

**T.C.
Fırat Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Temel Eğitim Ana Bilim Dalı
Sınıf Eğitimi Bilim Dalı**

**İLKOKUL 4. SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE
KULLANILAN EĞİTSEL OYUN VE DİJİTAL OYUN
ÖĞRETİMİNİN ÖĞRENCİLERİN BAŞARI VE TUTUMLARINA
ETKİSİ**

Yüksek Lisans Tezi

Anıl ERKAN

Danışman: Dr. Öğr. Üyesi Seda KERİMGİL ÇELİK

Elazığ, 2019

T.C.
Fırat Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Temel Eğitim Ana Bilim Dalı

Anıl ERKAN'ın Dr. Öğr. Üyesi Seda KERİMGİL ÇELİK danışmanlığında hazırlamış olduğu İlkokul 4.sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Eğitsel Oyun ve Dijital Oyun Öğretiminin Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi başlıklı tezi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulunun...04.07.2019...tarih ve 2019-74/sayılı kararı ile oluşturulan jüri tarafından...19.07.2019..... tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda oy birliği/~~oy çokluğu~~ ile başarılı sayılmıştır.

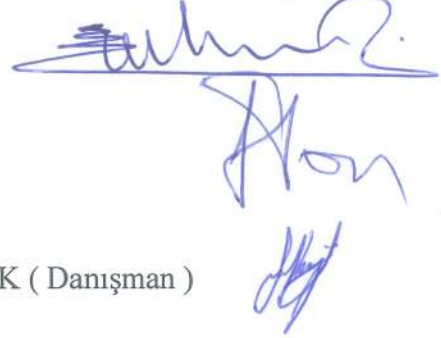
Jüri Üyeleri:

1: Prof. Dr. Mehmet TURAN

2: Doç. Dr. İrfan EMRE

3: Dr. Öğr. Üyesi Seda KERİMGİL ÇELİK (Danışman)

İmza



Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulunun tarih vesayılı kararıyla bu tezin kabulü onaylanmıştır.

Prof. Dr. Ayşegül GÖKHAN
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

BEYANNAME

Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü tez yazım kılavuzuna göre, Dr. Öğr. Üyesi Seda KERİMGİL ÇELİK danışmanlığında hazırlamış olduğum ‘‘İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Eğitsel Oyun Ve Dijital Oyun Öğretiminin Öğrencilerin Başarı Ve Tutumlarına Etkisi’’ adlı yüksek lisans tezimin bilimsel etik değerlere ve kurallara uygun, özgün bir çalışma olduğunu, aksinin tespit edilmesi halinde her türlü yasal yaptırımını kabul edeceğimi beyan ederim.

Anıl ERKAN

....../....../ 2019

ÖN SÖZ

Araştırma sürecimin her aşamasında bana hep destek olduğunu hissettiren, samimiyetiyle, bilgi ve tecrübeleriyle örnek aldığım ve hayatımda önemli bir yeri olan, sağlam fikirleriyle araştırmamı yönlendiren, inanılmaz saygı duyduğum danışmanım Sayın Dr. Öğr. Üyesi Seda KERİMGİL ÇELİK' e sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Yüksek lisans öğrenimim ve tez çalışmam boyunca beni büyük bir sabırla dinleyen ve her koşulda destekleyen eşim Özkan ERKAN'a ve kızım Duru ERKAN'a teşekkür ederim.

Yüksek lisans öğrenimim döneminde bana yardımcı olan ve süreci benim adıma kolaylaştıran okul müdürüm Turgay ABA'ya teşekkür ederim.

Çalışmamın uygulama sürecinde bana destek olan ve çalışmama katkı sağlayan hem 4-F sınıfı hem de 4-A sınıfı öğrencilerime teşekkür ederim.

Eğitim – öğretim hayatım boyunca beni hep destekleyen ve her daim yanımda olan annem Sultan GÖK, babam Yunus Rıza GÖK ve kardeşlerim Emre GÖK ve Övül ÖZTÜRK'e teşekkür ederim.

Yüksek lisans öğrenimim ve tez çalışmam boyunca sürekli bilgi alış verişi yaptığım ve desteklerini her zaman hissettiğim arkadaşlarım Hatice Şeyda BAYRAM'a ve Nisanur CAN'a teşekkür ederim.

Anıl ERKAN

Elazığ, 2019

ÖZET

İLKOKUL 4. SINIF SOSYAL BİLGİLER DERSİNDE KULLANILAN EĞİTSEL OYUN VE DİJİTAL OYUN ÖĞRETİMİNİN ÖĞRENCİLERİN BAŞARI VE TUTUMLARINA ETKİSİ

Yüksek Lisans Tezi

Anıl ERKAN

Fırat Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Temel Eğitim Ana Bilim Dalı
Sınıf Eğitimi Bilim Dalı
Elazığ, 2019, Sayfa: XV+140

Araştırmada, İlkokul 4.sınıf Sosyal Bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisinin araştırılması amaçlanmaktadır. Araştırmanın çalışma grubunu 2018-2019 eğitim-öğretim yılı Elazığ ili Merkez ilçesine bağlı Toki Fırat İlkokulu'nda 4. sınıfa devam eden, deney grubunda 18 öğrenci ve kontrol grubunda 18 öğrenci olmak üzere toplam 36 öğrenci oluşturmaktadır. Deney grubunda eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemi, kontrol grubunda da düz anlatım yöntemi uygulanmıştır.

Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden deneysel desen ve deneysel desen yöntemlerinde de yarı deneysel desen kullanılmıştır. Uygulama beş hafta sürmüştür. Araştırmada verileri toplamak amacıyla, araştırmacı tarafından geliştirilen Sosyal Bilgiler Başarı Testi ve Demir ve Akengin (2010) tarafından geliştirilen Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği kullanılmıştır. Elde edilen veriler analiz edilirken çözümleme ve yorumlamalarda normallik testleri, ortalama ($\bar{x}$), standart sapma (ss), frekans, yüzde dağılımları gibi teknikler kullanılmıştır. Normal dağılım gösteren gruplar için İlişkili Örneklem t-Testi ve Bağımsız Örneklem T-Testi; normal dağılım göstermeyen gruplar için de Mann Whitney U Testi ve Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi kullanılmıştır. Her testi için etki büyüklüğü değeri hesaplanarak sonuca etkisi belirtilmiştir.

Araştırma sonuçlarına göre; deney grubu öğrencilerinin başarı testi son test puanları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiş [$p = .000 < .05$, $t = -6,606$] ve kontrol grubu öğrencilerinin başarı testi son test puanları arasında da anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir [$p = .001 < .05$, $Z = 3,442$]. Ancak deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin başarı testi son test puanları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir [$p = .885$ ($p > 0,05$), $U = 157,500$].

Araştırma sonuçları öğrencilerin tutumlarına göre incelendiğinde ise, deney grubu öğrencilerinin tutum ölçeği son test puanları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiş [$p = .102 > .05$, $Z = 1,635$] ve kontrol grubu öğrencilerinin tutum ölçeği son test puanları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir [$p = .881 > .05$, $t = .152$]. Ancak, deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin tutum ölçeği son test puanları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir [$p = .018 < .05$, $t = 2,475$].

Öğretmenler, öğrencilerin derse karşı ilgi ve motivasyonun artırmak, süreçte öğrencileri aktif kılmak ve dersleri daha ilgi çekici ve eğlenceli hale getirebilmek için eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemlerinden faydalanabilirler. Eğitsel oyun ve dijital oyun yönteminin sadece Sosyal Bilgiler dersinde değil farklı derslerde de rahatlıkla kullanılabileceği söylenebilir. Öğrencileri süreçte aktif hale getirebilecek eğitsel oyun ve dijital oyunlar farklılaştırılarak öğrencilerin bir ürün ortaya çıkarmaları sağlanabilir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, Eğitsel oyun, İlkokul, Sosyal Bilgiler dersi başarı testi, Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutum ölçeği

ABSTRACT

THE EFFECT OF EDUCATIONAL GAME AND DIGITAL GAME METHODS USED ON PRIMARY SCHOOL 4th GRADE SOCIAL STUDIES COURSE

Master's Thesis

Anıl ERKAN

Fırat University

Institute of Educational Science

Department of Basic Education

Division of Primary Education

Elazığ, 2019; Page: XV+140

In this research, it is aimed to investigate the effect of educational game and digital game teaching used in 4th grade social studies course on students' achievement and attitudes. The study group of the study was attended to 4th grade in Toki Fırat Primary School in the central district of Elazığ in the 2018-2019 academic year, constitute a total of 36 students, including experimental groups 18 students and 18 students in the control group. Educational game and digital game method were used in the experimental group and plain expression method was used in the control group.

In the research, experimental design which is one of the quantitative research methods and quasi-experimental design was used in experimental design methods. The application lasted five weeks. In order to collect data, Social Studies Achievement Test developed by the researcher and Attitude Scale towards Social Studies Course developed by Demir and Akengin (2010) were used. While analyzing the data, techniques such as normality values, mean ($\bar{x}$), standard deviation (ss), frequency and percentage distributions were used in analysis and interpretation. For the normally distributed groups, Related Samples t-Test and Independent Samples T-Test; Mann Whitney U Test and Wilcoxon Signed Ranks Test were used for non-normal distribution groups. The effect size value was calculated for each test and its effect was indicated.

According to the results of the research; there was a significant difference between the achievement test posttest scores of experimental group students [p değeri $.000 < .05$, $t = -6,606$] and there was a significant difference between the achievement test posttest scores of the control group students [$p = .001 < .05$, $Z = 3,442$]. However, there was no significant difference between experimental group and control group students' achievement test posttest scores. [$p = .885$ ($p > 0,05$), $U = 157,500$].

When the results of the study were examined according to the attitudes of the students, there was no significant difference between the attitude test post-test scores of experimental group students [$p = .102 > .05$, $Z = 1,635$] and there was no significant difference between the attitude test post-test scores of the control group students [$p = .881 > .05$, $t = .152$]. However, a significant difference was found between the attitude test post-test scores of the experimental and control group students. [$p = .018 < .05$, $t = 2,475$].

Teachers can use educational and digital game methods to increase students' interest and motivation towards the lesson, to make them active in the process and to make the lessons more interesting and fun. It can be said that educational and digital game methods can be used not only in Social Studies course but also in different courses. Students are provided with educational games and digital games to uncover a product that can activate in the process of learning students.

Key Words: Digital game, Educational game, Primary school, Social Studies course achievement test, Social Studies course achievement test,

İÇİNDEKİLER

BEYANNAME	II
ÖN SÖZ	III
ÖZET	IV
ABSTRACT.....	VI
İÇİNDEKİLER.....	VIII
TABLolar LİSTESİ	XII
EKLER LİSTESİ.....	XIV
SİMGELER/KISALTMALAR LİSTESİ.....	XV

BİRİNCİ BÖLÜM

I. GİRİŞ.....	1
1.1. Araştırma Problemi.....	1
1.2.Araştırmanın Önemi	4
1.3.Araştırmanın Amacı.....	4
1.3.1. Alt Amaçlar.....	4
1.4.Sayıtlılar.....	5
1.5.Sınırlılıklar	5
1.6.Tanımlar.....	5

İKİNCİ BÖLÜM

II. KURAMSAL ÇERÇEVE İLE İLGİLİ ÇALIŞMALAR.....	7
2.1.İlgili Alanyazın	7
2.1.1. Eğitim, Öğrenme Ve Öğretim.....	7
2.1.1.1. Eğitim.....	7
2.1.1.1.1. Formal Eğitim.....	8
2.1.1.1.2. İnformal Eğitim.....	9
2.1.1.2. Öğrenme ve Öğretim	9

2.1.2. İlkokul	11
2.1.3. İlkokul Öğretim Programları	11
2.1.4.Sosyal Bilgiler.....	14
2.1.5. Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Yöntem ve Teknikler	18
2.1.6 Oyunla Öğretim	20
2.1.6.1. Oyun.....	20
2.1.6.1.1. Eğitsel Oyun	23
2.1.6.1.2.Dijital Oyun	25
2.1.6.1.3.Oyunun Özellikleri	27
2.1.6.2. Oyun Türleri	29
2.1.6.2.1. Eğitsel Oyun Türleri	29
2.1.6.2.2.Dijital Oyun Türleri	31
2.1.6.3.Oyunun Avantajları.....	31
2.1.6.4.Eğitsel Oyunun Avantajları	31
2.1.6.4.1.Dijital Oyunun Avantajları	33
2.1.6.5.Oyunun Dezavantajları	34
2.1.6.5.1.Eğitsel Oyunun Dezavantajları	34
2.1.6.5.2.Dijital Oyunun Dezavantajları	34
2.1.6.6.Oyunun Planlanmasında Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar.....	35
2.1.6.7.Oyunun Çocuğun Gelişimi Üzerine Etkileri.....	37
2.1.7. Sosyal Bilgiler Dersinde Oyun	39
2.2. İlgili Araştırmalar	40
2.2.1. Yurtiçinde Yapılan Araştırmalar	40
2.2.2.Yurtdışında Yapılan Araştırmalar.....	49

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

III. YÖNTEM.....	52
3.1. Araştırmanın Yaklaşımı ve Modeli.....	52
3.2. Çalışma Grubu	54
3.3. Araştırma Süreci	56
3.3.1. İşlem Basamakları.....	57
3.3.2. Deney ve Kontrol Gruplarında Yapılan Çalışmalar	59
3.3.2.1. Deney Grubunda Yapılan Çalışmalar	59
3.3.2.2. Kontrol Grubunda Yapılan Çalışmalar	61
3.4. Veri Toplama Araçları	61
3.5. Veri Toplama Süreci	68
3.6. Verilerin Analizi	69

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

IV. BULGULAR VE YORUM	75
4.1. Deney Grubunun Başarı Testi Ön Test- Son Test Puanlarının İlişkili Örneklem t-Testi	75
4.2. Kontrol Grubunun Başarı Testi Ön Test- Son Test Puanlarının Wilcoxon Signed Ranks Testi	78
4.3. Deney Grubunun Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Ön Test- Son Test Puanlarının Wilcoxon Signed Ranks Testi	77
4.4. Kontrol Grubunun Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Ön Test- Son Test Puanlarının İlişkili Örneklem t-Testi	80
4.5. Deney ve Kontrol Gruplarının Başarı Testi Son Test Mann Whitney U Testi.....	81
4.6. Deney ve Kontrol Gruplarının Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Son Test Puanlarının Bağımsız Örneklem t- Testi	82

BEŞİNCİ BÖLÜM

V. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	84
5.1. Sonuç ve Tartışma	84

5.1.1. Sosyal Bilgiler Dersi Başarı Testine İlişkin Sonuç ve Tartışmalar	84
5.1.2. Tutum Değişkenine İlişkin Sonuç ve Tartışmalar	87
5.2. Öneriler	90
KAYNAKLAR	92
EKLER	110
ÖZGEÇMİŞ	140



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Cinsiyetlerine Göre Dağılımı.....	55
Tablo 2. Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Başarı Testi Ön Test Puanlarına İlişkin Mann Whitney U Testi Sonuçları	55
Tablo 3. Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Ön Test Puanlarına İlişkin Mann Whitney U Testi Sonuçları.....	56
Tablo 4. Kazanımlara İlişkin Soru Sayısı	63
Tablo 5. Başarı Testinin Madde Güçlük ve Ayırt Edicilik Değerleri	65
Tablo 6. Kazanımlara İlişkin Soru Sayısı	67
Tablo 7. Deney Grubunun Başarı Testi Ön Test Puanlarının Normallik Dağılımına İlişkin Analiz Sonuçları	70
Tablo 8. Deney Grubunun Başarı Testi Son Test Puanlarının Normallik Dağılımına İlişkin Analiz Sonuçları	70
Tablo 9. Kontrol Grubunun Başarı Testi Ön Test Puanlarının Normallik Dağılımına İlişkin Analiz Sonuçları	70
Tablo 10. Kontrol Grubunun Başarı Testi Son Test Puanlarının Normallik Dağılımına İlişkin Analiz Sonuçları	71
Tablo 11. Deney Grubunun Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Ön Test Puanlarının Normallik Dağılımına İlişkin Analiz Sonuçları.....	71
Tablo 12. Deney Grubunun Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Son Test Puanlarının Normallik Dağılımına İlişkin Analiz Sonuçları.....	71
Tablo 13. Kontrol Grubunun Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Ön Test Puanlarının Normallik Dağılımına İlişkin Analiz Sonuçları.....	72
Tablo 14. Kontrol Grubunun Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Son Test Puanlarının Normallik Dağılımına İlişkin Analiz Sonuçları.....	72
Tablo 15. Deney Grubu Öğrencilerinin Başarı Testi Ön Test – Son Test Puanlarına Ait İlişkili Örneklem t- Testi.....	76
Tablo 16. Kontrol Grubu Öğrencilerinin Başarı Testi Ön Test – Son Test Puanlarına Ait İşaretli Sıralar (Wilcoxon Signed Ranks) Testi	77
Tablo 17. Deney Grubu Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Ön Test – Son Test Puanlarına Ait İşaretli Sıralar (Wilcoxon Signed Ranks) Testi.....	78

Tablo 18. Kontrol Grubu Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Ön Test – Son Test Puanlarına Ait İlişkili Örneklem t- Testi	79
Tablo 19. Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Başarı Testi Son Test Puanlarına Ait Mann Whitney U Testi.....	80
Tablo 20. Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Son Test Puanlarına Ait Bağımsız Örneklem t- Testi	81



EKLER LİSTESİ

EK 1. Etik kurul Raporu.....	110
EK 2. Milli Eğitim Bakanlığı Araştırma İzin Belgesi 1	111
EK 3. Milli Eğitim Bakanlığı Araştırma İzin Belgesi 2	112
EK 4. Demir ve Akengin Tarafından Hazırlanan Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeğinin Mail Ortamındaki İzin Belgesi.....	113
EK 5. Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu	114
EK 6. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği.....	115
EK 7. Sosyal Bilgiler Başarı Testi.....	117
EK 8. Kazanımlara İlişkin Geliştirilen Oyunlar	121
EK 9 Uygulamaya Ait Fotoğraflar	133
Ek 10. Orijinallik Raporu	139

SİMGELER/KISALTMALAR LİSTESİ

Akt.	: Aktaran
Çev.	: Çeviren
Ed.	: Editör
KMO	: Kaiser Meyer Olkin
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
RMSEA	: Root Mean Square Error Of Approximation
S.	: Sayfa
TDK	: Türk Dil Kurumu

BİRİNCİ BÖLÜM

I. GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problemi, alt problemleri, araştırmanın önemi, sayıtlılar ve sınırlılıklar ve tanımlar belirtilmiştir.

1.1. Araştırma Problemi

Eğitim öğretimin daha etkili, verimli ve kalıcı olabilmesi için derslerde kullanılan yöntemler oldukça önemlidir. Kullanılan yöntemler ne kadar dikkat çekici olursa öğrenciler o kadar öğrenmeye açık olur. Derslerde kullanılan farklı yöntemler dersleri monotonluktan kurtararak öğretimin daha etkin bir ortamda gerçekleşmesini sağlar. Ayrıca kullanılan etkili yöntemler öğrenciler açısından kavramayı kolaylaştırır ve kalıcı öğrenmeyi sağlar. İlkokul döneminde kullanılabilecek etkili yöntemlerden birisi oyunla öğretim yöntemidir. Oyun yöntemini kullanarak, çocuklar tarafından anlaşılması zor olan konular hem daha kolay öğretilir hem de daha ilgi çekici hale getirilebilir. Bu çalışmada oyun yöntemini sosyal bilgiler dersinin öğretiminde kullandığımızdan ötürü çalışmamızda sosyal bilgiler ve oyun yöntemine genişçe yer verilmiştir.

Sosyal bilgiler; kişinin toplumda var olmasıyla birlikte günlük hayatta gerek duyduğu tarih, sosyoloji, coğrafya, felsefe, hukuk, ekonomi, siyaset bilimi, psikoloji disiplinlerinin öğrencilerin seviyeleri düşünülerek disiplinler arası bir yaklaşımla gereken bilişsel, duyuşsal ve psikomotor becerilerin geliştirilmeye çalışıldığı düşünüen ve aktif vatandaşlar yetiştirmeyi hedefleyen bir ilköğretim dersidir (Palak, 2018, s.12).

Sosyal Bilgiler dersi, çocukların sosyalleşebilmeleri sürecinde çocukları içinde yaşadıkları toplumların aktif birer üyesi yaparak, yaşanan gelişmeleri olabildiğince takip ederek çocukların karşılaştıkları sorunların üstesinden gelebilmelerine yardımcı olur (Çelikkaya, 2017, s. 37). Yani kişilerin diğer bireylerle, kurumlarla ve toplumla olan etkileşimleri sonucunda ortaya çıkan ihtiyaçlar, sorunlar ve olgular sosyal bilimlerin incelediği alanlar arasındadır. İnsanlığın bireysel ve toplumsal ihtiyaçlarının karşılaması ve toplumların ve bireylerin birbirleri arasında meydana gelen sorunların

özölmesi için sosyal bilimlere ihtiyaç vardır. Ayrıca toplumun deęişen beklentilerine ve ihtiyaçlarına uygun olarak gereken bilgi ve becerileri bireylere kazandırmak sosyal bilimlerin önemli görevlerindendir (Kara, 2018, s.6). Sosyal bilimlerin bireylere kazandırmak istedięi bilgi, beceri, tutum ve davranışlar sosyal bilgiler dersi vasıtasıyla bireylere aktarılır. Bu da gösteriyor ki bireylerin içinde bulundukları topluma uygun hareket edebilmeleri için ocukluktan itibaren aldıkları sosyal bilgiler dersi oldukça önemlidir.

Öğrenciler almış oldukları sosyal bilgiler eğitimiyle ilkokul ağından itibaren bireylerin birbirleriyle veya kurumlarla olan etkileşimlerini inceleyerek fark edebilecek ve buna göre karşılaşabilecekleri güncel sorunlara özümmler üretip aktif bir vatandaş olabileceklerdir. Gelişmekte olan ölkemizin ihtiyacı olan sorumluluk sahibi, költürünü benimsemiş, evrensel ve aędaş beceri, bilgi ve deęerlerle donanımlı bir nesil yetiştirmek için sosyal bilgiler dersi önemlidir (Kara, 2018, s.10).

Günümüzde bilgiye verilen önemin ve deęerin bu kadar artmış olması eğitime verilen öneminde artmasına neden olmuştur. Bu nedenler dahilinde ölkeler var olan eğitim programlarını zamanın şartlarına göre iyileştirme ve güncelleme yoluna gitmiştir. Programlarda yapılan güncellemeler ile eğitim kurumları da öğrencilerini içinde bulundukları dönemin gerektirdikleri doğrutusunda daha donanımlı bir şekilde yaşama hazırlama hatta bazen yaşamı eğitim kurumlarında tecrübe edebilmelerine olanak sağlayacak ortamları oluşturma abası içinde olmuşlardır (Ünal, 2018, s. 1). Oluşturulan bu eğitim ortamlarında öğrencilere bir takım özellikleri kazandırabilecek en önemli derslerin başında sosyal bilgiler dersi gelmektedir. Öğrencilerin toplumsal problemler veya toplum ile ilgili konularda bilgi sahibi olmalarında ve iyi bir vatandaş olarak sorumluluklarının bilincinde olmalarında, evrensel ve milli deęerleri kavramalarında sosyal bilgiler dersinin önemi yadsınamayacak derecede büyüktür (Yıldırım, 2018, s. 1).

Oyun, ocukluğun ilk yıllarından itibaren bireyin hayatının önemli bir parçasıdır. Öyle ki ocuğun kişiliğinin gelişmesinde büyük bir öneme sahiptir. Oyunlar aracılığıyla ocuğun hayatına ufak dokunuşlar yapılarak kişiliğini bulmasına yardımcı olunabilir. Oyun anında ocuk rahattır, duygu ve düşüncelerini ifade etmekte zorlanmaz, utanmaz, sıkılmaz. Hissettikleri ne ise kolaylıkla anlaşılabilir. Üzüntüsünü, sevincini, korkusunu,

endişesini, heyecanını oyun oynarken yaşar. Oyunlar sayesinde çocuğu tanımak daha kolaydır. İlgileri, yetenekleri, becerileri oynanan oyunlarla tespit edilebilir. Bunların dışında oyunlar ile öğrencilere bilgi düzeyinde beceriler de kazandırılabilir. Eğitim programına uygun olarak hazırlanan oyunlar ile kavratılması gereken bilgi ve davranışlar da öğrencilere kolaylıkla kazandırılabilir. Oyun yöntemi kullanılarak kavratılan bilgiler daha anlamlı ve kalıcı hale gelir.

Oyun yöntemi kullanılarak gerçekleşen öğretim; kavranması zor soyut dersleri sıkıcı olmaktan kurtararak sınıf ortamını daha eğlenceli hale dönüştürür. Böyle bir sınıf ortamı çocuklar için önemli bir farklılık teşkil ettiğinden oldukça dikkatlerini çeker ve onları öğrenmeye hazır hale getirir. Öğrenmeye açık olan çocuk kazandırılmak istenen bütün bilgi ve becerileri anında alır. Oyun esnasında eğlenirken farkında olmadan da öğrenir. Kısacası oyunla öğretim yöntemi eğitim öğretim ortamını eğlenceli bir hale dönüştürür.

Dünyada yaşanan önemli teknolojik gelişmeler hayatının her alanına etki etmiştir. Teknolojide yaşanan gelişmeler eğitim dünyasına da yansımış ve eğitim politikaları da teknolojideki gelişmeler neticesinde değişim göstermiştir. Teknoloji eğitimin her alana girmiştir. Çocukların teknolojiye olan ilgileri ve alakaları düşünülerek eğitim programlarında yer verilen teknoloji ile öğrenmeler oldukça dikkat çekici hale gelmiştir. Özellikle ilkökul yıllarında somut işlemler döneminde olan çocuklar teknoloji sayesinde soyut ve anlaşılması zor kavramları daha kolay anlamlandırmakta ve girdiği dijital platformda daha rahat öğrenmektedir.

Teknolojik gelişmelerle birlikte oyunlarda dijital platforma taşınmaya başladı. Eski zamanlarda oynanan geleneksel oyunlar yerini bilgisayar ortamında oyunlara bırakmaya başladı bile. Günümüzde hem geleneksel oyunlar hem de dijital oyunlar oynanmakta fakat ilerleyen zamanlarda teknolojide yaşanan bu hızlı gelişmeler neticesinde geleneksel oyunlar yerini tamamen dijital oyunlara bırakacaktır. Öğretim programlarımızda yer alan oyun yöntemi, sadece geleneksel oyunlar değil aynı zamanda dijital oyunlar olarak da karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde programlarımıza yeni giren dijital oyunlar ilerleyen zamanlarda programlarımızda daha çok yer alacağı benziyor.

1.2.Araştırmanın Önemi

Oyun oynamak çoğu zaman sadece eğlence olarak algılsa da, çocuğun gelişimi üzerindeki etkileri yadsınamaz derecede önemlidir. Aslında çocuk için yemek ve uyumak gibi önemli bir fiziksel ihtiyaçtır. Çocuklar oyun oynarken kendi yeteneklerini ve problem çözme becerilerini keşfeder. Oyun, çocukları fiziksel, zihinsel, duygusal ve sosyal anlamda geliştirerek hem kişilik gelişimlerini destekler hem de onları hayata hazırlar.

Çocuğun gelişimi üzerinde oyun birçok alanda önemlidir. Oyun ile çocuk kendini güvende, sevilen ve mutlu hisseder. Bunların yanı sıra sosyal becerilerin gelişebilmesi için de oyun oldukça önemlidir. Oyun çocuklara deneme yanılma yoluyla doğruyu bulabilmeyi, başladıkları işi bitirebilmeyi ve bir şeyleri başarabilmek için çaba harcamak gerektiğini öğretir. Çocuklara kurallara uyma becerisi kazandırma, iş birliği yapma, yardımlaşma ve paylaşma gibi davranışları öğreterek çocuğu sosyal gelişimine katkı sağlar (Semerci, 2019).

Oyun çocuk için önemli bir iştir. Çocuğun kendisini daha rahat ifade edebildiği yerdir oyun. Çocuk oyunlar ile büyür, oyunlar ile olgunlaşır ve oyunlar ile gelişir. Çocuğa klasik yöntemlerle öğretilmeyecek birçok şey oyunlar aracılığıyla öğretilbilir. Oyun iyi bir eğitim öğretim yöntemidir. Çünkü kullanılan oyun yöntemi ile kalıcı davranış değişikliği kazandırılabilir (“Oyunun Önemi”, 2019). Eğitsel oyun metodunun somut işlemler evresinde ve somut işlemler evresinden soyut işlemler evresine geçiş döneminde olan öğrencilerin eğitim öğretimlerinde kullanılması anlamlı öğrenmelerin gerçekleşebilmesine yardımcı olacaktır (Yıldız, Şimşek ve Araz, 2016, s.22).

1.3.Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, ilkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisinin olup olmadığını incelemektir.

1.3.1. Alt Amaçlar

Genel amaçlara yönelik alt amaçlara dayalı aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Eğitsel oyun ve dijital oyuna dayalı öğretimin öğrencilerin akademik başarıları üzerinde etkisi var mıdır?

2. Eğitsel oyun ve dijital oyuna dayalı öğretimin öğrencilerin sosyal bilgiler dersine karşı tutumları üzerinde etkisi var mıdır?

3. Eğitsel oyun ve dijital oyuna dayalı öğretim ile mevcut program uygulanan öğrencilerin akademik başarıları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

4. Eğitsel oyun ve dijital oyuna dayalı öğretim ile mevcut program uygulanan öğrencilerin sosyal bilgiler dersine karşı tutumları arasında anlamlı farklılık var mıdır?

1.4.Sayıtlılar

1. Araştırmada yer alan deney ve kontrol grubundaki öğrencilerin sosyal bilgiler tutum ölçeğine doğru ve samimi yanıtlar verdiği kabul edilmiştir.

2. Uygulama boyunca öğretmen ve ortamın doğal davranışlar barındırdığı kabul edilmiştir.

3. Deney ve kontrol gruplarını etkileyen ancak kontrol altına alınamayan etkenlerin eşit derecede etki ettiği kabul edilmiştir.

1.5.Sınırlılıklar

1. Araştırma, Elazığ ili Merkez ilçesi Toki Fırat İlkokulu 4-A (18 öğrenci) ve 4-F (18 öğrenci) sınıfı öğrencileri ile sınırlıdır.

2. Araştırma, bu araştırmada kullanılan ölçek ve uygulanan başarı testi ile sınırlıdır.

3. Çalışma yapılan konuların programdaki süresi (5 hafta toplam 15 ders saati) ile sınırlıdır.

1.6.Tanımlar

İlkokul: Zorunlu eğitim çağına gelmiş 6 – 11 yaş aralığındaki çocukların temel eğitimi ve öğrenimini sağlayabilmeleri için devlet tarafından açılan eğitim öğretim kademesinin ilk basamağıdır.

Sosyal Bilgiler Dersi: Bireyleri toplama hazırlamak ve toplumun bir parçası olmalarına katkı sağlamak amacıyla ilkokulun 4. sınıfında ve ortaokul 5., 6. ve 7. sınıflarında okutulan bir derstir.

Oyun: Bireylerin hayatının bütün evrelerini kapsayan, iyi vakit geçirmelerini sağlayan ve belirli kuralları olan bir eğlence aracıdır.

Eğitsel Oyun: Belirli bir eğitsel amaç kapsamında öğrenilen bilgileri pekiştirmek, yeni bilgiler öğrenmek ve farklı ortamlarda öğrenmeyi gerçekleştirmek amacıyla önceden belirlenen kurallar çerçevesinde oynanan oyunlardır.

Dijital Oyun: Öğrencilerin eğlenerek öğrenmelerine katkıda bulunan, kullanılan animasyon ve şekiller sayesinde derslere olan ilginin artmasına yardımcı olan ve öğrencilere anında geribildirim sağlayan etkili bir araçtır.

İKİNCİ BÖLÜM

II. KURAMSAL ÇERÇEVE İLE İLGİLİ ÇALIŞMALAR

Bu bölümde araştırma konusuyla ilgili alanyazın taraması ile yurt içinde ve yurt dışında yapılmış olan bazı araştırmalara yer verilmiştir.

2.1.İlgili Alanyazın

İlgili yayınlar, eğitim, öğrenme ve öğretim, ilkokul, ilkokul öğretim programları, Sosyal Bilgiler dersi, Sosyal Bilgiler dersinde kullanılan yöntem teknikler, oyunla öğretim, eğitsel oyun, dijital oyun, Sosyal Bilgiler dersinde oyun boyutlarında incelenmiştir.

