlanır. Eğitsel dijital oyunlar bilgisayarlardan hazır duruma getirilir. Öğrenciler gruplara ayrılır ve her öğrencinin ilgili dijital oyunu oynaması sağlanır. Bilgisayarların ve etkileşimli tahtanın internet bağlantı durumu ve oyunların yüklenmesi öğretmen tarafından ders öncesinde kontrol edilir. Eğitsel oyunlar sırasıyla "Köstebek Vurma ve Atatürk'ü Tanıyalım" öğretmen gözleminde öğrencilere oynatılır. Oyunları oynama sürecinde öğretmen tarafından öğrencilere rehberlik edilir. Yapılan hatalar düzeltilir. Öğrencilerin geri bildirimlerine yönelik hareket edilir. Öğretmen tarafından sınıf ve sınıf dışında yapılan etkinliklerin özeti yapılır. Öğrencilerden, öğrendiklerini paylaşmaları istenir ve öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. Ders bitirilir.

Hayat Bilgisi Dersi Günlük Ders Planı 9

Ünite-Kazanım	Ülkemizde Hayat- HB.3.5.9. Yaptığı çalışmalarla ülkemize katkıda bulunmuş kişileri araştırır.
Sınıf ve Süre	İlkokul 3. sınıf / İki ders saati (2*40")
Öğretim Yöntem Ve Teknikleri	TYÖ, oyunlaştırma, anlatım, soru-cevap, bireysel öğrenme.
Kullanılan Materyaller	Etkileşimli tahta, bilgisayar, telefon, defter ve kalem.
Öğrenme- Öğretim Süreci	Sınıf Dışı (Evde Öğrenme) Video izleme: Ders öncesinde, öğrenciler, ülkemize çeşitli alanlarda katkıda bulunmuş önemli kişileri anlatan videoyu izlerler. Videoda, bilim insanları, sanatçılar, sporcular ve diğer alanlarda başarı gösteren kişilerden örnekler verilir. Video dijital sınıf ortamında paylaşılır. Dijital sınıf ortamında, öğrencilerin öğrenme süreçlerini daha etkili yönetmeleri için öğretmen tarafından yazılı yönerge paylaşılır. Öğrencilerin sınıf dışındaki öğrenmelerini takip etmek için öğrenci geri bildirimleri dijital sınıf ortamında takip edilir. Öğrenciler, videoda geçen bilgilerle ilgili verilen soruları yanıtlarlar ve bunları sınıfa getirirler. Sınıf İçi Ders başlangıcında, öğrencilere Aziz Sancar'ın bir röportajı izletilir. Öğrencilerin fikirlerini paylaşmaları istenir. Öğretmen tarafından, öğrencilerin evde öğrendikleri bilgilerin önemi vurgulanır ve sınıfta yapılacak etkinlikler ile bilgilerini nasıl pekiştirecekleri açıklanır. "Bugün, öğrendiklerimizi oyunlar ve aktivitelerle pekiştireceğiz. Hazır mısınız?" şeklinde bir giriş yapılır. Öğrencilere evde öğrendikleri bilgilerle ilgili kısa sorular sorulur ve bu soruların cevaplarını öğrencilerin tartışması sağlanır. Eğitsel dijital oyunlar bilgisayarlardan hazır duruma getirilir. Öğrenciler gruplara ayrılır ve her öğrencinin ilgili dijital oyunu oynaması sağlanır. Bilgisayarların ve etkileşimli tahtanın internet bağlantı durumu ve oyunların yüklenmesi öğretmen tarafından ders öncesinde kontrol edilir. Eğitsel oyun "Hafıza Kartları" öğretmen gözleminde öğrencilere oynatılır. Oyunları oynama sürecinde öğretmen tarafından öğrencilere rehberlik edilir. Yapılan hatalar düzeltilir. Öğrencilerin geri bildirimlerine yönelik hareket edilir. Öğretmen tarafından sınıf ve sınıf dışında yapılan etkinliklerin özeti yapılır. Öğrencilerden, öğrendiklerini paylaşmaları istenir ve öğrencilerin öz değerlendirme yapmaları sağlanır. Ders bitirilir.

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Turan Tunahan YOLAL

Yabancı Dil : İngilizce

Doğum Yeri ve Yılı :

E-Posta :

Eğitim ve Mesleki Geçmiş:

2021, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Temel Eğitim Bölümü, Sınıf Öğretmenliği Programı (Lisans)

2022, Öğretmen, Milli Eğitim Bakanlığı, Hürriyet İlkokulu, Bahçelievler-İstanbul. (Devam ediyor.)