2.1.1. Eğitim, Öğrenme Ve Öğretim

2.1.1.1. Eğitim

Eğitim, bireyleri önceden belirlenmiş hedefler çerçevesinde yetiştirme süreci olarak tanımlanabilir. Bu süreç boyunca bireyler bilgi, beceri, değerler ve tutum yönünde farklılaşır. Başka bir ifade ile eğitim, bireylerin yaşantıları ve kasıtlı kültürlenme yoluyla istenilen şekilde davranış değişikliği oluşturma süreci olarak ifade edilmiştir (Demirel,2017, s:6). En kapsamlı manasıyla eğitim “ kültürlenme” sürecidir (Fidan ve Erden, 2001, s. 2).

Kültürlenme, bireylere kültürel değerlerin kazandırılmasıdır. Kültür, toplumların hayat tarzıdır (Sönmez, 2007, s. 2). Bütün toplumlar kendi kültürlerinin niteliklerini yeni nesillere kültürlenme vasıtası ile aktarır. Kültürlenme süreci toplumların devamı için önemli bir araçtır (Şahin, 2004, s. 7).

Eğitim, toplumsal hayatta karşılaştığımız sorunların çözümü olarak vurgulanmaktadır. Eğitim bir süreçtir. Eğitim yalnızca davranışlarda değişiklik yapma değil, yapılan değişikliklerle bireyin ve toplumun yaşantısını değerli kılma sürecidir (Şahin, 2004, s. 11-16).

Senemoğlu'na (2018, s.92) göre eğitim, kasıtlı olarak eğitim kurumlarında ve gelişigüzel olarak bireyin hayatını sürdürdüğü sosyal çevrede yapılmasına bakılmaksızın, sadece istendik davranış değişikliklerinin olması ve geçerli öğrenmeleri kapsamıdır.

Eğitim, istendik davranış değişikliği kazandırma, belirli bir yaşantı geçirme, kasıtlı yani planlı olma ve belli bir süreci kapsama gibi özellikleri taşır. Eğitim sadece okullarda yapılmaz, okulların dışında bireye istendik davranışlar kazandırabilen her yerde eğitim yapılabilir. Ayrıca eğitim, fiziksel uyaranlarla beyinde değişiklikler oluşturma sürecidir (Sönmez, 2007, s. 4; Subaşı, 2014, s.10).

Yavuz'a(2008, s:15) göre eğitim, dinamik bir yapıya sahip olmalı, dayandığı bir felsefi akım ve bu akıma göre kazandırılacak hedef ve davranışlar, kullanılacak yöntem, araç gereç ve ölçme değerlendirme durumlarının farklı olması gerekmektedir.

Eğitim insan için yaşamsal bir süreçtir. İnsanın olmazsa olmazıdır. Eğitim, anne karnında başlayıp mezara kadar devam eden bir süreçtir. Her an yeni bir bilgi öğrenebilir veya mevcut bilgilerimizi değiştirebiliriz. Eğitim, toplumda yer etmiş kültürü aktaran, benimseten ve geliştiren bir araçtır (Erdem, 2005, s.2).

Başka bir tanıma göre de eğitimin öncelikli görevi davranış edindirme olarak belirtilmiştir. Bu görev yeni bir davranış edindirme olabileceği gibi var olan davranışı geliştirme ve değiştirme şeklinde de olabilir. Bireylerde davranış değişikliği meydana getirebilmek için bireyin gerekli çabayı göstermesi ve eğitim faaliyetlerinin belirli amaçlar çerçevesinde gerçekleştirilmiş olması gerekmektedir (Kıncal, 2009,s:3).

Eğitim, formal ve informal olmak üzere ikiye ayrılır.

2.1.1.1.1. Formal Eğitim

Formal eğitim amaçlıdır, daha önceden hazırlanan bir program dahilinde planlı bir şekilde ve öğretim aracılığıyla gerçekleştirilir. Eğitim sürecini öğretmen planlar, planı uygular ve süreci takip eder. Sürecin belirli aşamalarında ve sonunda değerlendirmeler yapılır. Okullarda yapılan eğitimler formal eğitime örnektir. Okul dışında bireyleri bir mesleğe hazırlamak ve meslekte deneyim kazanmalarını ve ilerlemelerini sağlamak amacıyla planlı bir şekilde verilen eğitim de formal eğitimidir.

Okul dışında yürütülen eğitimler kısa sürelidir, belli yaş gruplarına verilir ve ihtiyaç duyuldukça belli konularda verilir (Fidan ve Erden, 2001, s. 3).

Formal eğitim, örgün ve yaygın eğitim olarak ikiye ayrılır.

Örgün eğitim, belli yaş grubundaki bireylere Milli Eğitim amaçları çerçevesinde hazırlanan amaçlar çerçevesinde okullar tarafından düzenli olarak verilen eğitimdir. Örgün eğitim kademeleri sistemdeki öğrencileri bir üst kademeye veya hayata hazırlama görevi üstlenmiştir (Erdem, 2005, s. 32).

Yaygın eğitim, örgün eğitim sistemine hiç girmemiş veya örgün eğitimi belli bir kademede terk etmiş ya da başarılı olamamış olan bireylere verilen eğitimdir (Şahin, 2004, s.9). Halk eğitim merkezlerindeki kurslar, belli kurumların verdiği hizmetiçi eğitimler yaygın eğitim kapsamındadır. Yaygın eğitim etkinliklerinin büyük çoğunluğunu Halk Eğitim Merkezleri'nde açılan kısa süreli kurslar oluşturmaktadır. Bu merkezlerde çeşitli kurslar açılmaktadır (Fidan ve Erden, 2001, s. 3; Erdem, 2005, s. 38).

2.1.1.1.2. İnfomal Eğitim

İnfomal eğitim, hayatın içinde kendiliğinden oluşan bir süreci kapsar. Amaçlı ve planlı değildir, gelişigüze'dir. Birey karşısına çıkan durum veya içinde bulunduğu grupla etkileşimde bulunarak farkına varmadan bir şeyler öğrenir. Bu çeşit öğrenmeler genellikle ailede, okulda, televizyondan, işyerinde yani yaşamın içinde kendiliğinden öğrenilir (Fidan ve Erden, 2001, s. 3-4). İnfomal eğitim, bireyin doğumundan ölümüne kadar hayatının her alanında kendiliğinden meydana gelir. İnfomal eğitim, bireyde davranış değişikliği gerçekleştirmede veya bireye yeni davranışlar kazandırmada formal eğitimden daha ön plandadır. İnfomal eğitim sürecinde, bireyler istedik davranışların yanı sıra olumsuz davranışlar veya alışkanlıklar da kazanabilirler (Şahin, 2004, s. 10-11).

2.1.1.2. Öğrenme ve Öğretim

Öğrenme, yaşantılar yoluyla gerçekleşen, bireyde kalıcı bir şekilde davranış değişikliği meydana getiren bir süreçtir (Karadağ ve Korkmaz, 2007, s.13).

Öğrenme sürecinin sonunda kişilerin davranışlarında değişme meydana gelmesi beklenir. Çevresiyle etkileşim kurup, duyu organlarıyla tepki vermesi beklenir. Öğrenme çoğu zaman kendiliğinden veya yönlendirilmiş olmak üzere ikiye ayrılır (Fidan ve Erden, 2001, s.10 - 11). Öğrenme işlevindeki değişimler “ *bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor*” olmak üzere üç çeşit olabilir (Şahin, 2004, s. 19).

Öğretme, öğrenmeyi sağlama etkinlikleridir. Öğretme etkinlikleri amaçlı ve bilinçli yapılır. Öğretme faaliyetleri kişilerin davranışlarında değişiklik meydana getirebilmek amacıyla bir kişi veya grup vasıtasıyla yapılabileceği gibi televizyon, bilgisayar, kitap, film gibi yazılı veya görsel sembollerle de yapılabilir. Fakat bu tür öğrenmelerde istendik davranışların yanında istemedik davranışlar da bireye kazandırılabilir (Fidan ve Erden, 2001, s. 11).

Öğretme, bireyin davranışlarında hem kendi hayatında hem de toplumun hayatında nitelikli farklılaşmalar meydana getirebilmek için yapılan etkinliklerin tamamı olarak tanımlanabilir. Formal eğitim kurumlarında öğretme faaliyetleri öğretmenler tarafından yürütülmektedir (Şahin, 2004, s. 19). Okullarda yapılan planlı, programlı ve kontrollü öğretme faaliyetlerine öğretim adı verilmektedir (Fidan ve Erden, 2001, s. 12).

Eğitim süreci boyunca öğrenme, öğretme vasıtasıyla gerçekleştirilir. Öğrenme ve öğretme birbiriyle bağlantılıdır. Öğrenme sürecinde öğrenen, öğretme sürecinde ise öğreten ön plana çıkmaktadır (Fidan ve Erden, 2001, s. 11). Eğitim sürecinin sonunda bireyin davranışlarında değişiklikler meydana gelir. Meydana gelen bu değişikliğin kalıcı izli olması öğrenmenin ürünüdür. Öğretme ise öğrenmeyi kılavuzlama, sağlama etkinlikleridir (Şahin, 2004, s. 20).

Ülkemizde eğitim öğretim faaliyetleri kademeler halinde yürütülmektedir. Bu faaliyetler temel eğitim ile başlayıp yüksek öğretim ile son bulmaktadır. Ülkemizdeki eğitim öğretim kademeleri; okul öncesi, ilkokul, ortaokul, lise ve üniversite olmak üzere beş kademeye ayrılmıştır. Bu çalışmada ilkokul öğrencileri ile çalışıldığından, eğitim kademelerinden sadece ilkokul kavramı açıklanacaktır.

2.1.2. İlkokul

İlkokul, çocuğun bir birey olarak toplumun bir parçası olmasında ve kişiliğini kazanmasında oldukça önemlidir. İlkokul eğitimi erken yaşta başladığından örgün eğitimin en önemli basamağıdır. Çocukların hem kendileriyle ilgili hem de okulla ilgili algılarının şekilleneceği bir basamak olduğu için önem verilmesi gereken bir eğitim basamağı olarak karşımıza çıkar (Pınar, 2016, s.65).

Öğrencilerin yaşamında ilkokul çok önemli bir döneme denk gelmektedir. Çünkü okul hayatının ilk yıllarına denk gelen bir deneyimdir. Bu yüzden ilkokulun temel amacı, çocukları yaşama ve bir üst öğrenim hayatına hazırlamaktır. Bu amaç için ilkokulda öğrencilere pek çok ders verilmektedir (Ekici ve Ilgın Bilici, 2017, s.5).

İlkokula başlamak çocuğun hayatında bir dönüm noktasıdır. Gününün neredeyse tamamını evde geçiren çocuk, evden ayrılıp farklı bir ortama girer. Girdiği bu yeni ortamda çocuk, akranları ile karşılaşır, onlarla vakit geçirir, bir ilişki kurmaktadır. Çocuk aynı zamanda bu ortamda hem toplumsal kuralları öğrenir hem de kendisinden beklenen okuma yazma öğrenme ve temel akademik becerileri kazanır (Mercan Uzun ve Alat, 2017, s.60).

2.1.3. İlkokul Öğretim Programları

İlkokul öğretim programı, milli eğitimin temel ilke ve amaçlarına uygun olarak ve her öğrencinin gelişim özellikleri dikkate alınarak hazırlanmıştır. MEB 2018 öğretim programına göre; hazırlanan öğretim programları sadece bilgi aktaran bir yapıdan ziyade bireysel farklılıklara önem veren, beceri ve değer kazandırmayı hedefleyen, sade ve anlaşılır bir şekilde hazırlanmıştır.

İlkokul dönemindeki dördüncü sınıf öğrencileri günde altı saat olmak üzere haftada otuz saatlerini okulda geçirmektedir. Haftalık 30 saatin tamamı zorunlu derslerden oluşmaktadır. 4.sınıf haftalık ders çizelgesine bakıldığında 30 saatlik derslerin, 8 saatini Türkçe, 5 saatini Matematik, 3 saatini Sosyal Bilgiler, 3 saatini Fen Bilimleri, 2 saatini Yabancı Dil (İngilizce), 2 saatini Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi, 2 saatini İnsan Hakları, Yurttaşlık ve Demokrasi, 2 saatini Beden Eğitimi ve Oyun, 1

saatini Trafik Güvenliđi, 1 saatini Grsel Sanatlar ve 1 saatini Mzik oluřturmaktadır (MEB, 2018a).

Milli Eđitim Bakanlıđı, ilkokul Sosyal Bilgiler dersi đretim programında; Trkiye Cumhuriyeti vatandařı olarak vatanını ve milletlini seven, sorumluluklarını yerine getiren, haklarını bilen ve kullanabilen, Atatrk ilke ve inkılaplarına bađlı, milli bilince sahip bireyler yetiřtirmek amalanmıřtır (MEB, 2018b, s.8).

İlkokul Trke dersi đretim programında; đrencilerin dinleme/ izleme, okuma, yazma ve konuřma ile alakalı dil becerilerini ve biliřsel becerileri kazanmaları, bu becerileri kullanarak bireysel ve sosyal ynden kendilerini geliřtirmeleri, etkili iletiřim kurabilmeleri, okuma ve yazma alışkanlıđı kazanmaları amalanmıřtır (MEB, 2018c, s. 8).

İlkokul Matematik dersi đretim programında; đrencilerin matematiksel okuryazarlık becerilerini geliřtirebilmek, matematiksel kavramları anlayabilmeleri ve kullanabilmelerini sađlamak, problem zme srecinde akıl yrtmelerini sađlayabilmek, matematiksel dřncelerini mantıklı bir řekilde aıklayabilmelerini sađlamak ve matematik dilini dođru kullanabilmelerine yardımcı olmak amalanmıřtır (MEB, 2018d, s.9).

İlkokul Fen Bilimleri dersi đretim programında; đrencilerin dođayı keřfetmeleri ve evre ile olan iliřkileri anlamaları, bilimsel sre ve becerileri benimseyip sorunlara zm retmeleri, toplum, ekonomi ve dođal kaynaklara iliřkin kalkınma becerilerini geliřtirmeleri, gnlk yařamda karřılařacakları sorunlara iliřkin sorumluluk almaları ve bu sorunları zerken fen bilimlerinden faydalanmalarını sađlamak amalanmıřtır (MEB, 2018e, s.8).

İlkokul Yabancı Dil (İngilizce) dersi đretim programında; đrencilerin İngilizce dersine karřı olumlu tutum geliřtirmelerini, sıradan ve gndelik gereksinimleri karřılayabilecek yalın ifadeleri anlayıp kullanabilmelerini, kendisini ve bir bařkasını tanıtabilmelerini, karřısındakine basit sorular sorabilmelerini ve sorulan sorulara cevap verebilecek basit iletiřim becerilerini kazanabilmelerini sađlamak amalanmıřtır (MEB, 2018f, s. 38).

İlkokul Din Kültürü ve Ahlak Bilgisi dersi öğretim programında; öğrencilerin dinin kültür, medeniyet ve sosyal hayat üzerindeki etkilerini kavramalarını, farklı inançlara saygı duymalarını, ahlaki değerleri tanımlarını, İslam dinini tanımlarını, bazı dua ve surelerin içeriklerini ana hatlarıyla tanımlarını sağlamak amaçlanmıştır (MEB, 2018g, s.8).

İlkokul İnsan Hakları, Yurttaşlık ve Demokrasi dersi öğretim programında; öğrencilerin insani değerleri benimsemelerini, hak, özgürlük ve sorumluluk kavramlarını keşfetmelerini, hak ve özgürlüklerini kullanırken sorumluluk alabilmelerini, demokrasi kültürünün geliştirilebilmesi için adaleti ve eşitliği gözetebilmelerini, demokratik karar alma süreçlerine katılabilmelerini, kurallara uyarak hak ve özgürlükleri koruyabilmelerini ve geliştirebilmelerini sağlamak amaçlanmıştır (MEB, 2018h, s.8).

İlkokul Beden Eğitimi ve Oyun dersi öğretim programında; öğrencilerin oyun ve fiziki etkinlikler sayesinde yaşamları boyunca kullanacakları temel hareketleri, sağlıklı ve etkin hayat becerilerini, kavramları ve stratejileriyle birlikte bunlarla ilişkili olan hayat becerilerini ve değerleri geliştirip bir sonraki eğitim kademesine hazırlanmalarını sağlamak amaçlanmıştır (MEB, 2018i, s. 9).

İlkokul Trafik Güvenliği dersi öğretim programında; öğrencilerin trafikle ilgili temel kavramları açıklayabilmelerini, olumlu değer yargısı oluşturabilmelerini, trafik kurallarına duyarlı olabilmelerini, trafik güvenliği bilincini oluşturabilmelerini, trafik ve ilk yardımı ilişkilendirebilmelerini, trafikte tehlikeli hareketlerden kaçınmalarını sağlamak amaçlanmıştır (MEB, 2018i, s. 8).

İlkokul Görsel Sanatlar dersi öğretim programında; öğrencilerin görsel okuryazarlık, estetik ve algı bilincine sahip olmalarını, temel kavram ve uygulamalar konusunda bilgi sahibi olmalarını, güncel kültür sanat tasarımlarının farkında olmalarını, kendi kültürü ve diğer kültürlerin değerini anlamalarını ve onları korumalarını, sanat alanında etik davranışlar göstermelerini ve görsel sanatları öğrenmeye ve uygulamaya istekli olmalarını sağlamak amaçlanmıştır (MEB, 2018j, s. 8).

İlkokul Müzik dersi öğretim programında; öğrencilerin müzik aracılığıyla estetik yönlerini geliştirmek, duygularını, düşüncelerini ve deneyimlerini müzik aracılığıyla ifade etmelerini sağlamak, yeteneklerini ve yaratıcılıklarını geliştirmek, farklı müzik türlerini tanımlarını sağlamak, zihinsel becerilerini geliştirmek, toplumsal ve bireysel ilişkilerini geliştirmek, farklı türlerde şarkı söyleme ve dinleme etkinliklerine katılmalarını sağlamak, başta İstiklal Marşı olmak üzere marşlarımızı özüne uygun bir biçimde seslendirmelerini sağlamak amaçlanmıştır (MEB, 2018k, s.8).

2.1.4.Sosyal Bilgiler

Sosyal bilgiler dersi hem ilkokul hem de ortaokul kademesinde okutulan bir derstir. İlkokul 4. sınıfta sosyal bilgiler adıyla başlayan ders ortaokul 5., 6. ve 7. sınıflarda da sosyal bilgiler adıyla devam etmektedir. Literatürde sosyal bilgiler dersinin birçok tanımı yer almaktadır.

1992 yılında NCSS’ de kabul edilen sosyal bilgiler tanımı şu şekildedir:

“ Sosyal bilgiler; beşeri bilimler ile sosyal bilimlerin yurttaşlık ideallerini bütünleştirerek desteklemeye çalışır. Sosyal bilgiler okul programları kapsamında; antropoloji, ekonomi, arkeoloji, coğrafya, hukuk, tarih, felsefe, psikoloji, siyaset bilimi, sosyoloji ve din gibi disiplinler ile matematik, fen bilimleri ve beşeri bilimlerin uygun içeriklerinden faydalananarak sistematik ve koordine bir çalışma sağlamaktadır.” (NCSS’ den akt. Zarrillo, 2016, s.3).

Sosyal bilgiler, çalışma alanı insan olan bir bilimdir. Bu çalışma alanı içerisindeki insan kavramı, hem ailemiz gibi yanı başımızdaki insanları hem de dünyanın bir ucundaki insanları kapsamaktadır. Sosyal bilgiler, çocukların gerekli bilgileri edinmelerine, öğrenme süreçlerini tamamlayarak etkin birer yurttaş olmalarına yardımcı olur (Zarrillo, 2016, s.4).

Sosyal bilimler metodolojik ilkeler bağlamında insan ve toplumla ilişkili geçmiş ve günümüzü birbirine bağlayan disiplinler arası bilimsel bilgiyle ifade edilen bir bütündür (Kabapınar, 2012, s. 2). Bu bağlamda, sosyal bilimlerin insanı, yaşantısından doğan beşeri olayları inceleme ilkesi ile meydana getirdiği söylenebilir (Safran, 2011, s. 2).

İnsanların fiziksel ve toplumsal çevresiyle olan etkileşimini belirli bir süreç içerisinde ele alan sosyal bilgiler dersinin ilköğretim programları içerisinde önemli bir yeri vardır. Sosyal bilgiler, çocuğun toplumun bir parçası olmasına katkı sağlar (Doğanay, 2008, s. 78).

Sosyal bilgiler, toplumsal gerçeği ispatlamaya dayalı bir bağ kurma süreci ve bu süreç sonucunda edinilen bilgiler olarak tanımlanır. Toplumsal gerçek denilen olgu, sosyal hayatı düzenleyen bütün etkinlikler olarak tanımlanabilir (Sönmez, 2010, s. 3). Sosyal bilgiler dersinin amacı, öğrencinin toplumsal yaşama uyum sağlamasına yardımcı olma, üretken ve aktif bireyler yetiştirme olarak görülmüştür. Ayrıca bireyin toplumsal yaşama uyum sağlamasının yanında evrensel değerlere de sahip olması sosyal bilgiler dersinin amaçları arasındadır (Sever, 2015, s.14).

Sosyal bilgiler, kişilerin değişen ülke ve dünya şartlarına göre bilgi, beceri ve tutumlarını geliştirerek toplumsal varoluşlarını gerçekleştirmelerini amaçlayan bir öğrenme alanıdır. Sosyal bilgiler dersi, öğrencilerin coğrafi düşünme yeteneği kazanabilmelerini, doğal ve beşeri çevreyi tanımlarını ve çevreleriyle sağlıklı ilişki kurabilmelerini hedefler (Çelen, Fidan ve Hayır Kanat, 2018, s.70).

Sosyal bilgiler dersi insanı, toplumu ve çevreyi ele alıp incelemektedir. Öğrencinin, toplum ile ilişkilerinden deneyimler kazanmasına; kendisini, değerlerini ve düşüncelerini keşfetmesine ortam hazırlayan bir derstir (Kabapınar, 2012, s. 3).

Sosyal bilgiler dersi, çocukların bir parçası oldukları toplum ve bu toplumun sorunlarından haberdar olmalarında ve bir vatandaş olarak yerine getirmeleri gereken sorumluluklarını öğrenmelerinde, evrensel özellikleri ve ulusal değerleri kavramalarında, insan ilişkilerini anlamlandırabilmelerinde etkili olan temel derslerin başında gelir. Bundan dolayı sosyal bilgiler dersi, bireylerin kişiliklerinin gelişmesinde, topluma uyumlu, verimli ve üretken bir vatandaş olarak yetişmelerinde önemli bir yere sahiptir (Aykaç, 2007, s. 48).

Sosyal bilgiler öğretimi, etkili vatandaşlık için bu bilime ait bilgi, beceri ve değerlerin kazanılmasında en iyi hazırlık olduğu varsayımına dayanır (Öztürk, 2009, s. 5). Sosyal bilgiler dersinin temel amacı etkili vatandaş yetiştirmektir (Safran, 2011, s. 7; Kabapınar, 2012, s. 3). Aynı zamansa sosyal bilgileri dersi bireyleri aktif vatandaş

olarak yetiştirmeye çalışır (Safran, 2011, s. 7). Ayrıca sosyal bilgiler dersinin diğer bir amacı, eğitim programları aracılığı ile demokratik vatandaşlık değerlerinin ve becerilerinin öğrenciye kazandırılmasıdır (Kabapınar, 2012, s. 3). Ancak bu amaçların bireye kazandıracağı niteliklerden çok bu amaçların bireylere nasıl kazandırılacağı da oldukça önemlidir (Nayci ve Adıgüzel, 2017, s.350).

Sosyal bilgiler müfredat programı, ilköğretim çocuklarının seviyelerine uygun olarak seçilmiş bilgilerin, disiplinler arası bir yaklaşımla verilmesine dayanır (Safran, 2011, s. 15). Sosyal bilgiler, akademik ortamda üretilen bilimsel bilgiyi alarak öğrencilere sunmaktadır. (Kabapınar, 2012, s. 2).

Tüm bunlara ek olarak; sosyal bilgiler dersleri, sorgulamadan uzak itaat etmeyi benimseyen bireyler yetiştirmek yerine toplumsal değerleri eleştirebilen, üretebilen, eleştirel ve yansıtıcı düşünce perspektifine sahip bireyler yetiştirmeye yöneliktir (Kabapınar, 2012, s.3).

Sosyal bilgiler dersi, kişilere toplumsal bir kimlik kazandırmak ve onlara toplumu tanıtmak için uygun içeriğe sahip bir derstir. Sosyal bilgiler dersinin amacı; sorumluluk sahibi, iyi ve etkili bireyler yetiştirmektir. Sorumluluk sahibi, iyi ve etkili birey olmak, içinde yaşanılan sosyal grubun kurallarını benimsemek, kendini o gruba ait hissetmek ve o kurallara uyum sağlamak ile doğrudan ilişkilidir. Bunun yanı sıra sosyal bilgiler dersi, kişilerin içinde yaşadıkları toplumları, yaşadıkları ortamları ve kültürlerini tanımalarına yardımcı olacak bir içeriğe sahiptir. Başka bir deyişle sosyal bilgiler dersinin kişilerin kendi toplumunun ve ya sosyal grubunun kimliğini kazandırma gibi bir işlevi olduğu görülmektedir (Karasu Avcı ve Ünal İbret, 2018, s.340).

2015 yılında MEB tarafından sosyal bilgiler öğretim programında yapılan tanıma göre de; Sosyal Bilgiler, kişinin toplumdaki var oluşunun gerçekleştirilmesine yardımcı olabilmek amacıyla vatandaşlık bilgisi konularını ve coğrafya, tarih, ekonomi, antropoloji, sosyoloji, psikoloji, siyaset bilimi, hukuk ve felsefe gibi sosyal bilimlerini yansıtan; öğrenme alanlarının bir tema ya da ünite altında birleştirilmesini kapsayan; insanın fiziki ve sosyal çevresiyle olan etkileşimini geçmiş, bugün, gelecek bağlamında inceleyen; toplu öğretim anlayışından yola çıkarak yapılandırılmış bir ilköğretim dersidir (MEB Sosyal Bilgiler Öğretim Programı, 2015, s.2).

Sosyal bilgiler dersi sırasında, çocuklar, daha öncede yaşamış olan ve günümüz şartlarında da yaşamakta olan kişiler hakkında bilgi edinirler. Çocuklar, ders esnasında aynı anda düşünüp, araştırmacı, yazar, okuyucu, dinleyici, konuşmacı, sanatçı ve teknoloji rolüne girerek daha aktif hale gelirler. Ayrıca sosyal bilgiler çocukların iyi birer birey olabilmek için öğrendikleri bilgileri kullandıkları bir zaman dilimidir (Zarrillo, 2016, s.3).

Ulusal sosyal bilgiler standartlarında sosyal bilgiler dersinin konuları 10 tema altında toplanmıştır. Bunlardan ilki ‘Kültür’, ikisi ‘Zaman, Süreklilik ve Değişim’, üçüncüsü ‘İnsanlar, Yerler ve Çevreler’, dördüncüsü ‘Bireysel Gelişim ve Kimlik’, beşincisi ‘Bireyler, Gruplar ve Kurumlar’, altıncısı ‘Güç, Otorite ve Yönetim’, yedincisi ‘Üretim, Dağıtım ve Tüketim’, sekizincisi ‘Bilim, Teknoloji ve Toplum’, dokuzuncusu ‘Küresel Bağlantılar’ ve sonuncusu ‘Vatandaşlık İdealleri ve Uygulamaları’ dır (Zarrillo, 2016, s. 10).

Ülkemizde ise sosyal bilgiler dersinin konuları 7 öğrenme alanı altında toplanmıştır. Bu öğrenme alanlarından ilki ‘Birey ve Toplum’, ikincisi ‘Kültür ve Miras’, üçüncüsü ‘İnsanlar, Yerler ve Çevreler’, dördüncüsü ‘Bilim, Teknoloji ve Toplum’, beşincisi ‘Üretim, Dağıtım ve Tüketim’, altıncısı ‘Etkin Vatandaşlık’ ve sonuncusu ‘Küresel Bağlantılar’ dır (MEB, 2018b, s. 12).

Dünyadaki ve ülkemizdeki sosyal bilgiler programları karşılaştırıldığında; dünyadaki sosyal bilgiler programında yer alan temalar ile ülkemizdeki öğrenme alanlarının bazıları benzer isimlerle dersin içeriğinde yer alırken bazıları farklı isimlerle programa girmiştir.

Sosyal bilgiler dersinin amacına baktığımızda iki temel amaç gözümüze çarpmaktadır. Bunlar; çocukları vatandaş olmanın gerektirdiği sorumlulukları üstenebilmeleri için hazırlayabilmek ve gerekli bilgi, davranış ve becerileri bütünleştirerek sosyal bilgileri diğer alanlardan ayırabilmektir (Seefeldt, Castle ve Falconer, 2015, s.2).

Günümüz sosyal bilgiler programı, geçmişe olabildiğince bağlıdır. Geçmişte bağlı olduğu felsefe, teori ve çalışmaların etkisi hala devam etmektedir. Günümüz sosyal bilgiler öğretimi ve öğreniminin bir takım özellikleri vardır. Bu özelliklere göre

sosyal bilgiler dersi; aktif, anlamlı, ilgi çekici, bütünleştirici ve değer temelli olmalıdır (Seefeldt, Castle ve Falconer, 2015, s.12).

Sosyal bilgiler için yapılan tanımlar incelendiğinde genel olarak; sorumluluk sahibi vatandaşlar yetiştirme, tarihsel bağ kurma, kültür ve miras, hukuk, coğrafya, özgürlük, demokrasi ve adalet gibi unsurlara vurgu yapıldığı tespit edilmiştir. Bireylerin yaşama dair ilk deneyimleri ailede başlar ve gelişen çevreleri dahilinde okul yaşamıyla devam eder. Eğitim kurumlarının temel amacı bulundukları ülkedeki eğitim programları çerçevesinde her anlamda donanımlı vatandaşlar yetiştirmektir. Eğitimin ilk dönemleri bireylerde kalıcı davranış değişiklikleri açısından oldukça önemlidir. Türkiye’de örgün eğitim yaşamına başlayan kişilere hayata dair beceri ve bilgiler ilk aşamada hayat bilgisi dersiyle verilirken ikinci aşamada sosyal bilgiler dersi kapsamında devam etmektedir. Bu açıdan sosyal bilgiler dersi olabildiğince fazla öneme sahiptir (Karaca, 2018, s.8).

2.1.5. Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Yöntem ve Teknikler

Sosyal Bilgiler dersinde birçok yöntem teknik kullanılabilir. Bunlardan bazıları aşağıda verilmiştir.

- ***Direk öğretim yöntem – teknikleri:*** Anlatım, tam öğrenme, alıştırma ve uygulamalar, benzerlikler ve farklılıklar, okuma görme ve dinleme rehberleri, öğretici sorular, gösteri
- ***Birbirini etkileyerek yöntem – teknikleri:*** Münazara, görüşme, panel, rol oynama, işbirlikli öğrenme grupları, beyin fırtınası, tartışma, öğrenme halkası, laboratuvar grupları, problem çözme
- ***Dolaylı öğretim yöntem – teknikleri:*** Örnek olay, problem çözme, araştırma inceleme, kavram haritaları, kavram oluşturma, derinlemesine tartışma
- ***Bağımsız çalışırken kullanılan yöntem – teknikler:*** Soru sorma, rapor hazırlama, dersler arası ilişki, bilgisayar destekli öğretim, ev ödevleri, bireysel çalışmalar, araştırma projeleri, öğrenme aktivite paketleri

- **Deneyerek – yaparak öğrenme yöntem – teknikleri:** Arazi gezileri, eğitici oyunlar, benzetim (analoji), rol oynama, alan taramaları, deney yapma, alan gözlemleri (Yel, Taşdemir ve Yıldırım, 2011, s.64).

Yaşar ve Gültekin (2009, s.89)’e göre sosyal bilgiler öğretiminde kullanılan belli başlı yöntem ve teknikler şöyle sıralanabilir:

- Anlatım yöntemi
- Soru-yanıt yöntemi
- Tartışma yöntemi
- Gözlem gezisi yöntemi
- Beyin fırtınası tekniği
- Drama tekniği
- Sözlü tarih tekniği

Sözer (1998, s. 82)’ e göre de sosyal bilgiler öğretiminde kullanılabilecek yöntem ve teknikler dört ana başlık altında toplanmıştır.

- **Öğretmen ağırlıklı yöntem teknikler;** düz anlatım, gösteri, soru – yanıt gibi öğretmenin aktif ve tek yönlü bir iletişimin olduğu, daha çok geçmişte kullanılmış ancak günümüzde de hala kullanılmaya devam eden yöntem ve teknikleri kapsamaktadır.

- **Etkileşim ağırlıklı yöntem ve teknikler;** açık oturum, savlı tartışma, toplu çalışma, sunulu tartışma, küme tasarımları, küme tartışması gibi etkileşime öncelik ve önem veren öğretim yöntem ve teknikleridir.

- **Bireysel ağırlıklı yöntem ve teknikler;** programlı öğretim, bilgisayar destekli öğretim, bireysel tasarımlar, modüllerle öğretim gibi öğrencilerin bireysel çalışmalarından yararlanan öğretim yöntem ve teknikleridir.

- **Yaşantılara dayalı yöntem ve teknikler;** rol oynama, deneylik (laboratuvar) yöntemi, öğretim uygulamaları ve oyunlar yer alır.

2.1.6 Oyunla Öğretim

2.1.6.1. Oyun

Oyun çocuğun gelişimi üzerinde oldukça etkili bir faaliyettir. Çocuk oynadığı oyunlar ve kurduğu hayaller sayesinde bütün yaratıcılığını ortaya koyar ve bu yaratıcılık onu zihinsel anlamda geliştirir. Oyunun tek bir tanımı yoktur. Literatür incelendiğinde oyun kavramı ile ilgili çeşitli tanımlar yapılmıştır. Bu tanımlara geçmeden önce TDK'nın yaptığı oyun tanımına bakmakta fayda vardır.

TDK oyun kavramını “Zeka ve yetenek geliştirici, belirli kuralları olan, güzel vakit geçirmeye yardımcı olan eğlence” şeklinde tanımlamıştır (TDK, 2019).

Oyun, kişinin özellikle çocukluk dönemlerinde bedensel ve bilişsel gelişimine katkı sağlayan, düşünce ve duygularını ifade edebildiği etkinliklerdir. Oyun, çocuğun hayatının bir parçasıdır. Belirli bir alan ve belli bir zaman içerisinde yapılan, çocuğun yaratıcı gücünü ortaya çıkaran, beceriler kazandıran ve aynı anda eğlendiren etkinliklerdir (Çoban ve Nacar, 2006, s.7). Oyun, çocukları sosyal ve zihinsel yönden geliştiren bir araçtır. Çocukların gelişiminde oldukça önemlidir, özellikle okul öncesi ve ilköğretim dönemlerinde çocuğun her anlamda gelişimine katkı sağlar. Oyunlar, çocukların iletişim ve dil becerilerinin gelişmesine, sosyal ilişkiler kurmalarına, kendilerini ifade edebilmelerine ve paylaşma alışkanlığını kazanabilmelerine yardımcı olur (Yalçın ve Bertiz, 2019, s. 29).

Oyun; dili, milleti, cinsiyeti, ırkı ne olursa olsun bütün yaş kademelerindeki bireylerin, özellikle de çocukların belirli bir hedef doğrultusunda bir araya gelmesini sağlayan, onların sosyal becerilerini geliştiren, eğlenceli bir etkinliktir (Yıldırım, 2015, s.10).

Oyun, çocuğun kendi iç dünyasının yanı sıra dış dünya ile de iletişim kurmasına yardımcı olan bir etkinliktir. Çocuğun oyun sayesinde dünyayı algılaması, tanınması ve deneyim kazanması, onu gelecekteki yaşamına hazırlar (Kuyumcu, 2007 s.17; Nalbur Taşdemir, 2007 s.17). Çocuğun dünyayı tanınması, hayatı, varlığı, canlılığı ve her şeyi oyundur. Oyun, çocuğun amaçlarını, isteklerini anlatan, onu hayata hazırlayan ve isteklerine kavuşturan en etkili amaçtır (Çoban ve Nacar, 2006, s.7). Çocuklara göre,

onların işleri oyun oynamaktır. Çünkü oyun çocuklar için önemli bir iştir (Kuzu, 2010, s.3).

Oyun; doğaçlama ve özgürce yapılan, duyguları, duyuları geliştiren etkinlikler bütünü, haz ve mutluluk kaynağıdır. Oyun, yeni şeyler yaratmak, üretmek ve yeniden biçim vermektir. Oyun, hazırlık yapma, taklit etme, alıştırma, anlama ve kavrama basamaklarını içeren etkinliklerdir (Nalbur Taşdemir, 2007 s.17).

Oyunun basit kuralları vardır, sonunda kazanmak ve kaybetmek önemli değildir. Önemli olan katılımcıların keyif ve neşe içinde vakit geçirmesidir. İşte böyle bir etkinliğe dahil olmak adına yapılan fiziksel ve zihinsel eylemler bütününe oyun denir (Onay, 2007 s.13).

Oyunlar öğrencilerin güdülenmişlik düzeyini artırır, içeriğe ilgi duymalarını sağlar, konuyu öğrenebileceklerine ilişkin özgüvenlerini artırırken öğrenme ortamında öğrenciyi rahatlayıp motivasyonunu yükseltir (Aslan Akın ve Atıcı, 2015, s. 78).

Oyunlar, öğrenme ortamında öğrencileri motive ederek oyun ortamını kullanmaya teşvik eden unsurların tümüdür. Basit oyunlar sayesinde öğrencilere verilen görevlerle öğrenme ortamı hazırlanabilir. Hatta oyunun yapım sürecine öğrencileri de dahil ederek öğrencinin içsel olarak daha çok motive olmaları sağlanabilir (Vos, Meijden ve Denessen, 2011, s. 130).

Oyun, çocuğun kendisini ve çevresini keşfedebilmesini sağlayan önemli bir aktivitedir. Çocuklar oyun sayesinde bilişsel, psikomotor ve duyuşsal alanlarda çok fazla beceri kazanırlar ve çocuklar için oyun oynamak en önemli etkinliktir. Çocuklar yaşına veya bulunduğu ortama göre farklı oyunları tercih edebilir (Güven, 2018, s. 795).

Oyun, çocuğun hayatında yer alan en önemli ilgi alanıdır. Oyuna öğrenme açısından baktığımızda ise etkin bir şekilde öğrenme ortamı olabilme potansiyeline sahiptir. Bunun sebebi öğrenmeye teşvik eden ve çocuğa daima öğrenme isteği kazandıran motivasyonun oyunun içinde yüksek bir düzeyde bulunmasıdır. Çocuklar oyun oynamayı çok severler. En etkin öğrenmeler ise motivasyonun yüksek olduğu ortamlarda gerçekleşir. Bu bağlamda nitelikli oyunlar etkin bir öğrenme ortamlarıdır ve bu sebeple çocuk oynadığı oyunlarda desteklenmelidir (Kadim, 2012, s.3). Oyunlar,

yaparak ve yaşayarak öğrenme olanağı sunarak çocuğun çevresini algılamasını ve keşfetmesini sağlayan bir araç olması nedeniyle çocuk için en iyi öğrenme yöntemlerinden biridir. Oyunların çocuklar açısından nasıl algılandıklarının keşfedilmesi, çocukların iç dünyasının anlaşılmasına ve yaşanabilecek problemlerin çözümüne katkı sağlayabilir (Hazar, Tekkurşun Demir ve Dalkıran, 2017, s.181).

Oyun, çocuğun kendini rahatça ifade edebildiği en kolay, en anlamlı ve en dolaysız yoldur. Çocukla en rahat iletişim oyun vasıtasıyla kurulabilir. Çocuk, ne hissettiğini ve ne düşündüğünü oyun yardımıyla ortaya koyabilir. Aynı zamanda gizlediği duygularını (öfke, kızgınlık, düşmanlık) oyuna yansıtır. Mutluluğunu, sevgisini yine oyun olarak sergiler. Çocuk farkında varmadan iç dünyasını yansıtır (Çoban ve Nacar, 2006, s.15).

Genel olarak oyunu şu şekilde tanımlayabiliriz.

Oyun, bireylerin, gündelik uğraşları dışında kalan zamanlarda, belirli bir amaç doğrultusunda (eğitim, sağlık, eğlence) zihinsel ve fiziksel yeteneklerle, sınırlandırılmış zaman ve yer içerisinde, kendine has kurallarla yapılabilen, grupların gönüllü olarak oluşturulduğu, duygusal olgunluğu ve sosyal uyumu geliştiren, zeka, dikkat, yetenek, beceri ve rastlantıya dayanan, katılanlarla beraber izleyenleri de etkisi altına alan, gerilim duygusunu da içeren, sonuçta maddi olarak çıkar sağlamayan, zevk ve haz veren etkinliklerdir (Hazar, 2000, s.7).

Oyun ile ilgili çok farklı tanımlar yapılmıştır. Araştırmacıların ve düşünürlerin yaptıkları tanımları birleştirirsek oyun:

1. Bireysel olarak veya grup halinde yapılan eğlenceli bir etkinlik
2. Sonucunu düşünmeden yapılan bilinçsiz davranışlar
3. Kurallar dâhilinde belirli bir mekanda ve zamanda yapılan istemli aktiviteler
4. Gerekli olmayan fazla enerjinin atılması
5. Yaşamın daha sonraki evrelerine hazırlık
6. Aktif olarak katılmayı gerektirir

7. Kişinin kendini ifade edebilmesi
8. Öğrencinin kendi deneyimleri sonucu konuyu öğrenmesi yöntemi
9. Sosyal gelişimin temellerinden biri
10. Fiziksel, dilsel, bilişsel, sosyal ve duygusal gibi çok yönlü gelişimin temeli
11. Çocuk için etkili bir öğrenme süreci
12. Bireylerdeki gizli enerjinin ortaya çıkarak kullanımı
13. Kendine özgü kuralları ile bir amaca yönelik olarak bireyin gelişimini sağlaması
14. Maddi çıkar gözetmeden zevk veren aktivitelerdir (Gürpınar, 2017, s. 19-20).

2.1.6.1.1. Eğitsel Oyun

Oyun, kişilerin kendi kendilerine öğrenmelerine katkısı olan, kişilerin öğrenecekleri bilgileri kendilerinin keşfettiği, yaparak ve yaşayarak öğrenmenin gerçekleştiği etkinlikler bütünüdür. Eğitsel oyunlar ise, kişilerin edindiklerin bilgilerin kalıcı olmasını sağlayan, belirlenen amaçlara ulaşmayı sağlayan faaliyetlerin bütünü olarak görülür. Oyun ve eğitsel oyun kavramının farklı tanımları olsa da ikisinin de temelinde edinilen bilginin zevkli, eğlenceli bir şekilde öğrenilmesini sağlayan etkinlikler bütünü olduğu ortadadır. Diğer taraftan eğitsel oyunların farklı tanımları da yapılmaktadır (Yıldırım, 2015, s.17).

Eğitici oyun; çocuğun ruhen ve bedenen sağlıklı gelişimine katkı sağlayan, iyi davranış ve alışkanlıklar kazanmasına yardımcı olan ve oynarken neşe ve haz veren etkinliklerdir (Akandere, 2004 s.2). Oyun eski dönemlerden beri eğitim amacıyla kullanılmıştır. Okullarda uygulanan eğitici oyunların geleneksel oyunlardan farkı bir amaca hizmet etmesidir. Eğitsel oyunlar programla paralel ilerlemektedir. Diğer türlü öğrencinin dikkati konudan uzaklaşır. Oyunların seçini ve nasıl uygulanacağı eğitsel oyunların etkililiğini belirler (Altınbulak, Emir ve Avcı, 2006, s. 37).

Eğitsel oyun, eğitsel amaçları göz önünde bulundurarak, öğrenenin duyuşsal ve bilişsel alanlarda ilerlemesini ve amaçları davranışa dönüştürebilmesini sağlayan, bireysel olarak veya birden fazla oyuncu ile oynanabilen oyunlardır (Aksoy, 2014, s. 4).

Eğitsel oyunlar, öğrencilere işbirliği içinde çalışmayı, paylaşmayı, başkalarının fikirlerine saygı göstermeyi, yardımlaşmayı, kurallara uymayı, kişisel haklarını korumayı ve arkadaş edinmeyi sağlayarak bu tarz sosyal becerileri davranışa dönüştürmeyi sağlar. Eğitsel oyunlar, öğrencilerin problem çözme becerisi, yaratıcılık, güdülenme düzeyi, okula karşı sevgi ve özgüven gibi birçok bakımdan gelişmelerine yardımcı olan öğrenme ortamlarını oluşturmaktadır (Coşkun, Akarsu ve Karaiper, 2012; Savaş ve Gülüm, 2014; Karamustafaoğlu ve Kaya, 2013; Önen, Demir ve Şahin, 2012; Bayırtepe ve Tüzün, 2007).

Eğitsel oyun, belli bir amacı ve kuralları olan, eleştirel düşünme becerisi kazandırabilen, bireyde var olan kabiliyetleri ortaya çıkarabilen, oynayanda neşe ve haz uyandırabilen oyunlardır (Kuzu, 2010, s.5). Eğitsel oyunlar, öğrencilere verilmek istenen bilgi ve davranışların oyunun içerisine katılarak öğrencilerin öğrenmesini, beceri kazanmasını veya pratik yapmasını sağlayan oyunlardır (Samur, 2016, s.4).

Eğitsel oyunlar, çocuğun kendine duyduğu güveni geliştirir ve sınıf ortamında olumsuz davranış sergilemesini engeller. Eğitsel oyunlarla öğrencinin yetenekleri keşfedilmekle beraber öğrencilerin iç dünyalarının ortaya çıkması sağlanır. Ayrıca eğitsel oyunlar, öğrencide bulunan mevcut bilgiler ile günlük yaşamada bilgileri kullanışı arasında bağlantı kurmakta ve kavramların anlaşılabilir olmasına yardımcı olmaktadır. Bundan dolayı eğitsel oyunların hazırlanmasından uygulanmasına kadar bütün aşamaları önemlidir (Yavuzylmaz, 2018, s. 34 – 38).

Eğitsel oyunlar, öğrenilen bilgilerin pekiştirilmesini ve bilginin tekrar edilebilmesini sağlayan öğretici ve eğlendirici etkinliklerin adıdır. Eğitimde kullanılan eğitsel oyunlar belli bir amaca yönelik olarak sınıf ortamında uygulanmalıdır. Eğitsel oyunlar kullanılarak öğretilmesi hedeflenen konuların, dikkat çekici hale getirilmesi sağlanabilir. Bu durum da öğretimin hedeflerine ulaşabilmesi için gereken güdüye yönelik bir faaliyettir. Derse ilgisi olmayan öğrencilerin bile derse katılımını sağlayabilen faaliyetler olarak da tanımlanabilir (Khudhur, 2016, s.39).

Eğitsel oyun, çocuğun bilişsel, duyuşsal, fiziksel ve psikomotor düzeyinin tespit edilebildiği, iyileştirilebildiği ve geliştirilebildiği eğlenceli bir eğitim yöntemi olarak tanımlanabilir. Yapılan tanımlardan hareketle eğitsel oyunun temel unsurları şu şekilde sıralanabilir:

- Eğitsel oyunun belli bir amacı vardır,
- Eğitsel oyunun bir planı vardır,
- Eğitsel oyun amacına uygun bir şekilde oynatılır,
- Eğitsel oyun daima bir lider gözetiminde oynatılır (Akçınar, 2018, s. 12 – 13).

Eğitsel oyunlar, temelinde eğitim kazanımı olan oyunların birçoğunu kapsamaktadır. Bu kazanımlar; kişiden beklenen yeterliliklere yönelik olabileceği gibi belirli bir alt disiplini de işaret edebilir. Eğitsel oyunlar; kazanmak ve kaybetmek olarak tanımlanan bir çatışma üzerine kuruludur. Bu çatışma aynı zamanda gerilim anlamına da gelir. Kelime oyunları, yarış oyunları, grup oyunları içerdiği kazanımlardan ötürü eğitsel oyun olarak nitelendirilir (Khudhur, 2016, s.38).

Eğitsel oyunlar, öğrencilerin yaş kademelerine göre yapılandırılabilir. Mesela; okul öncesi ve ilköğretimde öğrenciler soyut düşünme yeteneğine sahip olmadıklarından eğitsel oyunlar somutlaştırılabilir. Ancak ilköğretimden sonra öğrencilerin bilgisayar kullanım bilgisi edinmeleri ile ilgileri dijital oyunlara yönelmektedir. Teknolojideki gelişmeler ve öğrencilerin dijital oyunlara eğilimlerinden dolayı eğitsel oyunlar da dijital ortama uyarlanmıştır. Günümüzde eğitsel oyunlar, telefon, bilgisayar gibi cihazlarda da oynanabilmektedir (Durgut, 2016, s. 13).

2.1.6.1.2.Dijital Oyun

Teknolojinin gelişmesi ile günümüzde oyun kavramı da değişmiştir. Önceden oyun denildiğinde saklambaç, futbol, evcilik gibi fiziki oyunlar akla geliyorken günümüzde ise cep telefonlarında, bilgisayarda ve konsollarda oynanan dijital oyunların akla geldiği görülmektedir (Durgut, 2016, s. 13).

Yaşamımıza teknolojik aletlerin girmesi ile oyun kültürümüz de artık dijital platformda yer alamaya başlamıştır. İnsanoğlu yaşanan teknolojik gelişime ayak

uydurmaya çalışmıştır ve deneyimleri sayesinde dijital bir kültüre sahip olmuştur (Aksoy, 2014, s.10).

Medya araçları bu denli yaygınlaşmadan önce çocuklar sokaklarda, evlerde çeşitli oyuncaklarla ya da birbirleriyle bir etkileşim halinde oynarken günümüzde genellikle sanal etkileşim kurdıkları dijital oyunlara yönelmişlerdir. Boş zamanlarını değerlendirmek, eğlenmek gibi nedenlerden ötürü oynanabilen dijital oyunlar her yaştan bireye hitap etmektedir. Oyunu bitirme isteği, kazanma içgüdüğü gibi nedenlerle bireyler bu oyunlara gitgide daha çok vakit ayırmak istemektedir (Oral, 2018, s. 12- 15).

Dijital oyunlar, bir donanım vasıtasıyla örneğin bilgisayar, oyun konsolu, cep telefonu, tablet gibi araçlarla oynanan oyunlar olarak tanımlanır (Kaya, 2013, s.24; Kuşay ve Akbayır, 2015 s,144; Samur, 2016, s.4; Köksal, 2015, s.15). Dijital oyun, oyun ortamının bütün özelliklerine sahip olan elektronik bir araç olarak tanımlanabilir. Belirli öğrenci grupları için tasarlanmış eğitim çıktıları içerir. Dijital oyun, öğrenme ortamını ilgi çekici ve eğlenceli bir platforma dönüştürür (Diah, Ismail, Ahmad ve Mahmud, 2010, s.76).

Günümüzde teknolojik gelişmelerin ilerlemesiyle geleneksel oyunlar yerini konsol sistemler vasıtasıyla dijital ortamlara bırakmıştır. Bu yeni oyun kültürü dijital oyun olarak adlandırılmaktadır. Dijital oyunlar video oyunu, bilgisayara oyunu, elektronik oyun, vb başlıkları altında sınıflandırılabilir. Dijital oyun, geleneksel oyun anlayışının özelliklerini taşımakla beraber aynı zamanda yeni bir oyun anlayışı getirmiştir. Bu bağlamda geleneksel oyun ortamı, görsel bir sisteme dayalı ve kullanıcıların katılımını gerektiren bir ortama dönüşmüştür (Yengin, 2012, s.110-112; Ceylaner ve Yanpar Yelken, 2017, s. 347).

Çocuklar oyun nesnelerini, masal oyununu temsil eden bir fotoğraf görüntüsü olarak görebilirler. Fakat çocuk, oyunlarındaki nesnelerin ve eylemlerin ötesine geçmeli ve farklı bir boyutta çalışmalıdır. Buradaki amaç, bu yeni taleplerin çocukların gelişimi için ne anlama geldiğini ve oyun ve öğrenme arasındaki titremenin yeni teknolojilerle nasıl arttığını anlamaktır. Bunu anlamanın yollarından biri de dijital oyunları anlamaktır (Fleer, 2014, s. 208). Dijital oyun tasarımı için kullanılan programlama kodları çocukların ve gençlerin dijital ortamda oyun tasarlamaalarına yardımcı olur. Oyun

tasarım programları gençlere ve çocuklara edindikleri becerileri hayatlarına aktarabilme olanağı sağlar. Ayrıca problem çözme, iletişim kurma, grup çalışması, işbirliği, yaratıcı düşünme, kritik yapma gibi becerileri kazandırır (Yıldırım, 2016, s.13).

Eğitsel bilgisayar oyunları, bilgisayar destekli eğitimin bir parçasıdır. Bilgisayar oyunlarının motive edici ve eğlendirici özelliklerini taşıyan eğitsel bilgisayar oyunları eğitsel amaçlı diğer öğretim yöntemlerinin de bir alternatifi ve tamamlayıcısı olarak kullanılabilir (Çankaya ve Karamete, 2008, s. 117). Eğitsel oyunlar, oyun oynamak için çok önemlidir. Ancak eğitsel oyunlar, içeriğinin sunumu sırasında dijital oyunun varlığını, akışını ve oyuna katılımı desteklemelidir. Dijital oyunları geliştirirken, oyunun pedagojik ve eğlence dengesi doğru saptanmalıdır. Bu sayede öğrenci eğlenerek öğrenme imkanı bulur (Pontes, Duarte ve Pinheiro, 2018, s. 8-9).

Eğitsel dijital oyun, eğitsel amaçlar çerçevesinde öğrenen kişinin bilişsel ve duyuşsal gelişimini destekleyen, bireysel olarak veya çoklu oynanan oyunların, teknolojik araçlarla oynanmasıdır. Eğitsel dijital oyunların hemen hemen tamamı yarış gerektirmesi ve zaman kısıtlaması nedeni ile öğrenen kişiyi zihinsel işlem yapma konusunda zorlamaktadır. Bundan dolayı öğrenen bireylerin bilişsel olarak gelişimine katkı sağlayabilmektedir (Aksoy, 2014, s.4).

Oyunun tanımı ve işleviyle ilgili farklı görüşler ortaya çıksa da bütün görüşlerin tek noktada birleştiği husus çocuğun dünyasında ne derece önemli bir yere sahip olduğu gerçeğidir. Oyunun tanımı ve işlevi ile ilgili yapılan tartışmalar gelişen teknoloji sebebiyle oyunların sokaklardan çıkıp bilgisayar veya akıllı telefonlara taşınmasıyla farklı bir boyut kazanmıştır (Yiğit Açıkgöz ve Yalman, 2018, s. 165).

2.1.6.1.3.Oyunun Özellikleri

Oyun bir eğitim aracıdır. Çocuğun sağlığının korunmasında, çocukların ve gençlerin sağlıklı yetişmesinde önemli bir faktördür. Çocukların boş zamanlarını değerlendirebilecekleri bir etkinlik olmakla beraber düzenli bir toplum oluşumuna katkı sağlar. Oyun her seviyeden ve her yaş grubunda insanları bir araya getirerek onları birbirine yakınlaştırır ve onların bütünleşmelerini sağlar (Güneş, 2004. S.47).

Gerek çocukların gerekse yetişkinlerin dikkat süreleri çok uzun değildir. Bir süre sonra sıkılmalar başlar ve dikkat dağınık olur. Bu durum da algılamayı ve öğrenmeyi zorlaştırır. Bu aşamada oyun dikkati yoğunlaştırır. Pasif durumda olan çocuk oyun aracılığıyla aktif duruma geçer. Oyun, bir eğitim aracı olarak kullanılabilir. Gerçek hayattan verilen örneklerle çocukların ileriki hayatlarında ne yapmaları gerektiği oyun yolu ile öğretilir. Oyunla öğretimde, çocuklar kazanma ve kaybetmenin doğal bir süreç olduğunu kavramakla beraber bu durumun kendi çabaları sonucunda gerçekleştiğini öğrenirler (Akandere, 2004, s. 18).

Oyun, öğretimde bir yöntem olarak görülse de eğitimin de vazgeçilmez bir parçasıdır. Eğitimin amaçlarına ulaşmada oyunla öğretim, öğrenme- öğretme süreçlerinden biridir. Oyun, geçmişten günümüze kadar eğitimin hemen hemen her alanında kullanılıp kişilerin gelişmesine katkı sağlayarak, eğitimi tamamlayan ve bilgilerin kalıcı bir şekilde öğrenilmesini sağlayan planlı/plansız etkinliklerin tamamıdır (Yıldırım, 2015, s.13).

Oyun, çocuk için içten güdümlü bir olgudur. Oyunda süreç daha önemlidir. Bu yüzden çocuğun süreç boyunca hangi kazanımlara ulaştığına dikkat edilmelidir. Oyun esnasında çocuğun ruh hali de önemsenmelidir. Oyun yaratıcı, dinamik ve esnek bir ortam sağlar ve çocuğu aktif olmaya tevsik eder. Oyun bilişsel, fiziksel ve duygusal katılım sağlar. Oyuncular üzerinde olumlu bir etki yaratır. Oyunun oynandığı mekan oyunun seviyesini ve kalitesini belirler. Oyuna katılanlar ve oyuncu davranışları, kullanılan araç gereçler oyun için önemlidir. Oyun, bazı durumlarda yoğun dikkat gerektirir. Oyun, katılımcılara özgür bir ortam sağlar. Oyun, araştırma ve deneysel çalışmalar içerir. Oyunda çocuk, büyükleri ile çalışma ve paylaşma açıktır. Oyun, el göz koordinasyonunun, motor ve algısal tepkilerin gelişmesine katkı sağlar. Oyun, kavramların ve çocuktaki yeteneklerin olgunlaşması için alt yapı oluşturur. Oyun, çocuğun hem zihnini ve bedenini çalıştırır hem de onu daha karmaşık etkinliklere hazırlar. Oyun, farklı ilişkiler kurarak kaynaşmayı sağlar. Çocuk oyun içerisinde güvencedir. Bu da onun motivasyonunu ve bir konuya odaklanmasını sağlar (Gül Özenç, 2007, s. 29-30).

Oyunun belirli bir adı, amacı ve kuralları olmalıdır. Hedef davranışları kazandırabilecek niteliklere sahip olmalıdır. Öğrencinin seviyesine ve yaş özelliklerine

uygun olmalıdır. Kavram öğretimi hususunda yeterli ve içeriğe uygun olmalıdır. Öğrencilerin güzel vakit geçirmelerini sağlayarak hem eğlendirici hem de öğretici olmalıdır. Basit ve anlaşılır olmalıdır. Öğrencileri analiz etme, genellemeler yapma ve hipotez geliştirme gibi zihinsel etkinliklere hazırlamalıdır. Problem çözme özelliğine sahip olmalıdır. Öğrencilere kritik düşünme becerileri kazandırabilmelidir. Hem bireysel çalışmalara hem de grup çalışmalarına yönelik olmalıdır. Öğrencilerin dikkatlerini dağıtmamalıdır. Oyun sırasında öğrencilerde istenmedik davranışların gelişmesine zemin hazırlamamalıdır. Oyunun zamanlaması dikkatli ayarlanmalıdır (Gürpınar, 2017, s.29-30).

2.1.6.2. Oyun Türleri

2.1.6.2.1. Eğitsel Oyun Türleri

Literatür incelendiğinde oyunlar iki şekilde ele alınmıştır.

A. Çocuk Oyunları: Bu oyunlar kültürel izler taşıyan ve nesiller boyunca bir nesilden diğerine aktarılmış oyunlardır.

B. Eğitsel Oyunlar: Eğitim amacıyla oynanan oyunlardır. Eğitsel oyunlar da oyun karakterine göre ve oyunun uygulanış özelliklerine göre ikiye ayrılır. Bunlar; ‘Oyunun Karakterine Göre Oyunlar’ ve ‘Oyunun Uygulanış Özelliklerine Göre Oyunlar’ dır.

a. Oyunun Karakterine Göre Oyunlar: Bu oyunlar özelliklerine göre üçe ayrılır. Bunlar; taklit oyunları, sportif oyunlara hazırlayıcı basit oyunlar ve mücadele oyunlarıdır.

b. Oyunun Uygulanış Özelliklerine Göre Oyunlar: Bu oyunlar da özelliklerine göre altı grubu ayrılır ve her grupta kendi içlerinde çeşitlere ayrılır. Bu oyunlar da şunlardır;

- *Yaş Gruplarına Göre Oyunlar:* Okul öncesi dönemi oyunları, temel eğitim dönemi oyunları, lise dönemi oyunları, yetişkinlik dönemi oyunları ve yaşlılık dönemi oyunlarıdır.

- *Oynanan Alana Göre Oyunlar*: Sınıf oyunları, bahçe ve açık alan oyunları, salon oyunları, su oyunları ve kış oyunlarıdır.

- *Oyuncu Sayısına Göre Oyunlar*: Ferdi oynanan oyunlar, ikili oynanan oyunlar ve grup halinde oynanan oyunlardır.

- *Oyun Düzenine Göre Oyunlar*: Daire formunda oynanan oyunlar, çizgide oynanan oyunlar ve dağınık halde oynanan oyunlardır.

- *Kullanılan Araç Gereçlere Göre Oyunlar*: Bir araç ya da alet yardımı ile oynanan oyunlar ve bir araç ya da alet yardımı olmadan oynanan oyunlardır.

- *Amaca Göre Oyunlar*: Eğlence ve boş zaman faaliyeti amacıyla oynanan oyunlar ve eğitim amacıyla oynanan oyunlardır (Hazar, 2000, s. 25-30).

Çoban ve Nacar (2006, s. 54-56) eğitsel oyun çeşitlerini şu şekilde ifade etmiştir.

a. Hayali Oyun: Çocuğun herhangi bir nesneyi veya olguyu, farklı bir nesne veya olgu şeklinde düşünerek kurduğu oyunlardır.

b. Grup Oyunları: Bir sınıfta, salonda veya açık havada ve öğretmenin liderliğinde toplu olarak oynanan, genellikle şarkılı veya yarışmaları oyunlardır. Grup oyunları ikiye ayrılır.

- **Sınıf – Salon Oyunları:** Sınıf veya salon gibi kapalı yerlerde oynanan ve kuralları olan oyunlardır.

- **Açık Hava Oyunları:** Bahçede, ormanda, kır ve piknik gibi açık yerlerde oynanan oyunlardır. Açık hava oyunları da kendi arasında üçe ayrılır.

- Araçla oynanan oyunlar

- Araçsız oynanan oyunlar

- Araçta oynanan oyunlar

2.1.6.1.2.Dijital Oyun Türleri

- Platform Oyunları
- Simülasyon Oyunları
- Aksiyon Oyunları
- Macera Oyunları
- Dövüş Oyunları
- Birinci ve Üçüncü Kişi Gözünden Nişan Alma Oyunları
- Yarış Oyunları
- Spor Oyunları
- Strateji Oyunları
- Ritim (dans, müzik) Oyunları
- Rol Yapma Oyunları
- Çok Kullanıcılı Online Oyunlar
- Puzzle Oyunları
- Tahta ve Kart Oyunları (Samur, 2016, s. 27-29).

2.1.6.3.Oyunun Avantajları

2.1.6.4.Eğitsel Oyunun Avantajları

Eğitimde eğitsel oyunların kullanılmasının birçok avantajı vardır. Eğitsel oyunlar öğrencinin sürece aktif katılımını sağlar. Dersin ve konunun ilgi çekici bir hale gelmesini sağlar. Eğlenceli bir ortam sunarak öğrenilen bilgilerin tekrar edilmesini ve daha kalıcı olmasını sağlar. Öğrenilmiş bilgilerin daha kolay hatırlanmasını sağlar. Dersin amacına ulaşması konusunda destekleyici bir özellik taşır. Öğrencilerin fiziksel, zihinsel ve duyuşsal özelliklerinin gelişmesine katkı sağlar. Öğrencilerde var olan eski bilgiler ile öğrendikleri yeni bilgiler arasında bağlantı kurarak daha etkili bir öğrenme

sağlar. Puan vermek gibi bir amacı olmadığından öğrencilerin daha rahat bir ortamda derse katılmalarına olanak sağlar. Öğrenciler bu ortamda neler öğrendiklerini rahatça gösterebildikleri için öğrencilerin eksiklerinin belirlenmesine yardımcı olur (Yıldırım, 2015, s. 19).

Öğrencilerin hayal kurmalarını sağlayan bir etkidir. Öğrencilere kendi hakkına razı olmayı ve başkalarının düşüncesine saygılı olmayı öğretir. Öğrenmenin daha kolay gerçekleşmesini sağlar. Öğrenciler için aktif bir öğrenme ortamı hazırlar. Öğrencileri fiziksel, zihinsel ve ruhsal olarak çalışmaya hazırlar. Öğrencilere hem kuralları hem de kurallara uymayı öğretir. Öğrenciler arasındaki bazı farklılıkların ortadan kalkmasını sağlar (Özen ve diğerleri, 2018, s. 5).

Eğer oyun kolay olursa öğrencilerin kendine güvenleri gelir. Oyunlar aracılığıyla öğrencilerde kurallara uyma davranışı ve kurallara uymaktan zevk alma duygusu gelişir. Öğrencilerin duygusal açıdan ihtiyaçlarının karşılanmasına yardımcı olur. Gergin olan çocukların gevşemelerine, sinirli çocukların sakinleşmesine yardım eder. Öğrenciler oyun sayesinde rol oynayan veya bizzat yapan kişi konumdadırlar. Oyun vasıtasıyla öğrenciler zihinsel etkinliklere dahil olurlar. Düşünme, eleştirme, karar verme, problem çözme gibi süreçlerde aktiftirler. Çocuklarda oyun oynama güdüsü tatmin edilir. Oyunlar sayesinde öğretilecek konular daha ilgi çekici ve zevk verici hale gelir. Öğrencilerin birden çok duyu organına hitap edebilecek niteliktedir. Daha önce öğrenilen bilgi, beceri ve yeteneklerin kullanılmasına katkı sağlar. Yeni öğrenilecek konuların daha kolay ve anlamlı bir şekilde öğrenilmesine katkı sağlar. Öğrencilerin süreçte etkin olmasını sağlar. Öğrenilenlerin daha kalıcı olmasına ve kolay hatırlanmasına yardımcı olur. Oyun sayesinde öğrencilerin bilişsel, duyuşsal ve psikomotor öğrenmelerinin ne düzeyde gerçekleştiği tespit edilebilir. Öğrencilerin empati kurma becerilerini geliştirir. Öğrenciler arasında iletişim kurmayı sağlayarak olumlu duyguların gelişmesine katkı sağlar. Öğretmen ile öğrenci arasındaki iletişimi kolaylaştırır. Öğrencilerin dili etkili kullanmalarına yardımcı olur. Düşünce ve duyguların daha rahat ifade edilmesini sağlar. Programda yer alan sınıf ortamına getirilmesi mümkün olmayan konuların sınıfta sunulmasına olanak sağlar (Kuzu, 2010,s. 6-7).

2.1.6.4.1.Dijital Oyunun Avantajları

Dijital oyunların eğitimde kullanılmasının birçok avantajı vardır. Öğrenilmesi zor konularda, öğrencilerin motivasyonlarının düştüğü durumlarda, öğrenenlerin dikkatini çekerek öğrenme isteği uyandırmaktadır. Bireylerde meydana gelebilecek davranış değişikliklerinde önemli bir etken olmaktadır. Yapararak yaşayarak öğrenme, bireylere kendi deneyimlerini sunma ve sosyal ortamda arkadaş edinme gibi özelliklerinden dolayı milyonlarca insan tarafından ilgi çekici bulunmakta ve en çok oynanan oyunlar arasına girmektedir. Milli Eğitim Bakanlığı'nın temel amaç ve genel amaçlarına katkı sağlamaktadır. Eğitsel dijital oyunlar kötü içerikleri barındırmayarak yetişen nesillerin daha kontrollü ve eğitilmiş bir şekilde yetişmelerini destekler (Aksoy, 2014, s. 14-15).

Çocuğa verilen komutları takip edebilir Problem çözme ve mantık yürütme becerisi kazanabilir. El- göz koordinasyonu ve motor yeteneklerini geliştirir. Aynı anda birden çok iş yapabilme, birden çok hedefi yönetebilme ve çok sayıda değişkeni takip edebilme yeteneği kazandırır. Hızlı düşünebilme, analiz yapabilme ve karar verebilme kabiliyeti kazandırır. Strateji oluşturabilme ve tahmin yapabilme yeteneğini artırır. Okuma ve matematik becerilerini daha da artırır. Örüntüleri tanır. Muhakeme yeteneğini geliştirir. Harita okuyabilme ve yön bulma becerilerini geliştirir. Takım çalışmaları ve işbirliği konusunda daha istekli olur. Simülasyon tekniği kullanılarak gerçek dünya becerilerini artırır. Teknolojik bilgi ve becerileri artar. Eğlenmenin vermiş olduğu olumlu duygular ve yaptığı şeyler karşılığında aldığı ödül çocuğun motivasyonunu artırır. Yaratıcılığı ve özgüveni artırır. Harekete dayalı oyunlar vasıtası ile bazı aktiviteler yaparak fiziksel sorunları azaltır. Stres ve sinir gibi rahatsızlık veren dürtüleri azaltır (Dinç, 2012, TÜDOF *Dijital Oyunlar Raporu*).

Yaratıcı becerilerin geliştirilmesine olanak sağlar. Mantık becerilerinin geliştirilmesini sağlar. Ayrıca seçim yapabilme ve karar verebilme becerilerini geliştirir. Doğru ve düzgün konuşma becerilerini geliştirir. Motor becerilerinin geliştirilmesine katkı sağlar. Çocukların mekansal kavramları anlayabilmelerine yardımcı olur. Duyusal becerilerin geliştirilmesine katkı sağlar (Cojocariu ve Boghian, 2014, s. 642-643).

2.1.6.5.Oyunun Dezavantajları

2.1.6.5.1.Eğitsel Oyunun Dezavantajları

Eğitsel oyunların avantajlarının yanında dezavantajları da bulunmaktadır. Oyunlar yalnızca bilgi faktörüne veya şans faktörüne bağlı kalarak hazırlanabilir. Oyunun başında, oyun kuralları açık bir şekilde ifade edilmediğinde sınıfta istemedik davranışlar ortaya çıkabilir. Öğretmenin fazla müdahaleci olması sıkıntı yaratabilir. Oyun öğrenciler tarafından ciddiye alınmayabilir. Her konunun eğitsel oyun yöntemi kullanarak işlenmesi bir takım zorluklar yaratabilir. Oyunların hem hazırlanması hem de uygulanması zaman alabilir. Oyunda verilecek ödülleri abartıya kaçmadan belirlemek gerekir. Kullanılacak materyalleri hazırlamak veya temin etmek ekonomik olarak külfetli olabilir (Gençer, 2016, s. 18).

2.1.6.5.2.Dijital Oyunun Dezavantajları

Dijital oyunların avantajlarının yanında bir takım dezavantajları da bulunmaktadır. Dijital oyunlar, her zaman öğrenme amaçları ile paralel olmayabilir. Öğrencilere dijital oyunlar önerirken öğrencilerin bilişsel gelişimleri göz önüne alınmalıdır. Kullanılan dijital oyunu öğrenenlerin yaş özelliklerine ve öğretim programına göre düzenlemek zordur. Eğitimciler sürekli değiştirilen ve güncellenen oyunları takip etmekte sıkıntı yaşayabilirler. Okulun teknolojik alt yapısı ve öğrenenlerin teknolojik imkanları yeterli olmayabilir (Aksoy, 2014, s. 15).

Şiddet içeren oyunların bazı çocukları saldırgan duygu, düşünce ve davranışlara yönlendirebilir. Çocuğu okuma, ders çalışma, spor yapma gibi aktivitelerden uzaklaştırabilir ve oyunda geçirdiği uzun zaman neticesinde çocuğun asosyalleşmesine neden olabilir. Bazı oyunlar değer yargılarını yanlış aksettirebilir. Çocuğun oyuna ayırdığı fazla vakit gelecekteki akademik başarısını da olumsuz etkileyebilir. Oynanan oyunun türü ve kullanılan oyun konsol sistemlerine bağlı olarak bireylerde fiziksel sorunlar meydana gelebilir. Bazı oyunların çocukta bağımlılık yaratabilir ve bunun sonucunda gerginlik ve stres ortaya çıkabilir. Çok fazla oyun oynama neticesinde çocuklarda dikkat bozukluğu problemiyle karşılaşılabilir (Dinç, 2012, TÜDOF *Dijital Oyunlar Raporu*).

Hazırlaması öğretmenler için zaman alır. Oyunun tüm seviyelerini tamamlamak için sürenin kısıtlı olmasından ötürü verilen görevleri tamamlayamayan öğrencilerin cesaretleri ve özgüvenleri kırılabilir. Zamanın kısıtlı olması sebebiyle öğrenciler aniden karar değiştirmeye maruz kalabilir. Hazırlanan oyunun yaş seviyesi ve zorluğunun ayarlanması güç olabilir (Cojocariu ve Boghian, 2014, s. 641-642).

2.1.6.6.Oyunun Planlanmasında Dikkat Edilmesi Gereken Noktalar

Bir oyun planlarken dikkat edilmesi gereken noktaları Akandere (2006, s. 21) şu şekilde özetlemiştir.

- Oyunun amacı: Seçilecek oyunun hangi amaca yönelik olduğu daha önceden belirlenmelidir ve o doğrultuda oyunlar oynatılmalıdır.
- Oyunun seviyesi: Oyun seçilirken grubun yaşı, cinsiyeti ve fiziki özellikleri dikkate alınmalıdır.
- Oyunun yeri: Seçilecek oyunlar, içinde bulunulan mevsimin şartlarına, ortamın fiziki imkanlarına, mevcut bulunan saha ve malzemelere dikkat edilerek seçilmelidir.
- Araç ve gereç: Seçilecek olan araç ve gereç, oyunun amacına, konusuna ve karakterine uygun olmalıdır.
- Oyun süresi: Oyuncuların yaşı ve fiziki kapasiteleri dikkate alınarak oyunun süresine karar verilmeli ve oyunun kaç kez tekrarlanacağı belirtilmelidir.

Güneş (2004, s. 50-51)' e göre oyun seçiminde şu hususlar göz önünde bulundurulmalıdır.

- Öğrencilerin içinde bulundukları gelişim dönemleri ve yaş durumları
- Öğrencilerin cinsiyetleri
- Oyundaki oyuncu veya öğrenci sayısı
- Öğrencilerin oyunlara karşı yetenek seviyeleri
- Öğretmenin oyundaki amacı

- Oyunun uygulanacağı dersin özelliği
- Çevresel koşullar

Hazar (2000, s. 40) oyun planlarken dikkat edilmesi gereken hususları şu şekilde özetlemiştir.

- Oyunun amacı ve eğitsel değeri
- Oyuncu seviyesi
- Oyunun yeri
- Oyunun araç ve gereçleri
- Oyunun süresi

Gül Özenç (2007, s. 40-41) de oyun planlarken dikkat edilmesi gereken noktaları şu şekilde sıralamıştır.

- Oyunun planı hazırlanmalıdır.
- Oyun öğrencilere öğretilmeden önce iyice öğrenilmelidir.
- Oyunun tanıtımına geçilmeden önce oyunun materyalleri hazırlanmalı ve kullanılacak araç gereçler tanıtılmalıdır.
- Öğretilecek oyun için öğrenciler bir düzene sokulmalıdır.
- Oyunun adı ve kuralları açık ve anlaşılır bir şekilde açıklanmalıdır.
- Oyunun tanıtımı yapıldıktan sonra anlaşılmayan hususların olup olmadığı tespit edilmeli ve sorular var ise cevaplanmalıdır.
- Gerekirse oyun şekiller kullanılarak da ifade edilmelidir.
- Oyunda önemli noktalardan bahsedilmelidir.
- Çok fazla zaman kaybedilmemelidir.
- İlk etapta kolay oyunlarla başlanmalıdır.

➤ Oyunun öğretimi gerçekleştikten sonra oyunun başarılı bir şekilde yönetilmesine özen gösterilmelidir.

2.1.6.7.Oyunun Çocuğun Gelişimi Üzerine Etkileri

İyi planlanmış kaliteli bir oyun programı kişisel ve sosyal gelişimi destekleyerek, çocuğun sağlık, büyüme ve motor beceriler edinimini sağlar. Ayrıca aktif bir yaşam tarzı için olumlu davranışlar geliştirir (Onay,2007 s.24). Çocuk oyun oynarken anlayamadığı olayları anlamaya çalışır, sürekli denemeler yaparak gizli yeteneklerini geliştirir (Nalbur Taşdemir, 2007 s. 16).

Çocuğun; kişiliği oyunla şekillenir, yetenekleri gelişir, yaşamı için gerekli olan bilgi ve becerileri çocuk oyun içinde kendiliğinden öğrenir. Çocuk oyun oynadıkça duyguları belirginleşir, yardımlaşma, paylaşma, dürüstlük, işbirliği, kazanma ve kaybetme kavramlarını öğrenir. Yine insan ilişkileri ve sosyalleşme oyun sayesinde pekişir (Akandere, 2004 s.2).

Oyun çocuğun büyüme ve gelişmesine katkı sağlar. Onun fiziksel, sosyal, zihinsel ve dilsel gelişimi destekleyerek; yaratıcılığını ve hayal gücünün gelişimine, insani ilişkilerinin artmasına, dikkatini toplamasına ve çevreyi tanımasına büyük katkı sağlar (Çoban ve Nacar, 2006, s.11).

Çocuk için çok önemli bir iş olan oyun, aynı zamanda hem eğlence hem de gelişim ve öğrenme kaynağıdır. Aslında oyun, eğitim için gerçek bir araçtır. Oyun aracılığı ile okul öncesi ve okul yıllarında edinilen bilgilerin kuşaktan kuşağa aktarılmasını sağlar. Çocuk için oyunun önemi ve değeri oldukça büyüktür. Onun yaşamının ve dünyasının bir parçasıdır (Çoban ve Nacar, 2006, s.12- 15).

Oyun, hem çocukların hem de yetişkinlerin eğlenerek oynadığı, eğlenme, öğrenme-öğretme ve kişilerin gelişimine fayda sağlayan önemli kaynaklardan biridir. Oyun bireyler için vazgeçilmez bir etkinliktir. Hangi ülkede, dilde ve kültürde olursa olsun çocukların bulunduğu her yerde oyun da vardır. Çocuklar ve yetişkinler bu sayede hem öğrenirler hem de eğlenirler. Bu süreçte bireyler oyunla bütünleşip oyunun bir parçası oldukları için bilgiyi aktif bir şekilde kazanırlar. Bu durum da bilginin daha kolay öğrenilmesini sağlar. Aynı zamanda çocuk bir taraftan kendisinde var olan

kavramlarla yeni öğrendiği kavramlar arasında bağ kurar. Çocuk oyun oynarken sürekli düşünür, yargılar yani üst düzey düşünme becerilerini geliştirir (Yıldırım, 2015, s.13 - 15).

Her oyunda çocuklar yeni şeyler öğrenirler. Çocuk, oyunlar aracılığıyla gerçek yaşamda karşılaşılabileceği problemlerin simülasyonlarını yapmış olurlar. Mesela evde oynadığı bir oyunda anne veya baba olan çocuk aslında gelecekte karşılaştıkları anne veya baba karakterlerinin bir takım rollerini benimsemiş olabilirler (Alan, 2017, s.17). Ayrıca bir çocuk oyunda anne, baba, doktor, öğretmen ve asker gibi istediği bir mesleği seçme hakkına sahiptir. Böylece çocuğun toplumdaki rolleri kontrollü bir biçimde değiştirilmiş olur. Bu durum dijital oyunlar için de geçerlidir. Dijital oyunlarda da bir oyuncu sporcu, savaşçı veya bir grubun lideri olabilir (Köksal, 2015, s. 16 – 17).

Oyunlarda farklı sorunlarla karşılaşabilen çocuk yaratıcılıklarını da geliştirebilir. Farklı durumlarda farklı cevaplar vererek hayata hazırlık yapabilir. Oyun oynamak çocukların gelişiminde ne kadar etkili ise eğitimde de o kadar etkilidir. Geleneksel eğitim yöntemlerinin etkili olamadığı birçok durumda oyunlar aracılığıyla öğrenen öğrencilerin başarılı olduğu çeşitli kuramcılar tarafından kabul edilmiştir (Alan, 2017, s.17).

Oyunun bütünleştirici bir özelliği vardır. Oyun topluluğu, farklı kesimlerden bireylerin farklı yollarla bir araya gelmesiyle oluşur. Mahalle aralarında futbol oynanabilmesi için bile pek çok çocuğun toplanıp bir araya gelmesi gerekir. Dijital oyunlar ise oyun topluluğu oluşturabilmesi açısından klasik oyunlara göre daha üst düzeyde bir platformdur (Kaya, 2013, s.14).

Oyun, çocukların en doğal hakkıdır. Birey, ister çocuk olsun, ister genç, isterse de yetişkin olsun farklı türden oyunlar oynamaktadır. Bireyler oyun oynarken; rahatlar, güler, eğlenir, mutlu olur, öğrenir. Kısacası ruhsal yapımız için gerekli olan temel taşlara sahip olur. Oyunun çok yönlü ve çok boyutlu yapısı, uluslararası bir platformda tanınmış ve bu durum çocuklara hak verilmesine olanak sağlamıştır (Değer, 2012, s.98).

2.1.7. Sosyal Bilgiler Dersinde Oyun

Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunların kullanılmasının, dersin öğrencilere kazandırmak istediği kazanımları gerçekleştirmede önemli ölçüde katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Sosyal bilgiler dersine ait her konu için bir oyun tasarlamak uygun olmasa da öğrenilen bir konunun pekiştirilmesi, yanlış öğrenmelerin düzeltilmesi yönünde katkı sağlar (Yeşilkaya, 2013, s.46). Oyun ortamında ders işlemek öğrencilerin derse karşı ilgisini çekerek motivasyonlarını artırır. Özellikle öğrencilerin sevmedikleri derslerde oyun yönteminin kullanılmasının ders başarısını arttırabileceği düşünülmektedir (Bakar, Tüzün ve Çağıltay, 2008, s. 34).

Sosyal bilgiler dersinde oyun etkili bir yöntemdir. Özellikle ilköğretim seviyesinde, ezbere öğretimden uzaklaşmak, öğrencinin süreçte aktif katılımını sağlayabilmek ve öğrenciyi derslerden zevk alabilir bir duruma getirmek için oyun yöntemine önem verilmelidir (Altınbulak, Emir ve Avcı, 2006, s.49). Geleneksel yaklaşımdan hariç farklı kademelerdeki öğrencilerin duyuşsal, zihinsel ve psikomotor gelişim alanlarına ve öğretilmesi amaçlanan konuların zevkli, eğlenceli ve eğitici bir hava içerisinde öğrenilmesine katkı sağlayacak eğitsel oyunlar bulunmaktadır. Eğitsel oyunun kullanıldığı derslerde, öğrenciler kendilerini daha rahat ve özgür hissettikleri için öğrenme daha kolay gerçekleşmektedir (Kara ve Akın, 2018, s. 729- 746).

Eğitim öğretim ortamlarında oyun bir materyal olarak kullanılabilir. Dersin daha zevkli bir hale getirilebilmesi, etkili bir öğrenme için gerekli olan güdülenmenin sağlanması, dersin sonunda edinilen bilgilerin pekiştirilmesi çeşitli amaçlarla kullanılabilir. Kişilerde üst düzey faaliyetlerin geliştirilmesi, sosyalleşmenin sağlanması, oyunun kurallarına uyarak amaçlı ve sistemli düşüncelerin sağlanması gibi yararları olan eğitsel oyunlar, sosyal bilgiler dersinde etkili bir şekilde kullanılabilir. Çünkü sosyal bilgiler dersi, soyut konuların yoğun olarak bulunduğu bir derstir. Bu bağlamda hem öğrencilerin derse olan ilgisini arttırmada hem de akademik başarılarını yükseltmede etkili sonuçlar alınmasını sağlayabilir (Sever, Aydın ve Koçoğlu, 2018, s. 163).

Sosyal bilgiler dersinde oyunla öğretimi kullanmak etkili bir yöntemdir. Oyunlar, eğlenerek öğrenmeyi sağlayan birer araçtır. Öğrenme teknikleri incelendiğinde

öğrencileri süreçte aktif kılma açısında oyunun önemi yadsınamaz derecede büyüktür. Oyunla öğretimde çocuk, yaparak ve yaşayarak öğrenir. Süreçte duyu organlarını da kullanabilme imkanına sahiptir. Yani; görür, dinler, dokunur, tadar, koklar ve hisseder. Bu şekilde gerçekleşen öğrenmeler, daha doğal bir ortamda gerçekleştiği için oldukça kalıcı olur. Bu da eğitimde oyunun kullanılmasını gerekli bir hale getirir.

İlkokul çağına gelmiş çocuk somut işlemler döneminde kabul edilmektedir. İçinde bulunduğu dönemin özelliklerine uygun olarak deneyimleyerek öğrenir. Deneyimleyerek öğrenmeden kasıt yaparak yaşayarak öğrenmedir. Çocuk edindiği veya edineceği bilgileri belirli somut çerçevelere oturtarak anlamlandırır. Eğer bilgi yeterince somutlaştırılmazsa öğrenmeler yeterli düzeyde olmaz. İşte bu noktada oyunla öğretim yöntemi kullanılarak bilgiler somutlaştırılır ve etkili öğrenmeler sağlanır. Özellikle sosyal bilgiler dersi gibi soyut kavramların ve olguların yoğun olduğu derslerde oyunla öğretim yöntemi, anlamlı öğrenmelerin gerçekleşebilmesi için etkili bir yöntemdir. Oyun oynayarak çocuk farkında olmadan öğrenir. Öğrendiği bilgileri de oyun oynarken kullandığı için hem pekiştirmiş olur hem de kalıcı öğrenmeleri gerçekleştirmiş olur. Çocukların içinde bulundukları dönemin özellikleri göz önüne alındığında, anlamlı ve kalıcı öğrenmeler için oyun yöntemi olabildiğince kullanışlı ve etkili bir yöntemdir.

2.2. İlgili Araştırmalar

Çalışmanın bu bölümünde çalışma konusuyla doğrudan veya dolaylı olarak ilgili olan araştırmalara yer verilmiştir. Araştırmalar kısaca özetlenmiştir. Araştırmaların verilmesinde kronolojik bir sıra izlenmiştir. Önce yurtiçinde yapılan bazı araştırmalar, sonra da yurtdışında yapılan bazı araştırmalara yer verilmiştir.

2.2.1. Yurtiçinde Yapılan Araştırmalar

Altınbulak, Emir ve Avcı (2006) tarafından yapılan araştırmada; Sosyal Bilgiler öğretiminde kullanılan eğitsel oyunların erişkiye ve kalıcılığa etkisi incelenmiştir. Araştırma Bolu İlinde öğrenim gören 5. sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda; eğitsel oyunların kullanıldığı grup ile geleneksel öğretimin

uygulandığı grubun başarı ve kalıcılık puanları arasında anlamlı bir farklılık görüldüğü sonucuna ulaşılmıştır.

Bakar, Tüzün, Çağıltay (2008) tarafından yapılan araştırma; eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin öğrenci görüşlerini ortaya çıkarmak amacıyla yapılmıştır. Çalışma, Ankara ilindeki özel bir İlköğretim okulunun 6. sınıfında Sosyal Bilgiler dersini alan 24 öğrenci ile 9 hafta boyunca gerçekleştirilmiştir. Sonuç olarak öğrencilerin derslerinde eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına olumlu baktığı, klasik yöntem yerine oyun tabanlı öğrenmeyi tercih ettikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Hanbaba (2011) tarafından yapılan araştırmada; hayat bilgisi dersinde uygulanan oyunla öğretimin ilköğretim 3. sınıf öğrencilerinin başarı ve tutumuna etkisini incelemişlerdir. Araştırma, Sakarya ilinde öğrenim gören toplam 59 üçüncü sınıf öğrencisiyle deney ve kontrol gruplu olarak yürütülmüştür. Araştırma sonucunda; oyunla öğretimin uygulandığı deney grubunun başarı puanlarının kontrol grubuna oranla anlamlı derecede farklılık gösterdiği ancak öğrencilerin hayat bilgisine yönelik tutumlarında anlamlı bir farklılık oluşturmadığı halde deney grubu lehine bir artış gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Torun (2011) tarafından yapılan araştırma; çocuk hakları öğretiminde kullanılan oyunla öğretimin öğrencilerin başarılarına, çocuk haklarına ilişkin tutumlarına ve öğrenilenlerin kalıcılığına etkisi incelenmiştir. Araştırma 2010-2011 öğretim yılında Adıyaman ili merkez ilçede bulunan 50. Yıl İlköğretim Okulu'nda öğrenim gören beşinci sınıf öğrencileri arasından 27'si deney grubu ve 29'u kontrol grubu olmak üzere toplam 56 öğrenci ile yürütülmüştür. Araştırma sonucunda; deney grubundaki öğrencilerin başarıları, kalıcılıkları ve tutumları ile kontrol grubundaki öğrencilerin başarıları, kalıcılıkları ve tutumları arasında anlamlı bir fark görülmüştür. Başka bir ifade ile deney grubunun kontrol grubundan daha başarılı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Fırat (2011) tarafından Adıyaman ilinde yapılan çalışmada, matematik ders konularından biri olan olasılık konusundaki kavramların öğretiminde bilgisayar destekli eğitsel oyunların etkisi araştırılmıştır. Araştırma 6.sınıf öğrencileri ile deney ve kontrol gruplu olarak yürütülmüştür. Araştırma sonuçlarına göre, deney ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmazken beceri

kazandırma bakımından deney grubundaki öğrencilerde bilgisayar destekli eğitimin daha etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yeşilkaya (2013) tarafından yapılan araştırma; eğitsel Oyun yönteminin öğrenci başarısına ve derse karşı tutuma etkisini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Uygulama Elazığ ilinde öğrenim gören 7.sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre; eğitsel oyunun uygulandığı deney grubunun başarı puanları ile geleneksel öğretimin uygulandığı kontrol grubunun başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır ancak deney grubunu başarı puanının daha yüksek olduğu gözlenmiştir. Ayrıca kontrol grubundaki öğrencilerin tutumlarında bir farklılık görülmezken deney grubundaki öğrencilerin tutumlarında anlamlı bir farklılık gözlenmiştir.

Akkuş ve Aslan (2013) tarafından yapılan araştırma; oyunlarla kavram öğretiminin Sosyal Bilgiler dersinde öğrencilerin akademik başarılarına etkisinin olup olmadığını tespit etmek amacıyla yapılmıştır. Araştırma, Erzurum İli Palandöken ilçesinde bulunan bir Ortaokulun 6.sınıfında öğrenim gören öğrenciler ile yürütülmüştür. Araştırmanın sonucunda; oyunla öğretimin uygulandığı deney grubunun başarı puanları ile geleneksel yöntemin uygulandığı kontrol grubunun başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık gözlenmiştir.

Karamustafaoğlu ve Kaya (2013) yılında yapılan çalışmada, 6.sınıf fen bilgisi dersi yansıma ve aynalar konusu öğretiminde kullanılan eğitsel oyun yönteminin etkisi incelenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu 6.sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre, uygulama süresince öğrenciler etkinliklerde aktif oldukları için ders oldukça eğlenceli geçmiş aynı zamanda sınıfta disiplin sorunu yaşanmamıştır. Bunun yanında öğrenciler hem kazanmanın hem de kaybetmenin kendilerine bağlı olduğunu öğrenmişler ve fazla enerjilerini atarak rahatlamışlardır.

Savaş (2014) tarafında yapılan araştırmada; beşinci ve altıncı sınıf öğrencilerine uygulanan oyunla öğretimin öğrencilerin başarılarına ve öğrenilen konuların kalıcılığına etkisi araştırılmıştır. Araştırma Bursa ili Mustafa Kemal Paşa Ortaokulunda 2011 – 2012 eğitim öğretim yılında 6.sınıflar ile 2012- 2013 eğitim öğretim yılında 5.sınıflar ile çalışılmıştır. Araştırma sonucunda; oyunla öğretimin uygulandığı deney grubunun

başarı puanları ortalaması ile klasik öğretimin uygulandığı kontrol grubunun başarı puanları ortalaması arasında anlamlı bir fark çıktığı ayrıca oyunla öğretimin, konuların kalıcılığında oldukça etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Savaş ve Gülüm (2014) tarafından yapılan araştırmada; Sosyal bilgiler dersinde kullanılan geleneksel çocuk oyunlarının öğrencilerin başarı, kalıcılık ve motivasyon üzerindeki etkisi incelenmiştir. Çalışma 2012-2013 öğretim yılı içinde Bursa Mustafakemalpaşa Ortaokulunun 6.sınıflarında yürütülmüştür. Çalışma deneysel bir çalışmadır. Çalışmanın sonunda, oyunla öğretimin kullanıldığı deney grubunun başarıları, kalıcılıkları ve motivasyonları ile kontrol grubunun başarıları, kalıcılıkları ve motivasyonları arasında anlamlı bir fark olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yeşiltaş ve Turan (2015) tarafından yapılan araştırmada; 7. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersi Ülkeler Arası Köprüler ünitesinin öğretimi için geliştirilen bir bilgisayar yazılımının öğrencilerin akademik başarı ve tutumlarına etkisini ortaya koymak amaçlanmıştır. Araştırma Ankara ili Elmadağ ilçesinde bulunan 7.sınıf öğrencileri ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda; bilgisayar destekli öğretimin uygulandığı deney grubu öğrencilerinin başarı puanlarının geleneksel öğretimin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin başarı puanlarından daha yüksek olduğu gözlenmiştir. Ayrıca deney grubu öğrencilerinin tutumlarında da kontrol grubuna göre anlamlı bir farklılık saptanmıştır.

Yeşiltaş ve Öztürk (2015) tarafından yapılan araştırmada; sosyal bilgiler dersi vatandaşlık konularının öğretiminde kullanılan bilgisayar destekli öğretimin akademik başarıya etkisi incelenmiştir. Araştırma, Sivas ilinde öğrenim gören toplam 50 beşinci sınıf öğrencisi ile deney ve kontrol gruplu olarak üzerinde yürütülmüştür. Araştırma sonuçlarına göre, bilgisayar destekli öğretimin uygulandığı deney grubu öğrencilerinin başarı puanlarının geleneksel öğretimin uygulandığı kontrol grubu öğrencilerinin başarı puanlarından daha yüksek olduğu gözlenmiştir.

Boyraz ve Serin (2015) tarafından yapılan araştırmada; kuvvet ve hareket kavramlarının öğretiminde oyun temelli fiziksel etkinliklerin etkisi incelenmiştir. Çalışma Eskişehir ilinde ilkokul 3. ve 4. sınıfa başlayacak toplam 21 öğrenci ile yürütülmüştür. Araştırma sonuçlarına göre; bu uygulamanın, öğrencilerde var olan fen

kavramlarını geliştirmeye katkı sağladığı görülmüştür. Ayrıca oyun temelli fiziksel etkinliklerin ilkokul düzeyinde de kavram öğretiminde kullanılabileceğine dair olumlu sonuçlar elde edilmiştir.

Aslan Akın ve Atıcı (2015) tarafından Van ilinde yapılan çalışmada, oyun tabanlı öğrenme ortamının öğrencilerin başarı ve görüşlerine etkisi belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırmada Vitamin Eğitim portalındaki Matematik dersi eğitsel bilgisayar oyunları araştırmacı tarafından daha önceden belirlenen kriterlere göre değerlendirilmiş ve bu değerlendirmeler öğretmenlerin görüşleri ile karşılaştırılmıştır. Araştırma deney grubunda 26 ve kontrol grubunda 23 olmak üzere toplam 49 öğrenci ile yürütülmüştür. Araştırma sonuçlarına göre, Vitamin Eğitim portalındaki eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin başarı düzeylerine anlamlı derecede etkisinin olmadığı ancak oyunların öğrenciler tarafından eğlenceli görülmesinden dolayı matematik dersine karşı olumlu tutum geliştirdikleri tespit edilmiştir.

Karabağ ve Aydoğan (2015) tarafından Samsun ilinde yapılan çalışmada, Tarih derslerinde geleneksel yöntem ile oyun yöntemi arasındaki farkı belirlemek ve oyun yöntemi kullanılarak gerçekleştirilen tarih öğretiminin öğrencilerin erişim düzeyine ve öğrendiklerin konuların kalıcılığına etkisini incelemek amaçlanmıştır. Araştırma 9.sınıfta öğrenim gören 57 öğrenci ile deney ve kontrol grubu olarak yürütülmüştür. Araştırma sonuçlarına göre, deney grubunda uygulanan yöntemin kontrol grubunda uygulanan yöntemle göre hem erişim düzeyini artırmada hem de öğrenilen konuların kalıcılığını sağlamada daha etkili olduğu tespit edilmiştir.

Işık ve Semerci (2016) tarafından yapılan çalışma, ilkokul 3.sınıf öğrencilerine İngilizce kelime öğretmek için kullanılan eğitsel oyunların başarıya etkisinin incelenmek amacıyla yapılmıştır. Araştırma, deney ve kontrol grubu olarak toplam 70 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda eğitsel oyunlar kullanılarak İngilizce kelime öğretimi gerçekleştirilen deney grubunun akademik başarısı ile oyun dışı etkinlikler kullanılarak İngilizce kelime öğretimi gerçekleştirilen kontrol grubunun başarısı arasında deney grubunun lehinde anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür.

Gedik (2016) tarafından Erzurum ilinde yapılan araştırmada, 7. sınıf öğrencilerinin okuma becerilerinin geliştirilmek amacıyla eğitsel oyunlardan

faydalanmanın başarı ve kalıcılığa etkisi incelenmiştir. Araştırma 85 deney grubu ve 90 kontrol grubu olmak üzere toplam 175 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre, deney grubunda uygulanan eğitsel oyunla öğretim yönteminin kontrol grubunda uygulanan mevcut programa göre başarı ve kalıcılık açısından daha etkili olduğu tespit edilmiştir.

Hacısalıhoğlu Karadeniz (2016) tarafından Giresun ilinde yapılan araştırmada, “Matematik ve Oyun” dersini seçen 24 öğretmen adayının, matematik dersine uyarlanan geleneksel çocuk oyunlarının süreç içindeki kazanımlarını ve öğretmen adaylarının karşılaştıkları sıkıntıları tespit etmek amaçlanmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, öğrencilerin matematik dersine karşı ilgilerinin ve derse katılım oranlarının arttığı, matematiğe karşı oluşan önyargıların yok olduğu, derslerin daha eğlenceli hale dönüştüğü, geleneksel çocuk oyunlarının anlamlı ve kalıcı öğrenmeye yardımcı olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır. Ayrıca matematik dersine uyarlanan geleneksel çocuk oyunların, öğrencilerin sosyal-duygusal gelişimlerini desteklediği, öğretmen adaylarında matematiği öğretebileceklerine dair özgüven ve inançların arttığı sonucuna ulaşılmıştır.

Kahyaoğlu ve Elçiçek (2016) tarafından Siirt ilinde yapılan araştırmada, eğitsel bilgisayar oyunları kullanılarak gerçekleştirilen fen bilimleri öğretiminin 6. sınıf öğrencilerinin fen kavramlarını öğrenmelerine yönelik motivasyonlarına ve problem çözmeye dönük yansıtıcı düşünme becerilerine etkisini ortaya koymak amaçlanmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 6.sınıfta öğrenim gören 49 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma deney ve kontrol gruplu olarak yürütülmüştür. Araştırma sonuçlarına göre, deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin motivasyon ve yaratıcı düşünme becerileri arasında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir.

Yıldırım (2016) tarafından yapılan araştırmada, bilgisayarla ilişkili bölümlerde öğrenim gören üniversite öğrencilerinin, eğitimde dijital oyun ve oyun tabanlı öğretim kullanılmasına karşı bakış açılarını tespit etmek, öğrencilerin oyun oynama alışkanlıklarını saptamak ve oyunların öğrencilerde bıraktığı etkiyi ölçmek ve değerlendirmek amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın çalışma grubunu 117 üniversite öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre; öğrencilerin yarısından fazlasının öğrenme temelli dijital oyun tasarımı konusunda istekli olduğu ancak

okudukları bölümlerde dijital oyun tasarımı ile ilgili yeterli ortama ulaşamadıkları anlaşılmaktadır.

Yıldız, Şimşek ve Ağdaş (2016) tarafından Erzurum ilinde yapılan araştırmada, eğitsel oyun entegre edilmiş işbirlikli öğrenme modelinin öğrencilerin fen bilgisi dersine karşı motivasyon ve sosyal becerilerini tespit etmek amaçlanmıştır. Araştırma 54 öğrenci ile deney ve kontrol gruplu olarak yapılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, deney grubundaki öğrencilerin fen öğrenimine yönelik motivasyonlarının kontrol grubundaki öğrencilerin motivasyonlarından anlamlı derecede yüksek olduğu sonucuna varılmıştır. Sosyal Bilgiler Ölçeği’den elde edilen sonuçlara göre, deney grubundaki öğrenciler ile kontrol grubundaki öğrenciler arasında sosyal beceri açısından anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir.

Doğan (2017) tarafından yapılan araştırmada; sosyal bilgiler dersinde deprem konusunun dijital oyunla öğretiminin akademik başarıya etkisini incelenmektedir. Araştırmanın çalışma grubunu Sivas ilinde ve Tokat ilinde öğrenim görmekte olan toplam 108 beşinci sınıf öğrencisi oluşmaktadır. Araştırmada sonuçlarına göre; dijital oyunla öğretim yapılan deney grubunun başarı puanlarının geleneksel yöntemle öğretim yapılan kontrol grubunun başarı puanlarından daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Turan Güntepe ve Dönmez Usta (2017) tarafından yapılan araştırma; okul öncesi öğretmen adaylarının eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına yönelik görüşlerini belirlemek amacıyla yapılmıştır. Araştırma bir devlet üniversitesinin 4.sınıfında öğrenim gören 10 okul öncesi öğretmen adayı ile yürütülmüştür. Araştırma sonuçlarına göre; okulöncesi öğretmen adayları, eğitsel bilgisayar oyunları kullanılarak somut kavramları öğretmenin daha kalıcı olduğu görüşündedir. Öğretmen adaylarının bazıları eğitsel bilgisayar oyunlarını sosyalleşmek açısından olumlu değerlendirirken bazıları ise olumsuz olarak değerlendirmektedir. Ancak yapılan görüşmeler sonucunda eğitsel bilgisayar oyunlarının somut yaşantı kazandırırken bireyleri sosyal çevreden uzaklaştırdığı şeklinde sınırlılıklarının olduğundan da bahsedilmiştir.

Gürbüz, Gülburnu ve Şahin (2017) tarafından yapılan araştırmada; oyunlarla zenginleştirilen sınıf ortamlarında kesirler konusunun öğretiminde öğretmenlerin görüşlerini tespit etmek amaçlanmıştır. Araştırma, doktora öğrencisi olan 4 matematik

öğretmenine video kayıtları izlettirilip onların değerlendirmeleri neticesinde yürütülmüştür. Araştırma sonuçlarına göre; oyunların eğlenceli, motive edici ve ilgi çekici olduğu, derse aktif katılımı sağladığı ve olumlu tutum geliştirdiği konusunda öğretmenlerin hem fikir olduğu gözlenmiştir.

Genç ve Buyurgan (2018) tarafından yapılan araştırma, eğitsel oyuna dayalı müze etkinliklerinin öğrencilerin erişimi ve görsel sanatlar dersine karşı tutumlarını belirlemek amacıyla yapılmıştır. Araştırma bir devlet okulunun 6.sınıfında öğrenim gören 57 öğrenci ile deney ve kontrol grubu olarak yürütülmüştür. Araştırma sonuçlarına göre; eğitsel oyun yönteminin kullanıldığı deney grubu öğrencilerinin erişimi testi puanları ile kontrol grubundaki öğrencilerin erişimi testi puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür. Ayrıca eğitsel oyun yönteminin deney grubundaki görsel sanatlar dersine yönelik tutumlarını da olumlu yönde etkilediği görülmüştür.

Aslan, Karamustafaoğlu ve Kurt (2018) tarafından yapılan araştırma, otistik çocuklara “ İç Organları Tanıyabilme ” konusu eğitsel bir oyunla öğretmeyi amaçlamıştır. Araştırma, 12 ve 14 yaşlarında otizm tanısı konulmuş iki erkek öğrenciyle yürütülmüştür. Araştırma sonuçlarına göre; araştırma konusuna uygun olarak tasarlanan eğitsel oyunun otizmli öğrencilerin öğrenmelerine olumlu yönde katkı sağladığı tespit edilmiştir. Ayrıca yapılan görüşmelerde de oyunun hedeflenen amaca ulaştığı görülmüştür.

Uygun, Akkeyik ve Öztürk (2018) tarafından yapılan araştırma, eğitsel oyunların sosyal bilgiler dersi öğretimine etkisini saptamayı amaçlamıştır. Araştırma, bir devlet okulunun 5.sınıfında öğrenim gören toplam 21 öğrenci ile yürütülmüştür. Araştırma sonucunda; öğrencilerin sosyal bilgiler dersine ilgilerinin ve derse katılımlarının olumlu yönde arttığı gözlenmiştir. Konunun sonunda bulunan değerlendirme çalışmalarında kalıcı öğrenmelerin sağlanamadığı ancak eğitsel oyun temelli yapılan değerlendirme sonucunda da öğrenmelerin anlamlı bir düzeyde kalıcı olduğu görülmüştür.

Korkmaz (2018) tarafından yapılan araştırmada; eğitsel oyun geliştirerek uygulanan fen bilimleri dersinin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi incelenmiştir. Araştırma, bir devlet okulunun 7.sınıfında öğrenim gören 17 öğrenci ile tek gruplu olarak yürütülmüştür. Araştırma sonucunda; eğitsel oyun geliştirerek uygulanan fen

bilimleri dersinin öğrencilerin akademik başarı düzeylerinin ve tutumlarının artmasında anlamlı bir etkisinin olduğu görülmüştür. Fakat bu öğretimde cinsiyetin akademik başarı düzeyi ve tutumda anlamlı bir farklılık oluşturmadığı tespit edilmiştir.

Usta ve diğerleri (2018) tarafından yapılan araştırmada; oyunlarla matematik öğretiminin yedinci sınıf öğrencilerinin matematik başarısına etkisi incelenmiştir. Araştırma, bir devlet okulunun yedinci sınıfında öğrenim gören 39 öğrenci ile deney ve kontrol gruplu olarak yürütülmüştür. Araştırma sonucunda; ön test puanları arasında anlamlı bir fark bulunmayan deney ve kontrol gruplarının son test puanları arasında deney grubunun lehine anlamlı bir fark görülmüştür.

Uygun, Teke ve Gezgin (2018) tarafından yapılan araştırmada; işitme engelli öğrencilere uygulanan Türkçe öğretiminde bilgisayar destekli eğitimin (BDE) etkisi incelenmiştir. Araştırma, bir devlet okulunun 7.sınıfında öğrenim gören 5 işitme engelli öğrenci ile yürütülmüştür. Araştırma sonuçlarına göre BDE yazılımının işitme engelli öğrencilerin öğrenmelerine katkı sağladığı görülmüştür. Ayrıca yazılımın öğrencilerin dikkatini çektiği ve motivasyonu arttırdığı elde edilen bulgular arasındadır.

İşçi (2018) tarafından yapılan araştırmada; sosyal bilgiler öğretiminde kullanılabilecek dijital oyun geliştirme yazılımının sosyal bilgiler öğretmen adaylarının görüşlerine göre değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Araştırma, bir devlet üniversitesinin sosyal bilimler eğitimi bölümünde öğrenim gören 4.sınıf öğrencilerinden 14 kişi ile yürütülmüştür. Araştırma sonucunda; öğretmen adaylarının sosyal bilgiler öğretiminde dijital oyun kullanımına ve dijital oyun geliştirme yazılımına dair düşüncelerinin olumlu olduğu, dijital oyunların derslere katkı sağlayacağı, derse olan ilginin ve motivasyonun artacağı yönünde görüşlere ulaşılmıştır.

Tecen (2018) tarafından yapılan araştırmada; okul öncesi döneminde olan çocukların ses farkındalığını geliştirmek amaçlı kullanılan dijital oyun temelli uygulamaların etkililiğini incelemektir. Araştırma, bir devlet okulunda öğrenim gören 40 öğrenci ile deney ve kontrol gruplu olarak yürütülmüştür. Araştırma sonucunda; deney ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin ön test başarı puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmazken ara test ve son test sonuçlarının deney grubunda bulunan öğrencilerin lehine anlamlı bir düzeyde daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Aksoy ve Küçük Demir (2019) tarafından yapılan araştırma; tasarlanan eğitsel dijital oyunların öğretmen adaylarının yaratıcılıklarına etkisi olup olmadığını araştırmayı amaçlamıştır. Araştırma, bir devlet üniversitesinin sınıf öğretmenliği bölümünde öğrenim gören 25 öğrenci ile deney ve kontrol gruplu olarak yürütülmüştür. Araştırma sonuçlarına göre; deney grubunda bulunan öğretmen adaylarını ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca son test puanlarının ortalamaları göz önüne alındığında yine deney grubu lehine anlamlı bir farklılık saptanmıştır.

2.2.2.Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

Kebritchi, Hirumi ve Bai (2010) tarafından yapılan araştırmada, bilgisayar oyununun öğrencilerin matematik başarıları ve motivasyonu üzerindeki etkileri, önceki matematik bilgilerinin, bilgisayar becerilerinin ve İngilizce dil becerilerinin oyundaki başarı ve motivasyonlarındaki rolünü tespit etmek amaçlanmıştır. Araştırmaya toplam 193 öğrenci ve 10 öğretmen katılmıştır. Araştırma deney ve kontrol gruplu olarak yürütülmüştür. Araştırma sonucunda, deney grubunun başarıları ile kontrol grubunun başarıları arasında anlamlı bir farklılık gözlenmiştir. Grupların motivasyonunda anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Ön bilgi, bilgisayar ve İngilizce dil becerileri, deney grubunun başarılarında ve motivasyonunda önemli rol oynamadı.

Hwang, Chiu ve Chen (2015) tarafından yapılan araştırmada, öğrencilerin öğrenme performansını sorgulamaya dayalı bir öğrenme stratejisine dayalı olarak geliştirmek için bir bağlamsal eğitim bilgisayar oyunu geliştirilmiştir ve geliştirilen bilgisayar oyununun öğrencilerin sorgulamaya dayalı öğrenme performansları üzerindeki etkilerini değerlendirmek için bir ilkökul sosyal bilgiler dersi üzerine bir deney gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre, geliştirilen bilgisayar oyununun öğrencilerin öğrenme başarılarını, öğrenme motivasyonunu, memnuniyet derecesini etkili bir şekilde artırdığını görülmektedir.

Manero, Torrente, Serrano, Martínez-Ortiz ve Fernandez-Manjon (2015) tarafından yapılan araştırmada, eğitici bir video oyununun etkinliğini, gençlerin tiyatroya olan ilgisini artırmak için motive edici bir araç olup olmadığını test etmek amaçlanmıştır. Çalışma Madrid'de 8 farklı okuldan 697 lise öğrencisi ile yürütülmüştür.

Çalışma deney ve kontrol gruplu olarak gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda, video oyunlarının kullanıldığı deney grubunun puanları ile bir konuşmacıyı dinleyen kontrol grubunun puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Ayrıca video oyununun öğrencilerin tiyatroya olan ilgisini geleneksel sınıfa göre daha çok artırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Chen, Wang and Lin (2015) tarafından yapılan araştırmada; öğrencilerin fen öğrenmede ve motivasyonlarını arttırmada oyun tabanlı öğrenme yöntemlerinin etkisi incelenmiştir. Araştırma, ortaokulda öğrenim gören 57 öğrenci ile yürütülmüştür. Araştırma sonucunda; oyun temelli öğrenmenin öğrencileri, bilim kavramlarını açıkça ve dikkatlice keşfetmeye teşvik ettiği tespit edilmiştir. Ayrıca öğrencileri bir sonraki eğitim kademesine hazırladığı ve öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştirdiği saptanmıştır.

Trajkovik, Malinovski, Vasileva-Stojanovska ve Vasileva (2018) tarafından yapılan araştırmada; ortaokul programına entegre edilmiş geleneksel oyunların öğrencilerin kişilik özellikleri, motivasyon ve başarılarına etkisi incelenmiştir. Araştırma, Makedonya'daki bir ortaokulda öğrenim gören 102 beşinci sınıf öğrencisi ile yürütülmüştür. Araştırma sonucunda; geleneksel oyunların öğrencilerin başarılarını ve motivasyonunu doğrudan etkilediği gözlemlenmiştir. Ayrıca, geleneksel oyunların öğrencilerin kişilik özelliklerini doğrudan etkilemediği tespit edilse de içe dönük çocukların oyun sırasında açılma motivasyonunu arttırdığını ortaya koymuştur.

Fokides (2018) tarafından yapılan araştırmada; dijital oyunların kullanıldığı matematik öğretiminin öğrencilerin başarı ve motivasyonuna etkisini ortaya koymak amaçlanmıştır. Araştırma, Yunanistan'da 3 farklı okulda 201 öğrenci ile deney ve kontrol gruplu olarak yürütülmüştür. Araştırma sonucunda; deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin başarı ve motivasyonları arasında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca deney grubundaki öğrencilerin görüşlerinin de kontrol grubundaki öğrencilerin görüşlerinden daha olumlu olduğu saptanmıştır.

Prez, Duque, ve Garca (2018) tarafından yapılan araştırmada; İlköğretim öğrencilerinin mantıksal-matematiksel, doğal ve dilbilimsel öğrenme seviyelerinin arttırılmasında oyun tabanlı öğrenmenin etkisi incelenmiştir. Araştırma,

119 ilköğretim öğrencisi ile yürütülmüştür. Araştırma sonucunda; çocukların mantıksal-matematiksel, doğal ve dilbilimsel yeteneklerinde bu çalışmaya katılmadan önceki ve çalışmadan sonraki öğrenme düzeyleri arasında önemli farklılıklar olduğu tespit edilmiştir.

Noah (2019) tarafından yapılan araştırmada; dijital oyun öğretim yönteminin lise öğrencilerinin matematik başarıları üzerindeki etkisini ortaya koymak amaçlanmıştır. Araştırma, Nijerya'daki 6 devlet okulundan 240 lise ikinci sınıf öğrencisi ile deney ve kontrol gruplu olarak yürütülmüştür. Araştırma sonucunda; dijital oyun öğretim yöntemi uygulanan deney grubunun performansının, geleneksel öğretim yöntemi kullanılan kontrol grubunun performansından daha iyi olduğu görülmüştür.

Brezovszky ve diğerleri (2019) tarafından yapılan araştırmada; matematik dersinde kullanılan oyun temelli öğrenme ortamının öğrencilerin sayı bilgisine etkisini ortaya koymak amaçlanmıştır. Araştırma, dördüncü, beşinci ve altıncı sınıf olmak üzere toplam 1168 öğrenci ile deney ve kontrol gruplu olarak yürütülmüştür. Araştırma sonucunda; deney grubunun matematik ve sayı bilgisi konusunda, kontrol grubundan daha iyi performans gösterdiği saptanmıştır. Ayrıca kullanılan oyunun farklı türdeki aritmetik becerileri ve bilgileri arttırmada oldukça etkili olduğu tespit edilmiştir.

Sousa ve Rocha (2019) tarafından yapılan araştırmada; oyun temelli öğrenmenin liderlik becerilerini geliştirip geliştirmediği ve yeni liderlik tarzlarını ortaya çıkarıp çıkarmadığı incelenmiştir. Araştırma, her grupta 15 katılımcı olmak üzere 8 gruptan oluşan toplam 120 katılımcı ile yürütülmüştür. Araştırma sonucunda; oyun temelli bir öğrenme yaklaşımının liderlik becerilerinin geliştirilmesinde etkili bir yaklaşım olduğu ve motivasyon, kolaylaştırma, koçluk, zihniyet değişikliği ve iletişim gibi becerileri geliştirdiği tespit edilmiştir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

III. YÖNTEM

Araştırmanın bu bölümünde araştırmanın modeline, evren ve örnekleme, veri toplama araçlarına, veri toplama sürecine ve verilerin analizine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Yaklaşımı ve Modeli

Sosyal Bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun yönteminin 4.sınıf öğrencilerinin başarı ve tutumlarına etkisi incelenirken nicel araştırma yöntemlerinden deneysel desen kullanılmıştır. Deneysel araştırma yaklaşımı, varsayılan sebeplerin etkilerini keşfetmek amacıyla tasarlanan nicel bir yaklaşımdır. Bu yaklaşımın temel özelliği, bir durumun başka bir durumu nasıl etkileyeceğini görebilmek için kasıtlı olarak değiştirilmesidir (Christensen, Johnson and Turner, 2015, s.33). Deneysel çalışmada araştırmacı istediği bir bağımsız değişkeni verir ve bu değişkenin bir veya daha fazla değişken üzerindeki etkilerini tespit etmeye çalışır. Bundan dolayı kontrol grubu deneysel çalışmalarda önemlidir. Araştırmacı kontrol grubu ile deney grubu arasındaki her şeyin maksimum düzeyde eşit olması için çaba sarf eder. Ancak bu sayede bağımsız değişkenin etkisini tam anlamıyla tespit etmek mümkündür (Altunışık, Coşkun, Bayraktaroğlu ve Yıldırım, 2007, s. 57). Bu çalışmada da eğitsel ve dijital oyun öğretim yönteminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi incelenmiştir. Deneysel tasarımların iki temel koşulu ifade edilmektedir. Bunlardan birincisi; bağımlı değişkenin üzerindeki etkileri karşılaştırabilen ve bağımsız değişkeni tanımlayabilen en az iki değişik koşulun olması; ikincisi ise bağımsız değişkenin araştırmacı vasıtasıyla doğrudan manipüle edilmesidir. Ayrıca bir deneysel çalışmada, örnekleme yer alan katılımcıların işlem gruplarına, koşullarına seçkisiz (yansız) olarak atanmaları araştırmayı güçlendirmektedir. (Büyüköztürk, Kılıç Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2011, s. 191). Klasik deneysel tasarımlar, bireylerin kontrol ve deney gruplarına gelişigüzel dağıtılması ve deney grubundakilerin işleme tabi tutulmasıyla elde edilen sonuçların her iki grup için de değerlendirilmesinden oluşan yöntemdir.

Klasik deneysel tasarımlarında bulunan “ kontrol ve deney grupları, öntest- sontest ve rasgele dağıtım” özellikleri, deneysel tasarımları diğer tasarımlardan üstün kılmaktadır. Bir kontrol grubu ve bir deney grubu olan en az iki gruba oluşturulur ve uygulama yapılmadan önce ve uygulamadan sonra tepki ölçülür. Kontrol ve deney gruplarına bireyler rasgele seçilir (Geray, 2014, s.80; Durna, 2009, s. 178). Çalışmada deneysel desen türlerinde de yarı deneysel desen kullanılmıştır. Yarı deneysel desenler, eşleştirme yoluyla kontrol ve deney grupları arasında eşitliğin sağlanabildiği deneysel desenlerdir. Gelişigüzel atamaların mümkün olmadığı durumlarda katılımcıları birbirine benzer olacak şekilde eşleştirerek yapılır (Karakuş ve Başbüyük, 2009, s. 215). Bu desende bağımsız değişkene müdahale edilebildiği gibi grup üyeleri seçkisiz olarak belirlenemez (Christensen, Johnson and Turner, 2015, s.316). Seçkisiz atamanın kullanılmadığı yerlerde eşleştirilmiş desen kullanılabilir. Eşleştirilmiş desende, seçkisiz atama kullanılmaz. Grupların ikisi de belirlenen değişkenler üzerinden eşleştirilmeye çalışılır. Eşleştirilen gruplar deney ve kontrol gruplarına yansız atanırlar. Ancak, yapılan eşleştirme grupların tamamen denk olduğunu garanti etmez. Yalnız yansız atamanın yapılamayacağı durumlarda eşleştirilmiş desen önemli bir alternatiftir (Büyüköztürk ve diğerleri, 2011, s. 206). Bu araştırmada da yarı deneysel desen kullanılmıştır.

Eşleştirilmiş desenler

(The matching-only design)

Grup		Öntest	İşlem	Sontest
Deney (D)	M	O ₁	x	O ₃
Kontrol (K)	M	O ₂		O ₄

(Büyüköztürk ve diğerleri, 2011, s. 206). Campbell ve Stanley (1963)’e göre;

- X: Klasik notasyon sisteminde bir grubun etkilerini araştırmak için bir deneysel değişken ya da işlemi ifade eder.
- O: Ölçme aracıyla yapılan ölçümü ifade eder.
- Aynı satırda yazılan X ve O’lar aynı gruba uygulanır, aynı sütun olarak yazılan X ve O’lar eş zamanlı uygulanmıştır (Creswell, 2017, s. 171).

- M: eşleştirilmiş desen ifade eder (Büyüköztürk, ve diğerleri, 2011, s. 206).

Grup	Öntest	İşlem	Sontest
Deney (D)	Sosyal Bilgiler Dersi Başarı Testi Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği	Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel ve dijital oyun uygulanması	Sosyal Bilgiler Dersi Başarı Testi Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği
Kontrol (K)	Sosyal Bilgiler Dersi Başarı Testi Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği	Sosyal Bilgiler Dersinde MEB Müfredatının Uygulanması	Sosyal Bilgiler Dersi Başarı Testi Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği

3.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2018-2019 eğitim-öğretim yılı Elazığ ili Merkez ilçesine bağlı Toki Fırat İlkokulu'nda 4. sınıfa devam eden 46 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma deney ve kontrol gruplu olarak yürütülmüştür. Gruplar belli değişkenler baz alınarak denkleştirilmiştir. Gruplar Türkçe, Hayat Bilgisi ve Fen Bilimleri derslerinde üç kategori (çok iyi, iyi, geliştirilmeli) altında verilen başarı durumları göz önüne alınarak eşleştirilmiştir. 18'er tane öğrencinin başarı durumları denkleştirilmiştir. Deney grubu ve kontrol grubunda yer alan öğrencilerin cinsiyetlerine göre dağılımları Tablo 1'de verilmiştir.

Tablo 1. Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Cinsiyetlerine Göre Dağılımı

Gruplar	Öğrenci Sayısı	Kız Öğrenci	Kız Öğrenci %	Erkek Öğrenci	Erkek Öğrenci %
Deney Grubu	18	8	44,4	10	55,6
Kontrol Grubu	18	8	44,4	10	55,6
Toplam	36	16		20	

Tablo 1’ de verilen bilgilere dayanarak deney grubu ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin cinsiyetlerine göre dağılımının dengeli olduğu görülmüştür.

Bir önceki yılın ders notları baz alınarak eşleştirilen deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin başarı testi ve Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği ön test puanlarının arasındaki anlamlılığı tespit etmek amacıyla yapılan Mann Whitney U Testi sonuçları Tablo 2 ve Tablo 3’ te verilmiştir.

Tablo 2. Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Başarı Testi Ön Test Puanlarına İlişkin Mann Whitney U Testi Sonuçları

Deney Grubu-		Sıra	Sıra	U	P
Kontrol Grubu	N	Ortalaması	Toplamı		
Öntest	Deney	18	16.11	290.00	
	Kontrol	18	20.89	376.00	119.000 .171
	Toplam	36			

Tablo 2 incelendiğinde deney grubunda bulunan öğrencilerin başarı puanlarının (SO=16.11), kontrol grubu öğrencilerinin başarı puanlarının (SO=20.89) olduğu görülmektedir. İki grubun sıra ortalamalarının birbirine yakın olduğu görülmektedir. İki grup arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını söyleyebilmek için U ve p değerine bakmamız gerekmektedir. Mann Whitney U Testi sonuçlarına göre U=119.000 ve p=.171 ($p>0.05$) bulunmuştur. Bu bağlamda deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin sosyal bilgiler dersi başarı testi ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir.

Grupların başarı testi düzeylerinin denk oldukları belirlendikten sonra deney ve kontrol gruplarının sosyal bilgiler dersine yönelik tutum düzeyleri açısından ön test sonuçları karşılaştırılmıştır. Deney ve kontrol gruplarının ön test puanlarının Mann Whitney U Testi sonuçları tablo 3’de gösterilmiştir.

Tablo 3. Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Ön Test Puanlarına İlişkin Mann Whitney U Testi Sonuçları

Deney Grubu-		Sıra		U	P
Kontrol Grubu	N	Ortalaması	Toplamı		
Öntest	Deney	18	20.08	361.50	
	Kontrol	18	16.92	304.50	133.500
	Toplam	36			.372

Tablo 3 incelendiğinde deney grubunda bulunan öğrencilerin tutum puanlarının (SO=20.08), kontrol grubu öğrencilerinin tutum puanlarının (SO=16.92) olduğu görülmektedir. İki grubun sıra ortalamalarının birbirine yakın olduğu görülmektedir. İki grup arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını söyleyebilmek için U ve p değerine bakmamız gerekmektedir. Mann Whitney U Testi sonuçlarına göre U=133.500 ve p=.372 ($p>0.05$) bulunmuştur. Bu bağlamda deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ölçeği ön test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir.

3.3. Araştırma Süreci

Araştırmanın bu bölümünde eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemine dayalı öğretim yönteminin ve geleneksel yöntemlerden düz anlatım yönteminin 4.sınıf Sosyal Bilgiler dersi “İnsanlar, Yerler ve Çevreler” ünitesinin işlenme sürecindeki uygulamalarına yer verilmiştir.

Araştırmacı gerek deney grubunda gerekse kontrol grubunda yürütülen derslerde bazı noktalara özellikle dikkat etmiştir. Öncelikle, gruplara deney veya kontrol grubu olduklarını söylememiştir. Böylece öğrencilerin bir ayrım hissetmelerinin önüne geçilmiştir. Sınıfların fiziki koşullarını incelendiğinde deney grubu olan 4-F sınıfı ile kontrol grubu olan 4-A sınıfının aynı özellikleri taşıdığını tespit etmiştir. Sınıf

düzeninin iki grupta da aynı olmasına dikkat etmiştir. Hem deney grubunda hem de kontrol grubunda öğrencileri cesaretlendirici, sıcak ve samimi bir iletişim tarzı kullanarak araştırmacıdan kaynaklanabilecek etkileri engellemeye özen gösterilmiştir.

3.3.1. İşlem Basamakları

Araştırma süresince yürütülen işlemler sırasıyla aşağıda verilmiştir:

1. Öncelikle literatür taraması yapılarak Sosyal Bilgiler dersinde hangi öğretim yönteminin araştırma kapsamına alınması gerektiği incelenmiştir. Sonuç olarak, eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemine karar verilmiştir.

2. Sosyal Bilgiler dersinde uygulanacak olan eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemiyle ilgili eğitim programını oluşturabilmek adına eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemleri ile ilgili olarak detaylı bir literatür taraması yapılmıştır.

3. İhtiyaçların belirlenebilmesi için öncelikle 4.sınıf Sosyal Bilgiler ders programı detaylı bir biçimde incelenmiş ve 4.sınıf öğretmenleri ile görüşmeler yapılmıştır.

4. İhtiyaç belirleme çalışmalarının ardından “İnsanlar, Yerler ve Çevreler ünitesi” uygulama yapmak için uygun bulunmuş ve uygulama yapılacak üniteye karar verilmiştir.

5. 4.sınıf öğrencilerine uygulanabilecek Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği için literatür taraması yapılmış ve uygulanabilecek tutum ölçeğine karar verilmiştir.

6. Karar verilen Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği’ni uygulayabilmek için ölçeği geliştiren hocalardan gerekli izinler alınmıştır.

7. “İnsanlar, Yerler ve Çevreler” ünitesinde yer alan kazanımlar incelenmiş ve bu kazanımları kapsayan başarı testi madde havuzu hazırlanmıştır.

8. Başarı testi madde havuzunda yer alan sorulara, 4.sınıf öğretmenlerinden görüş alınarak madde havuzu oluşturulmuştur.

9. Oluşturulan başarı testi madde havuzunda bulunan sorular alanında uzman 5 Sosyal Bilgiler öğretmenine ve alanında uzman 2 öğretim üyesine incelettirilmiş ve çıkarılması gereken sorular tespit edilip madde havuzundan çıkarılmıştır.

10. Son şekli verilen başarı testi madde havuzundaki sorular 5.sınıf öğrencilerine uygulanmış ve öğrencilerin verdikleri cevaplar doğrultusunda soruların madde analizleri yapıp 25 sorudan oluşan başarı testi oluşturulmuştur.

11. Bir önceki yılın not sistemi kullanılarak deney ve kontrol gruplarına karar verilmiş, deney grubunda 18 ve kontrol grubunda 18 olmak üzere toplam 36 öğrenci eşleştirilmiştir.

12. Eşleştirilmeyen 10 öğrenci de uygulama sürecine dahil edilmiş, deney veya kontrol grubunun dışında kaldıkları hissettirilmemiş ve bütün testler bu öğrencilere de uygulanmıştır.

13. Hazırlanan Sosyal Bilgiler başarı testi ve Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği daha önceden deney grubu ve kontrol grubunda bulunan öğrencilere ön test olarak uygulanmıştır.

14. Uygulanan ön test sonuçlarından, daha önceden not sistemine göre eşleştirilen deney ve kontrol grubu öğrencilerinin istatistiksel olarak denk oldukları sonucuna varılmıştır.

15. Araştırmacı hem deney grubunda bulunan öğrencilere hem de kontrol grubunda bulunan öğrencilere süreci tanıtmıştır ve süreçte yapılacakları anlatmıştır.

16. Deney grubu öğrencilerine 2 hafta süre ile bilgisayar kullanma eğitimi verilmiştir.

17. Deney grubunda 5 hafta boyunca eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemi kullanılarak ders işlenirken, kontrol grubunda 5 hafta boyunca Sosyal Bilgiler ders kitabına göre düz anlatım yöntemi kullanılarak ders işlenmiştir.

18. Araştırmacı 5 hafta boyunca 6 kazanıma uygun 6 tane eğitsel oyun ve 6 tane de dijital oyun tasarlamış ve deney grubu öğrencilerine bu oyunları oynatarak süreci tamamlamıştır.

19. Son olarak, deney ve kontrol grubunda bulunan öğrencilere Sosyal Bilgiler başarı testi ve Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği son test olarak uygulanmış ve her iki grubun düzeyinin farklılaşıp farklılaşmadığına bakılmıştır.

3.3.2. Deney ve Kontrol Gruplarında Yapılan Çalışmalar

3.3.2.1. Deney Grubunda Yapılan Çalışmalar

Deney grubunda, sosyal bilgiler dersleri 5 hafta boyunca haftada 3 saat olmak üzere araştırmacı tarafından yürütülmüştür. Bu derslerde, eğitsel oyun ve dijital oyunlar hazırlanarak, bu oyunlar oynatılmış ve oyun temelli bir eğitim programı uygulanmıştır.

Uygulamaya başlamadan önce deney grubunda yer alan öğrencilere süreç tanıtılmış ve 5 haftalık süreçte neler yapılacağı anlatılmıştır. Araştırmada kullanılan dijital oyunlar öğrenciler tarafından bilgisayar aracılığı ile oynanacağı için araştırmacı tarafından öğrencilere 2 hafta boyunca bilgisayar kullanma eğitimi verilmiştir. Bu eğitim okuldaki bilgisayar laboratuvarında gerçekleştirilmiştir. Bilgisayar eğitiminde öğrencilere bilgisayar parçaları (monitör, klavye, fare) tanıtılmış, ne işe yaradıkları anlatılmış ve nasıl kullanılacağı açıklanmıştır. 2 haftalık süre sonunda öğrenciler bilgisayarda oyun oynayabilecek kadar bilgisayar bilgisine sahip düzeye gelmiştir.

Uygulamada kullanılan eğitsel oyunlar sınıfta, dijital oyunlar da okulun bilgisayar laboratuvarında oynanmıştır. Deney grubundaki öğrencilere uygulamak amacıyla her kazanım için bir eğitsel oyun ve bu eğitsel oyuna paralel olarak bir de dijital oyun tasarlanmıştır. Dijital oyunların eğitsel oyunlara paralel hazırlanmasının nedeni oyunun etkisini görmektedir. Araştırmada eğitsel oyunun veya dijital oyunun etkisini değil oyunların etkisini tespit etmek amaçlanmıştır. Diğer türlü çıkan sonucun hangi oyundan kaynaklandığını tespit etmek zordur. Bu zorluğu ortadan kaldırmak için birbirine paralel oyunlar hazırlanmıştır. Eğitsel oyunlar için gerekli materyaller araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Her eğitsel oyun için farklı materyaller kullanılmıştır. Dijital oyunlar tasarlanırken “Scratch” oyun programı kullanılmıştır. Bu program aracılığıyla kazanımlara ve eğitsel oyunlara paralel dijital oyunlar tasarlanmıştır.

Dijital oyunları tasarlarken kullanılan Scratch bir programlama yazılımıdır. Programlama, yapmasını istediğimiz işlerin, bilgisayarın anlayabileceği biçimde komutlar vererek söylememizdir. Programlamaya başlarken, programlamanın mantığını ve algoritmik düşünce yeteneğini kazandıran Scratch, bütün dünyada programlama eğitimine başlamak için önerilen bir yazılımdır. Scratch ile programlama, görsel programlama temeline dayanmaktadır. Programlama mantığında ihtiyaç duyulan bütün yapılar, Scratch sisteminde görsel olarak sunulmaktadır. Scratch yazılımı genellikle oyun tasarlamak için kullanılsa da Scratch ile hesap makinesi gibi değişik uygulamalar veya eğitsel simülasyonlar geliştirmek de mümkündür (Çağıltay ve Fal, 2015, s. 2-50).

Scratch bir programlama dilidir. Hatta pek çok insanın ilk öğrendiği programlama dilidir. Scratch başlangıç seviyesinde olan bireyler için özel olarak tasarlanmış bir programlama dilidir. Scratch animasyon ve oyun yaratmak, bunları yaratırken de kod yazmayı öğrenmek için oldukça idealdir. Kullanımı hızlı ve kolay bir kullanım için tasarlanmıştır. Hazırda bulunan kod bloklarını bir araya getirerek bir tasarım oluşturmayı sağlar (Dickins, Melmoth ve Stowell, 2016, s.4-5).

Scratch etkileşimli yapısı, kolay kullanımı ve eğlenceli karakterleriyle çocukların sevebileceği ve programlama terimlerini öğrenebileceği bir araçtır. Scratch sadece çocukların değil yetişkinlerin de programlama dilini öğrenip kullanabileceği bir platformdur. Scratch Web Browser üzerinden çalışır ve bunun dışında herhangi bir şeye ihtiyaç duyulmaz (Demirkol, 2017, s. 18-19).

Ünitede yer alan konular ders saati içinde oyunlar oynatılarak işlenmiştir. Eğitsel oyunlar için 2 ders saati, dijital oyunlar için de 1 ders saati yeterli görülmüştür. Oyunlar oynanmadan önce araştırmacı tarafından oyunun amacı, kuralları ve nasıl oynanacağı açıklanmıştır. Oynanan her oyunun ardından araştırmacı tarafından değerlendirme yapıp öğrenmenin ne düzeyde gerçekleştiği tespit edilmiştir. Programda yer alan kazanımlar ve bu kazanımlar için geliştirilen oyunlar Ek 8’de verilmiştir.

3.3.2.2. Kontrol Grubunda Yapılan Çalışmalar

Kontrol grubunda, sosyal bilgiler dersleri 5 hafta boyunca haftada 3 saat olmak üzere araştırmacı tarafından yürütülmüştür. Bu derslerde öğretmen merkezli bir yaklaşım olan düz anlatım yöntemi kullanılmıştır. Derslerin işlenme sürecinde

öğrenciler arka arkaya otururken yüzleri tahtaya dönüktür. Öğretmen de genellikle ayakta ve öğrencilerin karşında durmuştur.

Uygulamaya için seçilen “ İnsanlar, Yerler ve Çevreler ” ünitesi işlenirken 4.sınıf Sosyal Bilgiler ders kitabına bağlı kalınmış, kitaptaki etkinliklerin dışına çıkılmamıştır. Araştırmacı derse başlamadan önce öğrencilerden ders kitaplarındaki ilgili sayfayı açmalarını ve sayfada bulunan görselleri incelemelerini istemiştir. Ardından araştırmacı görsellerin ne anlatmak istediğini açıklamıştır. Bu esnada öğrenciler pasif ve dinleyici konumundadır. Araştırmacı konuyu ana hatlarıyla anlatmaya başlamıştır. Konuyu anlatırken aralarda durup öğrencilere sorular sormuştur ve öğrencilerden aldığı cevapları araştırmacı da açıklayarak derse devam etmiştir.

Araştırmacı anlatımını bitirdikten sonra öğrencilere anlamadıkları bir nokta olup olmadığını sormuştur. Anlaşılmayan noktalar yeniden açıklanmıştır. Araştırmacı öğrencilerden ders kitabında yer alan ilgili konuyu bir defa okumalarını ve konunun etkinliklerini yapmalarını istemiştir. Öğrencilerin etkinlikleri yapmaları için zaman verilmiştir. Öğrenciler etkinlikleri bireysel olarak yapmaya çalışmış ve sıkıntı yaşadıkları noktalarda araştırmacıdan yardım istemiştir. Araştırmacı yardıma ihtiyaç duyan öğrencilere örnekler vererek anlatmış ve diğer etkinlikleri de bu şekilde yapmalarını istemiştir.

Araştırmacı etkinlikler bittikten sonra sırasıyla doğru cevapları söylemiş ve öğrencilerden kendi yanıtlarını kontrol etmelerini ve yanlış yaptıkları cevapları düzeltmelerini istemiştir. Öğrenciler gerekli düzeltmeleri yaptıktan sonra araştırmacı dersi bitirmiştir. Araştırmacı ders boyunca süreci ve bütün aktiviteleri kontrol etmiştir.

3.4. Veri Toplama Araçları

Araştırma verilerinin toplanmasında iki çeşit ölçme aracı kullanılmıştır. Bu araçlar aşağıda belirtilmiştir.

- A. Sosyal Bilgiler dersi başarı testi
- B. Sosyal Bilgiler dersi tutum ölçeği

A. Sosyal Bilgiler Dersi Başarı Testi

Uygulanan başarı testi, belirlenen ünitelerin kazanımlarına göre araştırmacı tarafından geliştirilmiştir. Geliştirilen başarı testinin basamakları aşağıda belirtilmiştir.

Başarı Testi Geliştirme Aşamaları

Araştırmada öğrencilerin sosyal bilgiler dersinde uygulanan öğretim yönteminin sonucunda akademik başarılarını belirlemek amacıyla başarı testi geliştirilmiştir. Geliştirilen testin aşamaları şu şekildedir.

1. Konunun Belirlenmesi

Konu belirlenirken 4.sınıf Sosyal Bilgiler dersinde İnsanlar, Yerler ve Çevreler ünitesinin içeriğinde yer alan konu başlıkları, kazanımlar ve kavramlar öğretim programından belirlenmiştir. İlkokul 4.sınıf Sosyal Bilgiler dersi İnsanlar, Yerler ve Çevreler ünitesi: ‘Neredeyim? Bul Beni, Kroki Çiziyorum, Yaşadığım Çevre, Yarın Hava Nasıl Olacak?, Afetlere Karşı Önlemlerim’ konu başlıklarını içeren 6 kazanım başarı testinin kapsamına alınmıştır. Bu ünite öğrencilerin; yönlerini bulabilme, yön bulma yöntemlerini kavrayabilme, bir yerin krokisini çizebilme, yaşadıkları çevrede bulunan doğal ve beşeri unsurları ayırt edebilme, hava olaylarını kavrayabilme, doğal afetlerin neler olduğunu ve bu afetlere karşısında ne gibi önemler alınabileceğinin farkına varmaları amaçlanmıştır.

2. Madde Havuzu

4.sınıf Sosyal Bilgiler dersi ‘İnsanlar, Yerler ve Çevreler’ ünitesi kapsamında öğrenci kazanımları da dikkate alınarak test soruları 2017- 2018 eğitim öğretim yılına ait Sosyal Bilgiler ders kitabından yararlanılarak araştırmacı tarafından geliştirilmiştir. İncelenen kazanımları kapsayacak şekilde 77 tane çoktan seçmeli soru maddesi yazılarak bir soru havuzu oluşturulmuştur. Kazanımlara göre hazırlanan soru sayıları tablo 4’de verilmiştir.

Tablo 4. Kazanımlara İlişkin Soru Sayısı

Kazanımlar	Soru Sayısı
Çevresindeki herhangi bir yerin konumu ile ilgili çıkarımlarda bulunur.	20
Günlük yaşamında kullandığı mekânların krokisini çizer.	11
Yaşadığı çevredeki doğal ve beşerî unsurları ayırt eder.	12
Çevresinde meydana gelen hava olaylarını gözlemleyerek bulgularını resimli grafiklere aktarır.	14
Doğal afetlere yönelik gerekli hazırlıkları yapar.	20
TOPLAM	77

3. Uzman Görüşü Alma

Hazırlanan 77 madde yazım kuralları, soruların açık ve anlaşılabilirliği, belirlenen kazanımlara ve öğrenci seviyesine uygunluğu ve bilimsel açıdan doğruluğunun değerlendirilmesi için, o dönem 4.sınıfı okutan beş sınıf öğretmenine inceletilmiştir. Alınan değerlendirmeler sonucunda gerekli düzeltmeler yapılmıştır.

4. Başarı Testi Basamakları

Hazırlanan 77 sorunun her biri bilişsel süreç boyutu ve bilgi birikimi boyutu olmak üzere iki boyutta incelenmiştir. Sorular bilişsel süreç boyutunun; hatırlatma, anlama, çözümleme ve değerlendirme basamaklarında ve bilgi birikimi boyutunun; olgusal ve kavramsal bilgi basamaklarında yer almaktadır. Basamakları daha da detaylandırmak gerekirse, hazırlanan 77 sorunun 33 tanesi olgusal bilgi boyutunun hatırlatma basamağında, 9 tanesi olgusal bilgi boyutunun anlama basamağında, 24 tanesi kavramsal bilgi boyutunun anlama basamağında, 10 tanesi kavramsal bilgi boyutunun çözümleme basamağında ve 1 tanesi kavramsal bilgi boyutunun değerlendirme basamağındadır.

5. Ön deneme

Hazırlanan 77 soru 2018- 2019 eğitim öğretim yılında bu konuyu daha önceden öğrenmiş, 5.sınıfa devam eden ve ders başarısı birbirinden farklı (iyi / orta / kötü) üç

öğrenciye uygulanmıştır. Uygulama sonrasında öğrencilerle görüşülerek soruların açıklığı, anlaşılabilirliği ve netliği hakkında bilgi alınmıştır.

6. Uzman Görüşü

Hazırlanan ve üç öğrenciye uygulanan 77 soru 2018- 2019 eğitim öğretim yılında Toki Fırat Ortaokulu'nda görev yapan yedi sosyal bilgiler öğretmenine, iki alanında uzman öğretim üyesine soruların doğruluğu, öğrenci seviyesine uygunluğu ve kazanımları kapsama derecesine göre incelenmiştir. Alınan görüşler ve müfredattaki değişiklikler doğrultusunda soru sayısı 60'a indirilmiştir.

7. Testin Pilot Uygulaması

60 soruya indirilen soru havuzu 2018 - 2019 eğitim öğretim yılında Toki Fırat Ortaokulu'nda 5.sınıfta öğrenim görmekte olan 118 öğrenciye uygulanmıştır. Uygulanan test SPSS programı ile analiz edilerek her bir sorunun madde güçlüğü ve ayırt ediciliği tespit edilmiştir.

8. Madde Güçlük Ve Ayırt Edicilik Analizi

Madde güçlüğü (P_j) değeri; 0 (sıfır)'a yaklaştıkça madde zorlaşır, 1'e yaklaştıkça madde kolaylaşır. Madde gücünün 0.50 civarında olması maddelerin orta seviye güçlükte olduğunu gösterir. Bu durum da testin güvenilirlik ve geçerliliğini artırır. Madde ayırt ediciliği (R_j); maddelerin ölçülen özelliklerle ilgili yeterli düzeyde bilen ve bilmeyen bireyleri ne kadar ayırt ettiğini gösterir. Madde ayırt edicilik indeksi değeri, .30 'un altında olan maddeler ya ölçekten çıkartılmalı ya da maddeler düzeltilerek kullanılmalıdır (Büyüköztürk, 2011, s.125).

Madde analizi yapılırken öğrencilerin puanları en yüksek puandan düşük puanın doğru sıralanmıştır. Sıralanan öğrenci puanlarından % 27'lik alt grup ve % 27'lik üst grup olmak üzere iki grup belirlenmiştir. Her madde için üst ve alt gruplara göre maddelerin güçlük ve ayırt edicilikleri gerekli formüller kullanılarak hesaplanmıştır. Bu hesaplamalardan yola çıkarak madde sayısı 25'e indirilerek başarı testi uygulama için hazır hale getirilmiştir. Maddelere ilişkin madde güçlük ve ayırt edicilik değerleri tablo 5'te verilmiştir.

Tablo 5. Başarı Testinin Madde Güçlük ve Ayırt Edicilik Değerleri

Sorular	Madde Güçlüğü	Madde Ayırt Ediciliği	Sonuç
S1	0.88	0.31	Ayırt edicilik sınırda
S2	0.88	0.16	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S3	0.73	0.28	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S4*	0.78	0.63	Başarı testinde kullanıldı
S5*	0.87	0.44	Başarı testinde kullanıldı
S6*	0.36	0.47	Başarı testinde kullanıldı
S7*	0.57	0.53	Başarı testinde kullanıldı
S8	0.27	0.22	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S9	0.81	0.44	Başarı testinden çıkarıldı
S10	0.60	0.38	Başarı testinden çıkarıldı
S11	0.68	0.56	Müfredattan çıkarılan konuya ait soru
S12*	0.72	0.53	Başarı testinde kullanıldı
S13*	0.83	0.53	Başarı testinde kullanıldı
S14	0.75	0.25	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S15	0.51	0.22	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S16*	0.72	0.47	Başarı testinde kullanıldı
S17*	0.58	0.72	Başarı testinde kullanıldı
S18*	0.50	0.50	Başarı testinde kullanıldı
S19*	0.70	0.41	Başarı testinde kullanıldı
S20	0.34	0.13	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S21*	0.68	0.56	Başarı testinde kullanıldı
S22*	0.38	0.47	Başarı testinde kullanıldı
S23	0.73	0.25	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S24*	0.57	0.72	Başarı testinde kullanıldı
S25	0.33	0.28	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S26*	0.56	0.69	Başarı testinde kullanıldı
S27*	0.43	0.56	Başarı testinde kullanıldı
S28	0.44	0.28	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S29	0.42	0.25	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S30*	0.56	0.69	Başarı testinde kullanıldı
S31	0.53	-0.16	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S32	0.75	0.41	Başarı testinden çıkarıldı
S33*	0.66	0.44	Başarı testinde kullanıldı
S34	0.89	0.28	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S35	0.42	0.34	Başarı testinden çıkarıldı
S36	0.58	0.34	Başarı testinden çıkarıldı

S37	0.46	0.25	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S38	0.85	0.22	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S39	0.68	0.47	Başarı testinden çıkarıldı
S40*	0.68	0.72	Başarı testinde kullanıldı
S41	0.83	0.41	Başarı testinden çıkarıldı
S42*	0.59	0.78	Başarı testinde kullanıldı
S43*	0.63	0.81	Başarı testinde kullanıldı
S44	0.73	0.44	Başarı testinden çıkarıldı
S45*	0.81	0.59	Başarı testinde kullanıldı
S46	0.85	0.50	Müfredattan çıkarılan konuya ait soru
S47	0.82	0.59	Müfredattan çıkarılan konuya ait soru
S48*	0.75	0.66	Başarı testinde kullanıldı
S49*	0.75	0.50	Başarı testinde kullanıldı
S50	0.19	.00	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S51	0.29	0.16	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S52*	0.74	0.50	Başarı testinde kullanıldı
S53	0.47	0.28	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S54	0.31	0.13	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S55	0.43	0.25	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S56	0.19	-0.13	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S57*	0.61	0.41	Başarı testinde kullanıldı
S58	0.53	0.28	Ayırt edicilik 0,30'un altında
S59	0.50	0.34	Başarı testinden çıkarıldı
S60	0.20	-0.34	Ayırt edicilik 0,30'un altında

* Başarı testinde kullanıldı

Başarı testi 2017- 2018 eğitim öğretim yılında hazırlanmıştır. 2018- 2019 eğitim öğretim yılındaki Sosyal Bilgiler dersi kitabında yer alan “ Yaşadığım Çevre” konusunda bazı değişiklikler saptanmıştır. Bir önceki yılın ders kitabında yer alan “doğal çevre, yapay çevre” konusu 2018-2019 yılı ders kitabından çıkarılmıştır. Bu bağlamda başarı testi soru havuzunda yer alan “doğal çevre, yapay çevre” ile ilgili sorular başarı testinden çıkarılmıştır.

Başarı testine son şekli verilirken istatistikleri yapılan soruların madde güçlük ve ayırt edicilik değerleri incelenmiştir. Ayırt ediciliği 0,30' un altında olan maddeler ayırt edicilik indeksi düşük olduğu için testten çıkarılmıştır. Genelde ayırt ediciliği 0,50 ve

üstü maddeler tercih edilmiştir. Madde güçlüğü olarak da orta düzey 0,50 civarı güçlükte sorular tercih edilmiştir. Testte yer alan 11., 46. ve 47. sorular, madde güçlük ve ayırt edicilik değerleri kabul edilebilir düzeyde olmasına rağmen 2018 - 2019 eğitim öğretim yılında müfredattan çıkarılan konuları kapsayan sorular olduğu için başarı testinde kullanılmamıştır. Geliştirilen başarı testinin ortalama güçlüğü .64 olarak hesaplanmıştır. Son olarak geliştirilen başarı testinin güvenilirliğine bakılmıştır. Güvenilirlik değeri tespit edilirken Cronbach- Alfa katsayısı hesaplanmıştır. Cronbach- Alfa eğitimde alanında yapılan araştırmalarda en yaygın kullanılan güvenilirlik kestirim yöntemlerindendir. Ölçme aracında kullanılan maddelerin uyumunun yani iç tutarlılığının tespit edilmesini sağlamaktadır. (0 – 1) şeklinde puanlanan testler için KR-20 ile aynı sonucu verdiği için Cronbach- Alfa kullanılabilmektedir. (Başol'dan akt. Baştürk, 2014, s. 43). Hesaplanan Cronbach- Alfa katsayısının kabul edilen değeri 0,70 ve üzeridir (Nunally'den akt. Baştürk, 2014, s. 43). Geliştirilen başarı testinin Cronbach- Alfa değeri 0,93'tür. Bu sonuç gösteriyor ki geliştirilen başarı testinin güvenilirliği yüksektir.

Başarı testinin son hali oluşturulurken soru sayıları kazanımlara eşit olarak dağıtılmamış, konu kapsamının genişliği göz önüne alınarak bir dağılım gerçekleştirilmiştir. Uygulamaya hazır hale getirilen 25 soruluk başarı testinin kazanımlara göre dağılımı tablo 6'da verilmiştir.

Tablo 6. Kazanımlara İlişkin Soru Sayısı

Kazanımlar	Soru Sayısı
Çevresindeki herhangi bir yerin konumu ile ilgili çıkarımlarda bulunur.	5
Günlük yaşamında kullandığı mekânların krokisini çizer.	3
Yaşadığı çevredeki doğal ve beşerî unsurları ayırt eder.	5
Çevresinde meydana gelen hava olaylarını gözlemleyerek bulgularını resimli grafiklere aktarır.	4
Doğal afetlere yönelik gerekli hazırlıkları yapar.	8
TOPLAM	25

B. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği

Araştırmada öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarını belirlemek amacıyla Selçuk Beşir Demir ve Hamza Akengin (2010) tarafından geliştirilen 5' li likert tipindeki 26 maddeden oluşan “sosyal bilgiler dersi tutum ölçeği” kullanılmıştır. Ölçeğin kullanımı için gerekli izinler alınmıştır. Ölçeğin toplam puanı öğrencilerin verdikleri cevaba göre puanlanan maddelerin toplamından oluşur. Ölçeğin toplam puanı 26 - 130 arasında değişebilir. Puanın yüksek olması (130 veya bu puana yakın) öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik olumlu tutuma sahip olduğunu işaret etmektedir. Araştırmada uygulanan faktör analizi verilerine göre; KMO değeri 0.906 bulunmuştur. Bartlett testi veri sonucu 2431,319 olarak bulunmuştur. Bartlett testi 0,001 düzeyinde anlamlı çıkmıştır. Temel bileşenleri tespit etmek için dik döndürme yöntemi kullanılarak yapılan faktör analizi verilerine göre; öz değeri 1'den büyük olan 4 faktör vardır. Bu dört faktörün ifade ettiği toplam varyans %.61,553'tür. Döndürme yöntemi sonrasında bu faktörlerin ifade ettiği toplam varyans yüzdeleri sırasıyla; 17,983; 16,149; 10,845 ve 8,265'tir. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği'nin tamamına ilişkin Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı değeri 0.932'dir. Testin birbirine eşit iki ayrı bölüme ayrılması yöntemi ile hesaplanan Spearman-Brown iç tutarlılık katsayısı değeri 0.931 ve Guttman iç tutarlılık katsayısı değeri 0.930'dur. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği'nin alt boyutlarına ait Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayı değerleri; 1. Boyut için; 0.901, 2 Boyut için; 0.839, 3 Boyut için; 0.762 ve 4.Boyut için ise; 0.720'dir. Doğrulayıcı faktör analizi sonucunda, RMSEA 0.028; yakın uyum testi için p değeri (RMSEA <0.05) 0.96; standardize edilmiş kök ortalama kare artık 0.082; düzeltilmiş uyum iyiliği indeksi 0.76; uyum iyiliği indeksi 0.80; normlanmış uyum indeksi 0.93; benzerlik uyum indeksi 0.92 ve karşılaştırmalı uyum endeksi 0.99 olarak belirlenmiştir.

3.5. Veri Toplama Süreci

Araştırmada kullanılan veri toplama araçlarının 2018-2019 eğitim öğretim sürecinde kasım-ocak ayları arasında Elazığ ili Merkez ilçesine bağlı Toki Fırat İlkokulu 4. sınıf öğrencilerinden oluşan çalışma grubuna ve başarı testinin pilot olarak 5.sınıflara uygulanması için gerekli izinler alınmıştır. Etik kurul izni Ek 1'de ve Milli Eğitim Bakanlığı'nın araştırma izni Ek 2 ve Ek 3'de verilmiştir. İzinler doğrultusunda okul idaresine gerekli bilgilendirme yapılmış ve öğrencilere Bilgilendirilmiş Gönüllü

Olur Formu dağıtılmıştır. Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu’nu dolduran velilerin öğrencileri uygulamaya alınmıştır. Araştırmacı tarafından geliştirilen Sosyal Bilgiler Başarı Testi ve Demir ve Akengin (2010) tarafından geliştirilen Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği tek oturumda ön test olarak uygulanmıştır. Hem başarı testi hem de tutum ölçeği öğrencilere açıklanmıştır. Anlaşılmayan noktalar izah edilmiştir. Sorulara ve ölçeğe verecekleri cevapların öneminden bahsedilmiştir. Bunun bir araştırma olduğu ve başarı testinden puan alınmayacağı açıklanmıştır. Ölçekte yer alan soruların doğru ve eksiksiz olarak cevaplanması gerektiği ve olabildiğince dürüst ve samimi olmalarının ne derece önemli olduğu vurgulanmıştır. Son olarak öğrencilerin vereceği cevapların gizliliğine önem verileceği de belirtilmiştir. Ön test uygulaması başarı testi ve tutum ölçeği için toplam 2 ders saati yani 80 dakika sürmüştür. Uygulama deney ve kontrol gruplarında 5’er hafta olarak Sosyal Bilgiler ders saatleri içerisinde uygulanmıştır. Kontrol grubunda geleneksel yöntemlerden düz anlatım kullanılarak ders işlenmiştir. Deney grubunda ise eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemi kullanılarak ders işlenmiştir. Uygulama her grupta 15 ders saatini kapsamıştır. Uygulamanın sonunda Sosyal Bilgiler Başarı Testi ve Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği son test olarak uygulanmıştır. Son test uygulaması da başarı testi ve tutum ölçeği için toplam 2 ders saati yani 80 dakika sürmüştür.

3.6. Verilerin Analizi

Elde edilen veriler analiz edilirken çözümleme ve yorumlamalarda ortalama ($\bar{x}$), standart sapma (ss), bağımlı grup t-testi, bağımsız gruplar t-testi, frekans, yüzde dağılımları gibi teknikler kullanılmıştır. Bunların yanında non parametrik testlerden Mann Whitney U Testi ve Wilcoxon Signed Ranks Testi kullanılmıştır.

Deney ve kontrol grubuna ait veriler analiz edilmeden önce verilerin normallik değerleri incelenmiştir. Normallik değerleri incelenirken Normallik Testi tablosundan yararlanılmıştır. Normallik Testi tablosunda Shapiro- Wilk sonuçları verilerin dağılımlarının normalliğini ölçer. Elde edilen istatistiksel olarak anlamlı olmayan değer (p değeri) .05’in üstü ise verilerin normal dağılım gösterdiğini işaret eder (Pallant, 2017, s.75). Deney grubu ve kontrol grubunun ön test ve son test puanlarının normallik testine ait verileri aşağıdaki tablolarda verilmiştir.

Tablo 7. Deney Grubunun Başarı Testi Ön Test Puanlarının Normallik Dağılımına İlişkin Analiz Sonuçları

Deney Grubu	Shapiro-Wilk		
	İstatistik	Sd	p
Toplam	.923	18	.145

Deney grubu ön test puanlarının normallik değeri incelendiğinde anlamlılık p değeri .145'tir ve bu durum normallik varsayımını desteklemektedir. Bu değer deney grubunun ön test sonuçların normal dağılım gösterdiğini belirtmektedir.

Tablo 8. Deney Grubunun Başarı Testi Son Test Puanlarının Normallik Dağılımına İlişkin Analiz Sonuçları

Deney Grubu	Shapiro-Wilk		
	İstatistik	Sd	p
Toplam	.913	18	.096

Deney grubu son test puanlarının normallik değeri incelendiğinde anlamlılık p değeri .096'dır ve bu durum normallik varsayımını desteklemektedir. Bu değer deney grubunun son test sonuçların normal dağılım gösterdiğini belirtmektedir.

Tablo 9. Kontrol Grubunun Başarı Testi Ön Test Puanlarının Normallik Dağılımına İlişkin Analiz Sonuçları

Kontrol Grubu	Shapiro-Wilk		
	istatistik	Sd	p
Toplam	.847	18	.007

Kontrol grubu ön test puanlarının normallik değeri incelendiğinde anlamlılık p değeri .007'dir ve bu durum normallik varsayımını ihlal etmektedir. Bu değer kontrol grubunun ön test sonuçların normal dağılım göstermediğini belirtmektedir.

Tablo 10. Kontrol Grubunun Başarı Testi Son Test Puanlarının Normallik Dağılımına İlişkin Analiz Sonuçları

Kontrol Grubu	Shapiro-Wilk		
	İstatistik	Sd	p
Son Test			
Toplam	.799	18	.001

Kontrol grubu son test puanlarının normallik değeri incelendiğinde anlamlılık p değeri .001’dir ve bu durum normallik varsayımını ihlal etmektedir. Bu değer kontrol grubunun son test sonuçların normal dağılım göstermediğini belirtmektedir.

Deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin başarı testine yönelik yapılan normallik testinin ardından grupların Sosyal Bilgiler Dersi Tutumlarına ilişkin puanlarının normallik değerleri analiz edilmiştir. Deney grubu ve kontrol grubunun Sosyal Bilgiler Dersi Tutumlarına yönelik ön test ve son test puanlarının normallik testine ait verileri aşağıdaki tablolarda verilmiştir.

Tablo 11. Deney Grubunun Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Ön Test Puanlarının Normallik Dağılımına İlişkin Analiz Sonuçları

Deney Grubu	Shapiro-Wilk		
	İstatistik	Sd	p
Ön Test			
Toplam	.803	18	.002

Deney grubu ön test puanlarının normallik değeri incelendiğinde anlamlılık p değeri .002’dir ve bu durum normallik varsayımını ihlal etmektedir. Bu değer deney grubunun ön test sonuçların normal dağılım göstermediğini belirtmektedir.

Tablo 12. Deney Grubunun Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Son Test Puanlarının Normallik Dağılımına İlişkin Analiz Sonuçları

Deney Grubu	Shapiro-Wilk		
	İstatistik	Sd	p
Son Test			
Toplam	.900	18	.058

Deney grubu son test puanlarının normallik değeri incelendiğinde anlamlılık p değeri .058'dir ve bu durum normallik varsayımını desteklemektedir. Bu değer deney grubunun son test sonuçların normal dağılım gösterdiğini belirtmektedir.

Tablo 13. Kontrol Grubunun Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Ön Test Puanlarının Normallik Dağılımına İlişkin Analiz Sonuçları

Kontrol Grubu Ön Test	Shapiro-Wilk		
	İstatistik	Sd	p
Toplam	.924	18	.149

Kontrol grubu ön test puanlarının normallik değeri incelendiğinde anlamlılık p değeri .149'dur ve bu durum normallik varsayımını desteklemektedir. Bu değer kontrol grubunun ön test sonuçların normal dağılım gösterdiğini belirtmektedir.

Tablo 14. Kontrol Grubunun Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Son Test Puanlarının Normallik Dağılımına İlişkin Analiz Sonuçları

Kontrol Grubu Son Test	Shapiro-Wilk		
	İstatistik	Sd	p
Toplam	.921	18	.134

Kontrol grubu son test puanlarının normallik değeri incelendiğinde anlamlılık p değeri .134'tür ve bu durum normallik varsayımını desteklemektedir. Bu değer kontrol grubunun son test sonuçların normal dağılım gösterdiğini belirtmektedir.

Deney grubu ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin başarıları incelenirken normal dağılım gösteren deney grubu ön test ve son test verileri için parametrik testlerden İlişkili Örneklem t- Testi; normal dağılım göstermeyen kontrol grubu ön test ve son test verileri için de parametrik testlerden İlişkili Örneklem t- Testi kullanılmıştır. Deney grubu ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumları incelenirken normal dağılım göstermeyen deney grubu ön test ve normal dağılım gösteren deney grubu son test verileri normallik varsayımını karşılamadığı için de non-parametrik testlerden Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi; normal

dağılım gösteren kontrol grubu ön test ve son test verileri için parametrik testlerden İlişkili Örneklem t- Testi kullanılmıştır. Deney grubu ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin başarı testi ön test puanları incelenirken, normal dağılım gösteren deney grubu ve normal dağılım göstermeyen kontrol grubu ön test verileri için non-parametrik testlerden Mann Whitney U testi; sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ölçeği ön test verileri incelenirken de, normal dağılım göstermeyen deney grubu ve normal dağılım gösteren kontrol grubu ön test verileri için non- parametrik testlerden Mann Whitney U testi kullanılmıştır. Deney grubu ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin başarı testi son test puanları incelenirken, normal dağılım gösteren deney grubu ve normal dağılım göstermeyen kontrol grubu son test verileri için non-parametrik testlerden Mann Whitney U testi; sosyal bilgiler dersine yönelik tutumları incelenirken de, normal dağılım gösteren deney grubu ve kontrol grubu son test verileri için parametrik testlerden Bağımsız Örneklem t- Testi kullanılmıştır.

İstatistiksel analizleri yapmak için kullanılan her testin etki büyüklüğü değerine bakılmıştır. Etki büyüklüğü değeri her test için ayrı ayrı incelenmiştir. Wilcoxon İşaretli Sıralar Testi ve Mann Whitney U testi için etki büyüklüğü hesaplarken şu formülü kullanırız.

N= toplam örneklem sayısının olduğu durumda;

$$r = \frac{z}{\sqrt{N}}$$

Bu hesaplama için z değerinin önünde bulunan eksi işareti göz ardı edilebilir (Pallant, 2017, s. 255). Cohen'in kriterlerine göre etki büyüklüğü .1= küçük etki, .30= orta düzeyde etki ve .5= büyük etki olarak değerlendirilir (Cohen'den akt. Pallant 2017, s. 255).

İlişkili Örneklem t- Testi için etki büyüklüğü hesaplanırken Eta kare formülü kullanılır. İlişkili Örneklem t- Testi için kullanılan Eta kare değerini hesaplarken şu formülü kullanırız.

$$\text{Eta kare} = \frac{t^2}{t^2 + (N - 1)}$$

Cohen'in kriterlerine göre eta kare değeri .01= küçük etki, .06= orta düzey etki ve .14= büyük etki olarak değerlendirilir (Cohen'den akt. Pallant, 2017, s. 274).

Bağımsız Örneklem t- Testi için etki büyüklüğü hesaplanırken Eta kare formülü kullanılır. Bağımsız Örneklem t- Testi için kullanılan Eta kare değerini hesaplarken şu formülü kullanırız.

$$\text{Eta kare} = \frac{t^2}{t^2 + (N1 + N2 - 2)}$$

Cohen'in kriterlerine göre eta kare değeri .01=küçük etki, .06=orta düzey etki ve .14=büyük etki olarak değerlendirilir (Cohen'den akt. Pallant, 2017, s. 269).

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

IV. BULGULAR VE YORUM

Araştırmanın bu bölümünde çalışmanın amaçlarına yönelik yapılan istatistiksel analizlere ve bu analizlerin sonucunda elde edilen bulgulara yer verilmiştir.

Araştırmanın temel amacı ilkokul 4.sınıf öğrencilerine uygulanan eğitsel ve dijital oyun yönteminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisinin incelenmesidir. Bu amaç doğrultusunda deney grubu ve kontrol grubunda bulunan öğrenciler bir önceki yılın ders notlarına göre eşleştirilmiştir. Eşleştirilen deney grubu ve kontrol grubundaki 18’ er öğrencinin cinsiyetlerine göre dağılımı incelenmiştir. Cinsiyetlerine göre dağılımının da denk olduğu görüldükten sonra öğrencilerin başarı testi ve sosyal bilgiler tutum ölçeği ön test puanları anlamlılık düzeyleri incelenmiş ve gruplardaki öğrencilerin denk olduğu görülmüştür. Deney grubu ve kontrol grubundaki öğrencilerin denk oldukları tespit edildikten sonra her gruptaki öğrencilerin hem başarı testi hem de tutum ölçeklerinden aldıkları ön test ve son test puanlarının normal dağılım gösterip göstermediğini incelemek amacıyla Normallik Testi değerleri incelenmiştir ve her grubun aldığı puanların normallik değerleri tespit edilmiştir. Grupların ön test ve son test puanlarının normal dağılım gösterip göstermediği belirlendikten sonra deney ve kontrol gruplarına uygulanacak testlere karar verilmiştir.

Aşağıda çalışmanın amaçları doğrultusunda yapılan veri analizlerinin detaylı sonuçlarına ve bu sonuçlarından elde edilen bulgulara sırasıyla yer verilmiştir.

4.1. Deney Grubunun Başarı Testi Ön Test- Son Test Puanlarının İlişkili

Örneklemler t-Testi

Veriler analiz edilirken deney grubundaki öğrencilere çalışma öncesinde ve sonrasında uygulanan başarı testinden aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak

anlamlı bir fark olup olmadığına bakılmıştır. Bu amaçla yapılan İlişkili Örneklemeler t-Testi verileri tablo 15’te verilmiştir.

Tablo 15. Deney Grubu Öğrencilerinin Başarı Testi Ön Test – Son Test Puanlarına Ait İlişkili Örneklemeler t- Testi

Deney Grubu							
Ön Test- Son Test	N	$\bar{x}$	S	Sd	t	p	Etki Büyüklüğü
öntest	18	16.8333	5.11342	17	-6.606	.000	.719
sontest	18	22.5556	2.14811				

Tablo 15 incelendiğinde eğitsel ve dijital oyun yöntemiyle ders işlenen deney grubu öğrencilerinin başarı testi ön test ve son test puanlarına ilişkin ortalamaları (ön test için $\bar{x}$ = 16.8333 ; son test için $\bar{x}$ = 22.5556) bulunmuştur. Deney grubu başarı ön test ve son test puanları arasındaki farkın anlamlılığını tespit etmek amacıyla yapılan ilişkili örneklemeler t- testi analizleri sonucunda t değeri (t= -6.606) bulunmuştur. Analiz tablosunda p değeri ölçmek istediğimiz olasılık değerimizdir. Eğer bu değer .05’ten daha düşükse, iki değer arasında anlamlı bir farkın olduğu sonucuna varılabilir (Pallant, 2017, s.272). Deney grubu başarı testi ön test – son test sonuçları incelendiğinde olasılık değeri p .000 olarak görülmüştür. (p .000 < .05). Bu durumda deney grubunda bulunan öğrencilerin başarı testi sonuçlarında; ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır. Deney grubu öğrencilerinin ön test son test puanlarından elde edilen (Eta kare = .719) değeri büyük bir etki büyüklüğünü göstermektedir.

4.2. Kontrol Grubunun Başarı Testi Ön Test- Son Test Puanlarının Wilcoxon Signed Ranks Testi

Veriler analiz edilirken kontrol grubundaki öğrencilere çalışma öncesinde ve sonrasında uygulanan başarı testinden aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığına bakılmıştır. Bu amaçla yapılan Wilcoxon Signed Ranks Testi verileri tablo 16’de verilmiştir.

Tablo 16. Kontrol Grubu Öğrencilerinin Başarı Testi Ön Test – Son Test Puanlarına Ait İşaretli Sıralar (Wilcoxon Signed Ranks) Testi

Kontrol Grubu Ön Test- Son Test	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamları	z	p	Etki Büyüklüğü
Negatif Sıra	0	.00	.00			
Pozitif Sıra	15	8.00	120.00	-3.422	.001	.806
Eşit	3					

Tablo 16 incelendiğinde kontrol grubu öğrencilerinden 15 öğrencinin son test ve ön test puanları arasındaki farkın pozitif olduğu ve 3 öğrencinin de son test ve ön test puanları arasındaki farkın aynı değerde kaldığı görülmüştür. Ayrıca tabloda hesaplanan istatistik değeri (z değeri) ve anlamlılık değeri p değerleri verilmiştir. Bizim için önemli olan Z değeri ile bağlantılı anlamlılık değeridir. Eğer anlamlılık değeri p .05'e denk veya .05'ten daha düşük ise, iki veri arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu sonucuna varılabilir (Pallant, 2017, s.255). Kontrol grubu başarı testi ön test ve son test sonuçları incelendiğinde anlamlılık değeri p .001 olarak görülmüştür. $Z = 3.442$, ($p.001 < .05$). Bu durumda kontrol grubunda bulunan öğrencilerin başarı testi sonuçlarında; ön test ve son test puanları arasında son test puanı lehinde anlamlı bir farklılık vardır. Kontrol grubu öğrencilerinin ön test son test puanlarından elde edilen ($r = .806$) değeri büyük bir etki büyüklüğünü göstermektedir.

4.3. Deney Grubunun Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Ön Test- Son Test Puanlarının Wilcoxon Signed Ranks Testi

Veriler analiz edilirken deney grubundaki öğrencilere çalışma öncesinde ve sonrasında uygulanan sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ölçeğinden aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığına bakılmıştır. Bu amaçla yapılan İşaretli Sıralar (Wilcoxon Signed Ranks) Testi verileri tablo 17'de verilmiştir.

Tablo 17. Deney Grubu Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Ön Test – Son Test Puanlarına Ait İşaretli Sıralar (Wilcoxon Signed Ranks) Testi

Deney Grubu Ön Test- Son Test	N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamları	z	p	Etki Büyüklüğü
Negatif Sıra	5	7.30	36.50	-1.635	.102	.384
Pozitif Sıra	11	9.05	99.50			
Eşit	2					

Tablo 17 incelendiğinde deney grubu öğrencilerinden 5 öğrencinin son test ve ön test puanları arasında farkın negatif olduğu, 11 öğrencinin son test ve ön test puanları arasındaki farkın pozitif olduğu ve 2 öğrencinin de son test ve ön test puanları arasındaki farkın aynı değerde kaldığı görülmüştür. Ayrıca tabloda hesaplanan istatistik değeri (Z değeri) ve anlamlılık değeri p değerleri verilmiştir. Bizim için önemli olan Z değeri ile bağlantılı anlamlılık değeridir. Eğer anlamlılık değeri p .05'e denk veya .05'ten daha düşük ise, iki veri arasındaki farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu sonucuna varılabilir (Pallant, 2017, s.255). Deney grubu sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ölçeği ön test ve son test sonuçları incelendiğinde $Z = 1.635$, $p = .102$ ($p = .102 > 0,05$) olarak görülmüştür. Bu durumda deney grubunda bulunan öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarında; ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık görülmediği sonucuna varılır. Deney grubu öğrencilerinin ön test son test puanlarından elde edilen ($r = .384$) değeri orta düzey bir etki büyüklüğünü göstermektedir.

4.4. Kontrol Grubunun Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Ön Test- Son Test Puanlarının İlişkili Örneklem t-Testi

Veriler analiz edilirken kontrol grubundaki öğrencilere çalışma öncesinde ve sonrasında uygulanan sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ölçeğinden aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığına bakılmıştır. Bu amaçla yapılan İlişkili Örneklem t-Testi verileri tablo 18'te verilmiştir.

Tablo 18. Kontrol Grubu Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Ön Test – Son Test Puanlarına Ait İlişkili Örneklemeler t- Testi

Kontrol Grubu							
Ön Test- Son Test	N	$\bar{x}$	S	Sd	t	p	Etki Büyüklüğü
öntest	18	116.1667	9.50077	17	.152	.881	.001
son test	18	115.8889	8.25255				

Tablo 18 incelendiğinde geleneksel yöntemle ders işlenen kontrol grubu öğrencilerinin tutum ölçeği ön test ve son test puanlarına ilişkin ortalamaları (ön test için $\bar{x}$ = 116.16, son test için $\bar{x}$ = 115.88) bulunmuştur. Kontrol grubu tutum ölçeği ön test ve son test puanları arasındaki farkın anlamlılığını tespit etmek amacıyla yapılan ilişkili örneklemeler t- testi analizleri sonucunda t değeri (t= .152) bulunmuştur. Analiz tablosunda p değeri ölçmek istediğimiz olasılık değerimizdir. Eğer bu değer .05'ten daha düşükse, iki değer arasında anlamlı bir farkın olduğu sonucuna varılabilir (Pallant, 2017, s.272). Kontrol grubu sosyal bilgiler dersine yönelik tutum ölçeği ön test – son test sonuçları incelendiğinde olasılık değeri p .881 olarak görülmüştür. (p .881 > .05). Bu durumda kontrol grubunda bulunan öğrencilerin sosyal bilgiler dersine yönelik tutumlarında; ön test ve son test puanları arasında anlamlı bir farklılık görülmediği sonucuna varılır. Kontrol grubu öğrencilerinin ön test son test puanlarından elde edilen (Eta kare = .001) değeri küçük bir etki büyüklüğünü göstermektedir.

4.5. Deney ve Kontrol Gruplarının Başarı Testi Son Test Mann Whitney U Testi

Veriler analiz edilirken deney grubu ve kontrol grubundaki öğrencilere çalışma sonunda uygulanan başarı testinden aldıkları puanlar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığına bakılmıştır. Bu amaçla yapılan Mann Whitney U Testi verileri tablo 19'te verilmiştir.

Tablo 19. Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Başarı Testi Son Test Puanlarına Ait Mann Whitney U Testi

Deney Grubu- Kontrol Grubu		N	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	P	Etki Büyük- lüğü
Son test	Deney	18	18.75	337.50	157.500	.885	.024
	Kontrol	18	18.25	328.50			
	Toplam	36					

Tablo 19 incelendiğinde deney grubunda bulunan öğrencilerin başarı testi puanlarının (SO= 18.75), kontrol grubu öğrencilerinin başarı puanlarının (SO= 18.25) olduğu görülmektedir. İki grubun sıra ortalamalarının birbirine yakın olduğu görülmektedir. İki grup arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığını söyleyebilmek için U ve p değerine bakmamız gerekmektedir. Eğer bu değer .05'ten daha düşükse, iki değer arasında anlamlı bir farkın olduğu sonucuna varılabilir (Pallant, 2017, s.251). Deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin başarı testi son test puanlarına ait Mann Whitney U Testi sonuçlarına göre U= 157.500 ve p= .885 ($p .885 > 0,05$) bulunmuştur. Bu bağlamda deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin başarı testi son test puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı belirlenmiştir. Deney ve kontrol gruplarının puanlarından elde edilen etki büyüklüğü ($r = .024$) değeri küçük bir etki büyüklüğünü göstermektedir.

4.6. Deney ve Kontrol Gruplarının Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum

Ölçeği Son Test Puanlarının Bağımsız Örneklem t- Testi

Veriler analiz edilirken deney grubu ve kontrol grubundaki öğrencilere çalışma sonunda uygulanan Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığına bakılmıştır. Bu amaçla yapılan Bağımsız Örneklem t- Testi verileri tablo 20'te verilmiştir.

Tablo 20. Deney ve Kontrol Grubu Öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği Son Test Puanlarına Ait Bağımsız Örneklem t- Testi

Deney ve Kontrol Grubu Son Test	N	$\bar{x}$	S	Sd	t	p	Etki Büyüklüğü
Deney Grubu	18	122.0000	6.45345	34	2.475	.018	.152
Kontrol Grubu	18	115.8889	8.25255				

Tablo 20 incelendiğinde eğitsel ve dijital oyun yöntemiyle ders işlenen deney grubu öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği son test puanlarına ilişkin ortalamaları (son test için $\bar{x}$: 122,00); geleneksel yöntem kullanılarak ders işlenen kontrol grubu öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği son test puanlarına ilişkin ortalamaları (son test için $\bar{x}$: 115,88) bulunmuştur. Deney grubu ve kontrol grubu Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği son test puanları arasındaki farkın anlamlılığını tespit etmek amacıyla yapılan bağımsız örneklem t- testi analizleri sonucunda t değeri ($t= 2.475$) bulunmuştur. Analiz tablosunda p değeri ölçmek istediğimiz olasılık değerimizdir. Eğer bu değer .05'ten daha düşükse, iki değer arasında anlamlı bir farkın olduğu sonucuna varılabilir (Pallant, 2017, s.272). Deney grubu ve kontrol grubu Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği son test sonuçları incelendiğinde olasılık değeri p .018 olarak görülmüştür. ($p .018 < .05$). Bu durumda deney grubu ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği sonuçlarında; son test puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır. Deney grubu ve kontrol grubu öğrencilerinin son test puanlarından elde edilen (Eta kare = .152) değeri büyük bir etki büyüklüğünü göstermektedir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

V. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu araştırmada, sosyal Bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun yönteminin ilköğretim 4.sınıf öğrencilerinin başarı ve tutumlarına etkisi incelenmiştir. Araştırmanın bu bölümünde, araştırmada elde edilen bulgulara dayanarak ulaşılan sonuçlara, daha önce yapılmış olan başka araştırmaların sonuçlarının tartışılmasına ve araştırma sonuçlarına dayanarak geliştirilen önerilere yer verilmiştir.

5.1. Sonuç ve Tartışma

5.1.1. Sosyal Bilgiler Dersi Başarı Testine İlişkin Sonuç ve Tartışmalar

Eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemi kullanılarak ders işlenen deney grubu öğrencileri ile düz anlatım yöntemi kullanılarak ders işlenen kontrol grubu öğrencilerinin başarı testine ait verileri incelenmiştir. Deneysel işlem süreci öncesinde uygulanan başarı testi ön test sonuçlarına ait ortama ve standart sapma değerlerine göre; deney grubu öğrencilerinin ortalaması 16,83; kontrol grubu öğrencilerinin ortalaması 18,77 olarak tespit edilmiştir. Bu değerlerden de anlaşıldığı üzere deney ve kontrol gruplarında bulunan öğrencilerin başarı testi ortalamaları birbirine çok yakındır ve başlangıçta iki grubun başarıları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur.

Deney grubu ve kontrol grubuna uygulanan başarı testi son test sonuçlarına ait veriler de her grup için ayrı ayrı incelenmiştir. Eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemi kullanılarak ders işlenen deney grubu öğrencilerinin başarı testi ön test ve son test verileri analiz edilmiştir. Analiz sonuçlarına ait ortalama ve standart sapma değerlerine göre; deney grubu öğrencilerinin ön test ortalamasının 16,83'ten 22,55'e yükseldiği görülmüştür. Sonuçlar göz önüne alındığında değerlerde anlamlı derecede bir artış gözlenmiştir. Araştırma sonucunda eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemi kullanılarak yürütülen derslerin öğrencilerin başarılarında artışa neden olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Düz anlatım yöntemi kullanılarak ders işlenen kontrol grubu öğrencilerinin başarı testi ön test ve son test verileri analiz edilmiştir. Analiz sonuçlarına ait ortalama ve standart

sapma değerlerine göre; son testte kontrol grubu öğrencilerinden 15 öğrencinin puanlarını arttırdığı, 3 öğrencinin de puanlarının aynı kaldığı görülmüştür. Sonuçlar göz önüne alındığında değerlerde anlamlı derecede bir artış gözlenmiştir. Araştırma sonucunda düz anlatım yöntemi kullanılarak yürütülen derslerin de öğrencilerin başarılarında artışa neden olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Son olarak da deney grubu ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin son test puanları analiz edilmiştir. Analiz sonuçlarına ait ortalama ve standart sapma değerlerine göre; deney grubu öğrencilerinin son test puanlarının sıra ortalamasının 18,75; kontrol grubu öğrencilerinin son test puanlarının sıra ortalamasının 18,25 olduğu görülmüştür. Bu değerlerden de anlaşıldığı üzere deney ve kontrol gruplarında bulunan öğrencilerin başarı testi son test ortalamaları birbirine çok yakındır ve iki grubun başarıları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur. Araştırmanın sonucunda; öğrencilerin uygulama öncesinde ve uygulama sonrasındaki başarı testi sonuçlarına göre hem deney grubunda hem de kontrol grubunda istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gerçekleşmiş fakat eğitsel oyun ve dijital oyuna dayalı öğrenme süreci ile düz anlatım yöntemine dayalı öğrenme sürecindeki başarıları arasında anlamlı bir farklılık gerçekleşmemiştir.

Bayırtepe ve Tüzün (2007) çalışmalarında oyun tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarılarında uygulama öncesi ve uygulama sonrasındaki başarı testi sonuçlarına göre her iki grubun puanlarında da anlamlı bir artış tespit etmiş ancak iki grup arasındaki başarı testi sonuçlarında anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşmışlardır. Türkmen ve Soybaş (2019) çalışmalarında oyunlaştırma yöntemiyle öğrenmenin öğrencilerin matematik başarılarına anlamlı bir etkisi olmadığı sonucuna ulaşmışlardır. Ancak deney grubu öğrencilerinin başarılarının, kontrol grubu öğrencilerinin başarılarından daha yüksek olduğunu tespit etmişlerdir. Yavuzylmaz (2018) çalışmasında Fen Bilimleri dersinde uygulanan eğitsel oyun destekli takım-oyun-turnuva yönteminin öğrencilerin akademik başarılarında herhangi bir fark oluşturmadığı sonucuna ulaşmıştır. Bayram (2015) çalışmasında İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersinde uygulanan kutu oyunlarının öğrencilerin başarıları üzerinde anlamlı bir farklılık oluşturmadığı sonucuna ulaşmıştır. Aşçı (2019) çalışmasında dijital oyunların öğrencilerin Türkçe dersi akademik başarılarında gruplar arası ön test sonuçları ve son test sonuçlarında anlamlı bir farklılık bulamamıştır fakat grupların kendi içerisinde yapılan ön test ve son test sonuçları arasında anlamlı bir farklılık

görmüştür. Aslan Akın ve Atıcı (2015) çalışmalarında eğitsel bilgisayar oyunu kullanarak zenginleştirilen öğrenme ortamlarının öğrenci başarılarına anlamlı bir etkisinin olmadığını tespit etmişlerdir. Yeşilkaya (2013) çalışmasında Sosyal Bilgiler dersinin öğretiminde kullandığı eğitsel oyun yönteminin, öğrencilerin başarıları üzerinde anlamlı bir etkisinin olmadığını görmüştür. Ancak deney grubu öğrencilerinin başarı puanlarının kontrol grubu öğrencilerinin başarı puanlarından daha yüksek olduğunu tespit etmiştir. Korkusuz ve Karamete (2017) çalışmalarında basit elektrik devreleri konusunda geliştirilen eğitsel oyunun öğrencilerin başarıları üzerinde anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna varmışlardır. Şahin (2016) çalışmasında matematik öğretiminde kullandığı eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi olmadığı sonucuna varmıştır. Çetin (2016) çalışmasında Matematik dersinde kullanılan oyunların öğrencilerin akademik üzerinde anlamlı bir farklılık meydana getirmediği sonucuna ulaşmıştır. Bu sonuçlar araştırma sonucuyla benzerlik göstermektedir.

Araştırmayla ilgili literatür taraması yapılırken karşılaşılan Biter ve Çalışkan (2019) çalışmalarında Sosyal Bilgiler dersinde eğitsel oyunlarla desteklenmiş değerler eğitimi öğretiminin öğrenme ve öğretme sürecine olumlu katkı sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Benzer şekilde Hanbaba (2011) çalışmasında Hayat Bilgisi dersinde kullandığı oyunla öğretim yönteminin öğrencilerin akademik başarıları üzerinde anlamlı bir farklılık oluşturduğunu tespit etmiştir. Yeşiltaş ve Öztürk (2015) çalışmalarında Sosyal Bilgiler dersinde kullandıkları bilgisayar destekli eğitimin öğrencilerin başarıları üzerinde anlamlı bir farklılık oluşturduğu sonucuna varmışlardır. Işık ve Semerci (2016) çalışmalarında İngilizce dersinde kullandıkları eğitsel oyun yönteminin deney grubunun lehine anlamlı bir şekilde farklılık gösterdiği sonucuna ulaşmışlardır. Gedik (2016) çalışmasında öğrencilerin okuma becerilerini geliştirmek amacıyla yararlandığı eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin başarıları üzerinde anlamlı bir farklılık ortaya koyduğunu tespit etmiştir. Kaya ve Elgün (2014) çalışmalarında fen öğretiminde kullandıkları eğitsel oyunların öğrencilerin akademik başarıları üzerinde anlamlı derecede etkili olduğu sonucuna varmışlardır. Akkuş ve Aslan (2013) çalışmalarında Sosyal Bilgiler dersinde kavram öğretirken kullandığı oyunla öğretim yönteminin öğrencilerin akademik başarıları üzerinde anlamlı bir farklılık meydana getirdiği sonucuna ulaşmışlardır. Koka (2018) çalışmasında Sosyal Bilgiler dersinde kullandığı bilgisayar

destekli eğitsel oyunların öğrencilerin başarıları üzerinde anlamlı bir farklılık meydana getirdiği sonucuna ulaşmıştır. Bu sonuçlar araştırma sonucuyla benzerlik göstermemektedir.

Kebritchi, Hirumi ve Bai (2010) çalışmalarında Matematik dersinde kullandıkları dijital oyunların öğrencilerin akademik başarıları üzerinde anlamlı bir farklılığa sahip olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Hwang, Chiu ve Chen (2015) çalışmalarında Sosyal Bilgiler dersinde kullandıkları eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin başarıları üzerinde anlamlı bir farklılık meydana getirdiği sonucuna ulaşmışlardır. Trajkovik, Malinovski, Vasileva-Stojanovska ve Vasileva (2018) çalışmalarında geleneksel oyunların kullanıldığı öğrenme ortamlarının öğrencilerin başarıları üzerinde olumlu etkisinin olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Fokides (2018) çalışmasında Matematik dersinde kullandığı dijital oyunların öğrencilerin başarıları üzerinde anlamlı bir farklılık meydana getirdiği sonucuna ulaşmıştır. Noah (2019) çalışmasında Matematik dersinde kullandığı dijital oyunların öğrencilerin başarıları üzerinde anlamlı bir farklılık meydana getirdiği sonucuna ulaşmıştır. Brezovszky ve diğerleri (2019) Matematik dersinde kullandığı dijital oyunların öğrencilerin başarıları üzerinde anlamlı bir farklılık meydana getirdiği sonucuna ulaşmıştır. White ve McCoy (2019) çalışmalarında Matematik dersinde kullandıkları oyun yönteminin öğrencilerin başarıları üzerinde anlamlı bir etkisinin olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Bu sonuçlar araştırma sonucuyla benzerlik göstermemektedir.

5.1.2. Tutum Değişkenine İlişkin Sonuç ve Tartışmalar

Eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemi kullanılarak ders işlenen deney grubu öğrencileri ile düz anlatım yöntemi kullanılarak ders işlenen kontrol grubu öğrencilerinin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği'ne ait verileri incelenmiştir. Deneysel işlem süreci öncesinde uygulanan tutum ölçeği ön test sonuçlarına ait sıra ortalaması ve standart sapma değerlerine göre; deney grubu öğrencilerinin sıra ortalaması 20,08; kontrol grubu öğrencilerinin sıra ortalaması 16,92 olarak tespit edilmiştir. Anlamlılık değeri de .372 olarak görülmüştür. Bu değerlerden de anlaşıldığı üzere deney ve kontrol gruplarında bulunan öğrencilerin ön test tutum puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık yoktur.

Deney grubu ve kontrol grubuna uygulanan tutum ölçeği son test sonuçlarına ait veriler de her grup için ayrı ayrı incelenmiştir. Eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemi kullanılarak ders işlenen deney grubu öğrencilerinin tutum ölçeği ön test ve son test verileri analiz edilmiştir. Analiz sonuçlarına deney grubu öğrencilerinin ön test son test puanlarında anlamlı derecede bir artış gözlenmemiştir. Araştırma sonucunda eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemi kullanılarak yürütülen derslerin öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine karşı tutumlarının pozitif yönde olduğu ancak istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır. Düz anlatım yöntemi kullanılarak ders işlenen kontrol grubu öğrencilerinin tutum ölçeği ön test ve son test verileri analiz edilmiştir. Analiz sonuçlarına ait ortalama ve standart sapma değerlerine göre; kontrol grubu öğrencilerinin ön test ortalamasının 116,16'dan 115,88'e düştüğü görülmüştür. Sonuçlar göz önüne alındığında değerlerde anlamlı derecede bir düşüş gözlenmemiştir. Araştırma sonucunda düz anlatım yöntemi kullanılarak yürütülen derslerin de öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine karşı tutumlarında çok az bir düşüşe neden olduğu ancak istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır. Son olarak da deney grubu ve kontrol grubunda bulunan öğrencilerin Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği son test puanları analiz edilmiştir. Analiz sonuçlarına ait ortalama ve standart sapma değerlerine göre; deney grubu öğrencilerinin son test ortalamasının 122,00; kontrol grubu öğrencilerinin ortalamasının 115,88 olduğu görülmüştür. Bu değerlerden de anlaşıldığı üzere deney ve kontrol gruplarında bulunan öğrencilerin tutum ölçeği son test ortalamaları birbirine çok yakın değildir ve iki grubun Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık vardır. Araştırmanın sonucunda; öğrencilerin uygulama öncesinde ve uygulama sonrasındaki Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeği sonuçlarına göre hem deney grubunda hem de kontrol grubunda istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gözlenmemiş ancak eğitsel oyun ve dijital oyuna dayalı öğrenme süreci ile düz anlatım yöntemine dayalı öğrenme süreçlerindeki tutumları arasında anlamlı bir farklılık gözlenmiştir. Bu sonuçlardan hareketle eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemi uygulanarak yürütülen Sosyal Bilgiler dersinin öğrencilerin Sosyal Bilgiler dersine yönelik tutumlarında anlamlı bir etkisinin olduğu sonucuna varılmıştır. Uygulama boyunca kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun yöntemi öğrencilerin derse karşı tutumlarını olumlu yönde değiştirmiştir.

Torun (2011) çalışmasında çocuk hakları öğretiminde kullandığı oyun yönteminin öğrencilerin çocuk haklarına yönelik tutumları arasında anlamlı bir farklılık meydana getirdiği sonucuna ulaşmıştır. Yeşilkaya (2013) çalışmasında Sosyal Bilgiler öğretiminde kullanılan eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin derse karşı tutumlarında anlamlı bir farklılık meydana getirdiği sonucuna ulaşmıştır. Korkmaz (2018) çalışmasında Fen Bilimleri dersinde kullandığı eğitsel oyun yönteminin öğrencilerin Fen Bilimleri dersine karşı tutumlarında anlamlı bir farklılık meydana getirdiği sonucuna ulaşılmıştır. Can (2017) çalışmasında Fen Bilimleri dersinde kullanılan eğitsel oyunların öğrencilerin Fen bilimlerine yönelik tutumlarında anlamlı bir farklılık meydana getirdiği sonucuna ulaşmıştır. Aksoy (2014) çalışmasında Matematik öğretiminde kullandığı dijital oyunların öğrencilerin matematik dersine yönelik tutumlarında anlamlı bir farklılık meydana getirdiği sonucuna ulaşmıştır. Haneci O. (2018) çalışmasında oyun destekli öğretimin öğrencilerin derse karşı tutumlarında anlamlı bir farklılık meydana getirdiği sonucuna ulaşmıştır. Çetin (2016) çalışmasında Matematik dersinde kullanılan oyunların öğrencilerin derse karşı tutumları üzerinde anlamlı bir farklılık meydana getirdiği sonucuna ulaşmıştır. Bu sonuçlar araştırma sonucuyla benzerlik göstermektedir.

Manero, Torrente, Serrano, Martínez-Ortiz ve Fernandez-Manjon (2015) çalışmalarında kullandıkları eğitici bir video oyununun öğrencilerin tiyatroya yönelik tutumları üzerinde anlamlı bir etkisinin olduğu sonucuna ulaşmışlardır. White, K. ve McCoy (2019) çalışmalarında Matematik dersinde kullandıkları oyun yönteminin öğrencilerin derse karşı tutumları üzerinde anlamlı bir etkisinin olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Hwang, Wu, Chen, ve Tu (2016) çalışmalarında kullandıkları oyun tabanlı öğrenme yaklaşımının öğrencilerin öğrenme tutumları üzerinde anlamlı bir etkisinin olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Ruggiero (2015) çalışmasında kullandığı bir video oyunun öğrencilerin tutumları üzerinde anlamlı bir etkisinin olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bu sonuçlar araştırma sonucuyla benzerlik göstermektedir.

Türkmen ve Soybaş (2019) çalışmalarında Matematik dersinde kullandıkları oyunlaştırmanın yönteminin öğrencilerin derse karşı tutumlarında anlamlı bir farklılık görüldüğü sonucuna ulaşmışlardır. Hanbaba (2011) çalışmasında Hayat Bilgisi dersinde kullandığı oyunla öğretim yönteminin öğrencilerin derse karşı tutumlarında

anlamalı bir farklılık görülmediği sonucuna ulaşmıştır. Atay (2018) çalışmasında eğitsel oyunlarla desteklenen öğretimin öğrencilerin derse karşı tutumlarında anlamalı bir farklılık meydana getirmediği sonucuna ulaşmıştır. Sabırlı (2018) çalışmasında eğitimde dijital eğitsel oyunların kullanımının öğrencilerin derse yönelik tutumlarında anlamalı bir farklılık meydana getirmediği sonucuna ulaşmıştır. Ülküdür (2016) çalışmasında oyun tabanlı öğrenme etkinliklerinin öğrencilerin derse karşı tutumları üzerinde anlamalı bir farklılık meydana getirmediği sonucuna ulaşmıştır. Bu sonuçlar araştırma sonucuyla benzerlik göstermemektedir.

Pareto, Arvemo, Dahl, Haake ve Gulz (2011) çalışmalarında Matematik dersinde kullandıkları bir aritmetik oyunun öğrencilerin derse karşı tutumları üzerinde anlamalı bir farklılık meydana getirmediği sonucuna ulaşmıştır. Bu sonuçlar araştırma sonucuyla benzerlik göstermemektedir.

5.2. Öneriler

Bu çalışmada elde edilen sonuçlara dayalı olarak eğitimcilere ve araştırmacılara yönelik öneriler sıralanmıştır.

1. Öğretmenler Sosyal Bilgiler dersi öğretiminde eğitsel ve dijital oyunlardan faydalanabilir.

2. Öğretmenler, öğrencilerin derse karşı motivasyonlarını ve ilgilerini arttırmak için eğitsel ve dijital oyunlardan daha fazla yararlanabilir.

3. Eğitsel oyun veya dijital oyun yöntemi sadece Sosyal Bilgiler öğretiminde değil diğer derslerin öğretiminde de çeşitlendirilerek kullanılabilir.

4. Eğitsel ve dijital oyunlar öğretimde ayrı ayrı da kullanılabilir.

5. Oyun hazırlama sürecine öğrenciler de dahil edilebilir.

6. Öğrencileri süreçte aktif hale getirebilecek eğitsel oyun ve dijital oyunlar farklılaştırılarak öğrencilerin bir ürün ortaya çıkarmaları sağlanabilir.

7. Farklı çalışmalarda eğitsel oyun ve dijital oyun yönteminin kullanılarak öğrenci başarılarının da arttığı görüldüğünden bu yöneme daha fazla önem verilmesi önerilebilir.

8. Ders için hazırlanacak eğitsel veya dijital oyunlar için öğrencilerin de fikirlerine önem verilerek onların ilgisini çekebilecek oyunlar hazırlanabilir.

9. Araştırmacılar öğrencilerin kavramakta zorlandığı konular için eğitsel ve dijital oyun yöntemi kullanarak yöntemin etkisini daha net şekilde görebilir.

10. Eğitsel ve dijital oyun yöntemi daha büyük örneklem grubuna da uygulanabilir.

11. Literatürde ilkokul için yapılmış dijital oyun ile ilgili fazla çalışma olmadığından araştırmacılar bu alan üzerine yoğunlaşabilir.

12. Eğitsel ve dijital oyun hazırlamak ve uygulamak üzerine hizmet içi eğitimler verilebilir.

13. Eğitsel ve dijital oyunların öğrencilere hazırlatılması ve uygulanması konusunda öğrencilere kurslar verilebilir.

KAYNAKLAR

- Akandere, M. (2004). *Eğitici Okul Oyunları*. Ankara: Nobel Yayın.
- Akçınar, S. (2018). *Beden eğitimi öğretmenlerinin eğitsel oyun oynatma becerilerinin incelenmesi* (Doktora Tezi). İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Akkuş, Z. ve Aslan, H. (2013). Sosyal Bilgiler Dersinde Oyunlarla Kavram Öğretimi. *International Journal Social Science Research 2013 Year: 2, Issue:2, ISSN: 2146-8257*.
- Aksoy, N. C. (2014). *Dijital oyun tabanlı matematik öğretiminin ortaokul 6. Sınıf öğrencilerinin başarılarına, başarı güdüsü, öz-yeterlik ve tutum özelliklerine etkisi* (Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Aksoy, N. C. ve Küçük Demir, B. (2019). Matematik Öğretiminde Dijital Oyun Tasarlamının Öğretmen Adaylarının Yaratıcılıklarına Etkisi. *GEFAD / GUJGEF 39(1): 147-169 (2019)*.
- Alan, D. (2017). *Dijital oyun tabanlı yaklaşım ile yazılım geliştirme öğretimi* (Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Altınbulak, D., Emir, S., Avcı, C. (2006). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitsel Oyunların Erişime ve Kalıcılığa Etkisi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi* 2, 35-51..
- Altunışık, R., Coşkun, R., Bayraktaroğlu, S. ve Yıldırım, E. (2007). *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri SPSS Uygulamalı*. Sakarya: Sakarya Yayıncılık.
- Aslan Akın, F. ve Atıcı, B. (2015). Oyun Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrenci Başarısına Ve Görüşlerine Etkisi. *Turkish Journal of Educational Studies*, 2 (2) Mayıs 2015.

- Aslan, K., Karamustafaoğlu, O. & Kurt, M. (2018). Otizmli öğrencilere bir eğitsel oyunla “iç organlarını tanıyabilme” konusunun öğretimi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18 (4), 1887-1902.
- Aşçı, A. U. (2019). Eğitsel Dijital Oyunların 6. Sınıf Öğrencilerinin Türkçe Dersi Akademik Başarılarına Etkisi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi / The Journal of International Social Research Cilt: 12 Sayı: 62 Issn: 1307-9581*.
- Atay, T. (2018). *Eğitsel oyunlarla desteklenen öğretimin öğrencilerin akademik başarılarına, fen bilimleri dersine yönelik tutumlarına ve bilgilerin kalıcılığına etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Mustafa Kemal Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Aykaç, N. (2007). İlköğretim Sosyal Bilgiler Dersi Eğitim-Öğretim Programına Yönelik Öğretmen Görüşleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi www.esosder.org ISSN:1304-0278 Güz-2007 C.6 S.22 (46-73)*.
- Bakar, A., Tüzün, H. ve Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Görüşleri: Sosyal Bilgiler Dersi Örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education) 35: 27-37 [2008]*.
- Baştürk, S. (2014). Ölçme Araçlarının Taşınması Gereken Nitelikler. S.Baştürk (Ed.). *Eğitimde Ölçme ve Değerlendirme içinde (s. 23- 53)*. Ankara: Nobel Yayınları.
- Bayırtepe, E., ve Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.
- Bayram, B. (2015). 8. Sınıf T. C. İnkılap Tarihi ve Atatürkçülük dersinde harita üzerinde oynanan kutu oyunları kullanımının öğrenci başarıları ve hatırd tutmaya etkisi (Yüksek Lisans Tezi). Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.

- Biter, M. ve Çalışkan, H. (2019). Sosyal Bilgiler Derslerinde Eğitsel Oyunlarla Değerler Eğitimi: Bir Eylem Araştırması. *Journal of Interdisciplinary Education: Theory and Practice*, 2019, 1(1), 1-28.
- Boyraz, C. ve Serin, G. (2015). İlkokul Düzeyinde Oyun Temelli Fiziksel Etkinlikler Yoluyla Kuvvet ve Hareket Kavramlarının Öğretimi. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2016, Cilt 6, Sayı 1, 89-101.
- Brezovszky, B., McMullen, J., Veermans, K., Hannula-Sormunen, M. M., Rodríguez-Aflecht, G., Pongsakdi, N., Laakkonen, E. and Lehtinen, E. (2019). Effects of a mathematics game-based learning environment on primary school students' adaptive number knowledge. *Computers & Education* 128 (2019) 63–74.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. A., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2011). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Can, S. (2017). *Fen bilimleri dersi maddenin değişimi ünitesinde eğitsel oyunların kullanılmasının 5. Sınıf öğrencilerinin akademik başarı ve derse karşı tutumuna etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Ceylaner, S. ve Yanpar Yelken, T. (2017). Ortaöğretim Öğrencilerinin, Dijital Oyunların İngilizce Kelime Öğrenimine Katkısına Yönelik Görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi Cilt 6, Sayı 1, s. 346-364*.
- Chen, C.-H., Wang, K.-C., and Lin, Y.-H. (2015). The Comparison of Solitary and Collaborative Modes of Game-based Learning on Students' Science Learning and Motivation. *Educational Technology & Society*, 18 (2), 237–248.
- Christensen, L. B., Johnson, R. B. and Turner, L. A. (2015). Araştırma Yaklaşımları ve Veri Toplama Yöntemleri. (Çev. Sever, M.). A. Aypay (Ed.), *Araştırma Yöntemleri Desen ve Analiz* içinde (s.400-434). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Christensen, L. B., Johnson, R. B. and Turner, L. A. (2015). Nitel ve Karma Araştırma Yöntemleri (Çev. Boyacı, A. ve Bozkuş, K.). A. Aypay (Ed.). *Araştırma Yöntemleri Desen ve Analiz* içinde (s.29- 71). Ankara: Anı Yayıncılık.

- Christensen, L. B., Johnson, R. B. and Turner, L. A. (2015). Yarı Deneysel Desenler (Çev. Özen, H.). A. Aypay (Ed.). *Araştırma Yöntemleri Desen ve Analiz* içinde (s.315- 341). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Cojocariu, V. M. and Boghian, I. (2014). Teaching the Relevance of Game-Based Learning to Preschool and Primary Teachers. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 142 (2014) 640 – 646. doi: 10.1016/j.sbspro.2014.07.679.
- Coşkun, H., Akarsu, B. ve Karaiper, A.İ. (2012). Bilim öyküleri içeren eğitsel oyunların fen ve teknoloji dersindeki öğrencilerin akademik başarılarına etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 13(1), 93- 109.
- Creswell, J. W. (2017). Nicel Yöntemler (Çev. M. Bursal,). S. B. Demir (Ed.). *Araştırma Deseni Nitel, Nicel ve Karma Yöntem Yaklaşımları* içinde (s.155-182). Ankara: Eğiten Kitap.
- Çağıltay, N. E. ve Fal, M. (2015). *Scratch ile Programlamayı Öğreniyorum*. Ankara: OTDÜ Yayıncılık.
- Çankaya, S. ve Karamete, A. (2008). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 4, Sayı 2, Aralık 2008, ss. 115-127*.
- Çelen, S., Fidan, S. ve Hayır Kanat, M. (2018). 2017 Programına Göre Düzenlenmiş İlkokul Sosyal Bilgiler Ders Kitabındaki Coğrafya Konularının İncelenmesi. *International Journal of Geography and Geography Education*, 39, 70-82.
- Çelikkaya, T. (2017). Sosyal Bilgiler Öğretiminde Araç-Gereç ve Materyal Kullanımının Önemi. R. Sever ve E. Koçoğlu (Ed.), *Sosyal Bilgiler Öğretiminde Eğitim Teknolojileri ve Materyal Tasarımı* içinde (s. 37-62). Ankara: Pegem Akademi.
- Çetin, Ö. (2016). *Ortaokul öğrencilerinin matematiksel oyun geliştirme süreçlerinin başarı, tutum ve problem çözme stratejilerine etkisi* (Doktora Tezi). Necmettin

Erbakan Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.

Çoban, B. ve Nacar, E. (2006). *Ana Sınıfı Öğretmenleri, Stajyer Öğrenciler ve Öğretim Elemanları İçin Okul Öncesi Eğitiminde Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Çoban, B. ve Nacar, E. (2006). *İlköğretim 1. Kademedede Eğitsel Oyunlar*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Değer, A. Ç. (2012). *Çocuk korolarının eğitiminde bir yaklaşım olarak eğitsel oyun kullanımının öğrencilerin müziksel erişim düzeylerine etkisi* (Doktora Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.

Demir, S. B. ve Akengin H. (2010). Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Bir Tutum Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *e-international journal of educational research Volume: 1 Issue: 1- Summer 2010 pp. 26-40*.

Demirel, Ö. (2017). *Öğretim İlke ve Yöntemleri Öğretme Sanatı*. Ankara: Pegem Akademi.

Demirkol, Z. (2017, Ekim) . *Öğretmen ve Ebeveyn Rehberliğinde Çocuklar İçin Kodlama*. İstanbul: Pusula 20 Teknoloji ve Yayıncılık.

Diah,N. M., Ismail, M., Ahmad, S. and Mahmud, M. I. (2010). Adaptation of Environmental Anticipation in Educational Computer Game. *Procedia - Social and Behavioral Sciences 42 (2012) 74 – 81. doi: 10.1016/j.sbspro.2012.04.168*.

Dickins, R., Melmoth, J. ve Stowell, L. (2016). *Scratch ile Yeni Başlayanlar için Kodlama* (Çev. Hocaoglu, R.). İstanbul: Altın Kitaplat Yayınevi.

Dinç, M. (2012). Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu.

Doğan, B., Arslan, D., Deliveli, K., Susar Kırmızı, F., Yaylı, D. ve Akkaya, N. (2008). *Etkinliklerle Türkçe Öğretimi*. İstanbul: Ekin Yayınevi.

- Doğan, E. (2017). Sosyal Bilgiler Dersinde Deprem Konusunun Dijital Oyunla Öğretiminin Akademik Başarıya Etkisi. *International Journal of Turkish Education Sciences (Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi)* 2017 Year: 5, Issue: 8, ISSN: 2148- 2314.
- Doğanay, A. (2008). Çağdaş Sosyal Bilgiler Anlayışı Işığında Yeni Sosyal Bilgiler Programının Değerlendirilmesi. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 17, Sayı 2, 2008, s.77-96.*
- Durgut, A. (2016). *Meslek yüksekokulu öğrencileri için eğitsel matematik oyunu geliştirilmesi ve başarıya etkisinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi.veritabanindanerişildi>.
- Durna, T. (2009). Nedensellik ve Araştırma Tasarımları. K. Böke (Ed.), *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri* içinde (s. 153- 193). İstanbul: Alfa Yayınları.
- Ekici, G. ve Ilgın Bilici, H. (2017). İlkokul Öğrencilerinin “Yuva” Kavramına İlişkin Bilişsel Yapıları: Hayat Bilgisi Dersinde Nitel Bir Analiz Örneği. *Journal of Computer and Education Research (ISSN:2148-2896) April 2017 Volume 5 Issue 9.*
- Erdem, A. R. (2005). *Etkili ve Verimli – Nitelikli – Eğitim*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Fırat, S. (2011). *Bilgisayar destekli eğitsel oyunlarla gerçekleştirilen matematik öğretiminin kavramsal öğrenmeye etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Adıyaman Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi.veritabanindanerişildi>.
- Fidan, N. ve Erden, M. (2001). *Eğitime Giriş*. İstanbul: Alkım Yayınları.
- Fleer M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction. 2014;3(3):202-9.*

- Fokides, E. (2018). Digital educational games and mathematics. Results of a case study in primary school settings. *Educ Inf Technol* (2018) 23:851–867 DOI 10.1007/s10639-017-9639-5.
- Gedik, M. (2016). Ortaokul 2. Sınıf Öğrencilerinin Okuma Becerilerinin Geliştirilmesinde Eğitsel Oyunların Başarı Ve Kalıcılığa Etkisi. *Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi [Taed]*, 58, Erzurum 2017, 453-464.
- Genç, S. ve Buyurgan, S. (2018). Oyuna Dayalı Müze Etkinliklerinin Öğrenci Erişi ve Görsel Sanatlar Dersine Karşı Tutumları Üzerine Etkisi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi Cilt 19, Sayı 3, 2018 ss. 687-699 DOI: 10.17679/inuefd.440804*.
- Gençer, S. (2016). *Eğitsel oyunlarla hazırlanmış ortaokul 7. Sınıf "yaşamımızdaki elektrik" ünitesinin öğretiminin öğrenci başarısına etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Amasya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Geray, H. (2014). *İletişim Alanından Örneklerle Toplumsal Araştırmalarda Nicel ve Nitel Yöntemlere Giriş*. Kocaeli: Umuttepe Yayınları.
- Gül Özenç, E. (2007). *İlk okuma ve yazma öğretiminde oyunla öğretim yöntemine ilişkin öğretmen görüşlerinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Güneş, A. (2004). *Okullarda Beden Eğitimi ve Oyun Öğretimi*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Gürbüz, R., Gülburnu, M. ve Şahin, S. (2017). Oyun Destekli Kesir Öğretimine İlişkin Öğretmen Görüşleri: Video Destekli Bir Çalışma. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Issn: 1308–9196 Yıl : 9 Sayı : 25 Nisan 2017*.
- Gürpınar, C. (2017). *Fen bilimleri öğretiminde eğitsel oyun destekli öğretim uygulamalarının öğrenme ürünlerine etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Kırıkkale

Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.

Güven, S. (2018). Çocukların Oyun Tercihleri Üzerine Bir Çalışma. *Turkish Studies Educational Sciences Volume 13/27, Fall 2018, p. 795-813 DOI: 10.7827/TurkishStudies.14335 ISSN: 1308-2140*.

Hacısalıhoğlu Karadeniz, M. (2016). Geleneksel Çocuk Oyunlarının Matematiğe Uyarlanması Ve Uygulanması Sürecindeki Kazanım Ve Problemlere Genel Bir Bakış. *Kasım 2017 Cilt:25 No:6 Kastamonu Eğitim Dergisi 2245-2262*.

Hanbaba, L. (2011). *Oyunla öğretim yönteminin ilköğretim 3.sınıf öğrencilerinin hayat bilgisi dersi başarı ve tutumuna etkisi* (Yüksek Lisans Tezi).Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.

Haneci O., A. (2018). *Element ve iyon konusunun oyun destekli öğretilmesinin öğrencilerin akademik başarı tutum motivasyon ve işbirliğine etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Karadeniz Teknik Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.

Hazar, M. (2000). *Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitim*. Ankara: Tutibay Yayınları.

Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G. ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun Ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması. *Spormetre, 2017, 15 (4), 179-190*.

Hwang, G- J., Chiu, L-Y. and Chen, C-H. (2015). A contextual game-based learning approach to improving students' inquiry-based learning performance in social studies courses. *Computers & Education 81 (2015) 13e25*.

Hwang, G. J., Wu, P. H., Chen, C. C., & Tu, N. T. (2016). Effects of an augmented reality-based educational game on students' learning achievements and attitudes in real-world observations. *Interactive Learning Environments, 24(8), 1895-1906*.

- Işık, İ. ve Semerci, N. (2016). İlkokul 3. Sınıf Öğrencilerine İngilizce Kelime Öğretiminde Eğitsel Oyunların Akademik Başarıya Etkisi. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(1): 787-804.
- İşçi, T. G. (2018). *Sosyal bilgiler öğretiminde dijital oyun geliştirme yazılımı kullanımı ve sosyal bilgiler öğretmen adaylarının buna ilişkin görüşleri* (Yüksek Lisans Tezi). Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Kabapınar, Y. (2012). *Kuramdan Uygulamaya Hayat Bilgisi ve Sosyal Bilgiler Öğretimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Kadim, M. (2012). *Okul öncesi öğretmenlerinin oyun öğretimine ilişkin öz-yeterliliklerinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Kahyaoğlu, M. ve Elçiçek, M. (2016). Eğitsel Bilgisayar Oyunlar İle Desteklenen Fen Bilimleri Öğretiminin Öğrencilerin Motivasyon Ve Yansıtıcı Düşünme Becerileri Üzerine Etkisi. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic Volume 11/14 Summer 2016*, p. 349-360.
- Kara, R. M. (2018). *2005 ve 2017 sosyal bilgiler ders kitaplarındaki ‘‘eski çağ’’ konusunun incelenmesi ve öğretim programlarının öğretmen görüşlerine dayalı olarak karşılaştırılması* (Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Kara, S. ve Akın, E. (2018). Kelime Öğretiminde Satranc-I Urefa’nın Eğitsel Bir Oyun Olarak Uyarlanması. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi Cilt: 11 Sayı: 60* www.sosyalarastirmalar.com Issn: 1307-9581.
- Karabağ, G. ve Aydoğan, O. (2015). Oyun Yöntemiyle Tarih Öğretiminin Öğrenci Erişisine ve Kalıcılığa Etkisi. *Turkish History Education Journal (Türk Tarih Eğitimi Dergisi)*. 2015: 4 (1), 67-88.

- Karaca, A. (2018). *Sosyal bilgiler öğretmenlerinin akıllı tahta kullanımına ilişkin görüşleri* (Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Karadağ, E. ve Korkmaz, T. (2007). *Kuramdan Uygulamaya Yapılandırmacı Öğrenme Yaklaşımı*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Karakuş, Ö. ve Başbüyük, O. (2009). Deneysel ve Deneysel Olmayan Araştırma Yöntemleri. K. Böke (Ed.), *Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri* içinde (s. 198- 240). İstanbul: Alfa Yayınları.
- Karamustafaoğlu, O. ve Kaya, M. (2013). Eğitsel Oyunlarla ‘Yansıma Ve Aynalar’ Konusunun Öğretimi: Yansımali Koşu Örneği. *Araştırma Temelli Etkinlik Dergisi (ATED)*, 3(2), 41-49, 2013.
- Karasu Avcı, E. ve Ünal İbret, B. (2018). Toplumsal Kimliğin Oluşumunda Sosyal Bilgiler Dersinin Rolünün İncelenmesi: Sosyal Bilgiler Öğretim Programları (1968, 1998, 2005). *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* Issn: 1308–9196, 10(29).
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik ve güvenirlik çalışması* (Yüksek Lisans Tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tokat. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Kaya, S. ve Elgün, A. (2014). Eğitsel Oyunlar İle Desteklenmiş Fen Öğretiminin İlkokul Öğrencilerinin Akademik Başarısına Etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi* 329-342 Ocak 2015 Cilt:23 No:1.
- Kebritchi, M., Hirumi, A. and Bai, H. (2010) The effects of modern mathematics computer games on mathematics achievement and class motivation. *Computers & Education* 55 (2010) 427-443.
- Khudhur, M. (2016). *Yapım eklerinin öğretiminde eğitsel oyun temelli bir model önerisi: kerkük türkmenleri örnekleme* (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi

Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.

Kıncal,R.Y.(2009). *Eğitim Bilimine Giriş*. Ankara: Nobel Yayınları.

Koka, V. (2018). *Sosyal bilgiler dersinde kullanılan bilgisayar destekli eğitsel oyunların öğrencilerin ders başarısına olan etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.

Korkmaz, S. (2018). *Eğitsel oyun geliştirerek desteklenen fen bilimleri öğretiminin öğrenci tutum ve başarısına etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.

Korkusuz, M. E. ve Karamete, A.(2017). MMORPG Türünde Geliştirilen Bir Eğitsel Oyunun Basit Elektrik Devreleri Ünitesine Uygulanması ve Çeşitli Değişkenler Bakımından İncelenmesi. *Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Türk Dünyası Uygulama ve Araştırma Merkezi ESTÜDAM Eğitim Dergisi 2017 Ocak (2. Cilt, 1. Sayı)*.

Köksal, B. (2015). *Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılık düzeyleri, internet bağımlılık düzeyleri ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.

Kuşay, Y , Akbayır, Z . (2015). Dijital Oyunlar ile Tüketime Yolculuk “ Öğrenme Yaklaşımı Açısından Çocuk Kullanıcılara Yönelik Bir Araştırma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (23), 135-154*.

Kuyumcu, N. (2007). *İlköğretimde Oyun ve Ders*. İstanbul: Morpa.

Kuzu, B. S. (2010). *Din ve Ahlak Öğretiminde Oyun Örnekleri*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

- Manero, B., Torrente, J., Serrano, A., Martínez-Ortiz, I. and Fernandez-Manjon, B. (2015). Can educational video games increase high school students' interest in theatre? *Computers & Education* 87 (2015) 182e19.
- MEB (2015). Sosyal Bilgiler Dersi 4, 5, 6 Ve 7. Sınıflar Öğretim Programı. Ankara: MEB Yayınları.
- MEB, 2018a. İlköğretim Kurumları (İlkokul ve Ortaokul) Haftalık Ders Çizelgesi.
- MEB, 2018b. Sosyal Bilgiler Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 4, 5, 6 ve 7. Sınıflar). Ankara.
- MEB, 2018c. Türkçe Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar). Ankara.
- MEB, 2018d. Matematik Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar). Ankara.
- MEB, 2018e. Fen Bilimleri Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar). Ankara.
- MEB, 2018f. İngilizce Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar). Ankara.
- MEB, 2018g. Din Kültürü Ve Ahlak Bilgisi Dersi Öğretim Programı (İlkokul 4 ve Ortaokul 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar).
- MEB, 2018h. İnsan Hakları, Yurttaşlık Ve Demokrasi Dersi Öğretim Programı (İlkokul 4. Sınıf). Ankara.
- MEB, 2018ı. Beden Eğitimi Ve Oyun Dersi Öğretim Programı (İlkokul 1, 2, 3 ve 4. Sınıflar). Ankara.
- MEB, 2018i. Trafik Güvenliği Dersi Öğretim Programı (İlkokul 4. Sınıf). Ankara.
- MEB, 2018j. Görsel Sanatlar Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar). Ankara.

- MEB, 2018k. Müzik Dersi Öğretim Programı (İlkokul ve Ortaokul 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ve 8. Sınıflar). Ankara.
- Mercan Uzun, E. ve Alat, K. (2017). Okul Öncesi Dönemde Uygulanan “Okula Hazırız” Eğitim Programının İlkokul Birinci Sınıf Öğrencilerinin Hazırbulunuşluk Düzeylerine Etkisi. *OMÜ Eğitim Fakültesi Dergisi / OMU Journal of Education Faculty* 2017, 36(2), 59-80.
- Nalbur Taşdemir, V. (2007). *İlköğretimde Drama Oyunları ile Türkçe, Matematik, Hayat Bilgisi, Sosyal Bilgiler, Fen ve Teknoloji Derslerinin Öğretimi*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Nayci, Ö., Adıgüzel, Ö. (2017). Sosyal Bilgiler Dersinde Yaratıcı Drama’nın Bir Yöntem Olarak Kullanılmasının Öğrenci Başarısına Etkisi. *Eğitim ve Bilim Dergisi. Cilt 42 (2017) Sayı 192* 349-365.
- Noah, O. O. (2019). Effect of Computer Game - Based Instructional Strategy on Students’ Learning Outcome in Mathematics. *Journal of Education, Society and Behavioural Science* 29 (4): 1-15, 2019; Article no.JESBS.15732. ISSN: 2456 - 981X.
- Onay, C. (2007). *İlköğretim Okulları için 100 Eğitsel Oyun*. İstanbul: Morpa.
- Oral, A. H. (2018). *İlkokul 4.sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi.veritabanindan> erişildi.
- Oyunun Önemi. (2019, 2 Nisan). Erişim adresi: <http://www.montessoridunyasi.com/oyunun-onemi/>.
- Önen, F., Demir, S., ve Şahin, F. (2012). Fen öğretmen adaylarının oyunlara ilişkin görüşleri ve hazırladıkları oyunların değerlendirilmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 13(3), 299-318.

- Özen, G., Timurkaan Akçınar, S., Güllü, M., Timurkaan, H. S., Meriç, F., Uğraş, S. ve Çelik Çoban, D. (2018). *Spor Lisesi Eğitsel Oyunlar 12. Sınıf*. Devlet Kitapları İkinci Baskı. Milli Eğitim Bakanlığı.
- Öztürk, C. (2009). Sosyal Bilgiler Öğretimi Demokratik Vatandaşlık Eğitimi C.Öztürk(Ed.), *Sosyal Bilgiler: Toplumsal Yaşama Disiplinlerarası Bir Bakış* içinde (s. 2-31). Ankara: Pegem Akademi.
- Palak, T. (2018). *İlkokul 4. Sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan işbirliğine dayalı öğrenme yöntemi birleştirme tekniğinin öğrencilerin sosyal becerilerine ve akran zorbalığına etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Pallant, J. (2017). *SPSS Kullanma Kılavuzu SPSS ile Adım Adım Veri Analizi* (S. Balcı ve B.Ahi, Çev.). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Pareto L., Arvemo T., Dahl Y., Haake M., Gulz A. (2011). A Teachable-Agent Arithmetic Game's Effects on Mathematics Understanding, Attitude and Self-efficacy. In: Biswas G., Bull S., Kay J., Mitrovic A. (Ed.) *Artificial Intelligence in Education. AIED 2011. Lecture Notes in Computer Science, vol 6738. Springer, Berlin, Heidelberg*.
- Pınar, Ş. (2016). *Günümüz Türk eğitim sistemi ve öğrenci profili (Kırıkkale örneği)* (Yüksek Lisans Tezi). Kırıkkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Pontes, H. P., Duarte, J.B.F. and Pinheiro, P. R. (2018). An Educational Game To Teach Numbers In Brazilian Sign Language While Having Fun. *University of Fortaleza (UNIFOR), Graduate Program in Applied Informatics, Av. Washington Soares, 1321 – Building J, Room 30, 60.811-905, Fortaleza, Ceará, Brazil*.
- Prez, M.D.M., Duque, A.G. and Garca, L.F. (2018). Game-Based Learning: Increasing the Logical-Mathematical, Naturalistic, and Linguistic Learning Levels of Primary School Students. *Journal Of New Approaches In Educational Research*

- Ruggiero, D. (2015). The Effect Of A Persuasive Social Impact Game On Affective Learning And Attitude. *Computers in Human Behavior*, 45, 213-221.
- Sabırlı, Z. E. (2018). *Dijital eğitsel oyunların eğitimde kullanımının farklı değişkenler açısından incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Safran, M. (2011). Özel Öğretim Yöntemleriyle Sosyal Bilgiler Öğretimi B. Tay ve A. Öcal (Ed.), *Sosyal Bilgiler Öğretimine Bakış* içinde (s. 2- 18). Ankara: Pegem Akademi.
- Samur, Y. (2016). *Dijital Oyun Tasarımı*. İstanbul. Pusula 20 Teknoloji ve Yayıncılık.
- Savaş, E. (2014). *Oyunla öğretim yöntemi uygulamasının başarı ve kalıcılık üzerine etkisi (deneysel bir çalışma)* (Yüksek Lisans Tezi). Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Savaş, E. ve Gülüm, K. (2014). Geleneksel Oyunlarla Öğretim Yöntemi Uygulamasının Başarı Ve Kalıcılık Üzerine Etkisi. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. Haziran 2014, Cilt 16, Sayı 1, s. 183-202.
- Seefeldt, C., Castle, S. and Falconer, R. C. (2015). Sosyal Bilgiler Nedir? (Çev. Coşkun Keskin, S.). S. Coşkun Keskin (Ed.), *Okul Öncesi ve İlkokul Çocukları İçin Sosyal Bilgiler Öğretimi* içinde (s.1-25). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Semerci, B. (2019). *Çocuk Gelişiminde Oyunun ve Oyuncanın Önemi*. Erişim adresi: <https://bengisemerci.com/cocuk-gelisiminde-oyunun-ve-oyuncagin-onemi/> (Haziran, 2019).
- Senemoğlu, N. (2018). *Gelişim, Öğrenme Ve Öğretim Kuramdan Uygulamaya*. Ankara: Anı Yayıncılık.

- Sever, R. (2015). Sosyal Bilgiler Öğretimi. R. Sever (Ed.), *Sosyal Bilgiler Öğretimine Giriş* içinde (s. 3-24). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Sever, R., Aydın, M. ve Koçoğlu, E. (2018). *Alternatif Yaklaşımlarla Sosyal Bilgiler Eğitimi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Sousa, M. J. and Rocha, A. (2019). Leadership styles and skills developed through game-based learning. *Journal of Business Research* 94 (2019) 360–36.
- Sönmez, V. (2007). *Program Geliştirmede Öğretmen El Kitabı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sönmez, V. (2010). *Sosyal Bilgiler Öğretimi ve Öğretmen Kılavuzu*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Sözer, E. (1998). *Sosyal Bilgiler Öğretiminde İlke, Strateji, Yöntem Ve Teknikler*. Eskişehir: Eskişehir Anadolu Üniversitesi Yayını.
- Subaşı, G. (2014). Eğitim Psikolojisi. A. Ulusoy (Ed.). *Eğitim Psikolojisi* içinde (s.2-27). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Şahin, A. E. (2004). Eğitimle İlgili Temel Kavramlar. V. Sönmez (Ed.), *Öğretmenlik Mesleğine Giriş* içinde (s. 11- 16). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Şahin. H. B. (2016). *Eğitsel bilgisayar oyunları ile destekli matematik öğretiminin öğrencilerin akademik başarılarına ve duyuşsal özelliklerine etkisi* (Yüksek Lisans Tezi) Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- TDK, 2019. <http://www.tdk.gov.tr>.
- Tecen, B. (2018). *Okul öncesi dönem ses eğitiminde dijital oyun temelli destekleyici aktivitelerin çocukların sesli harfleri öğrenmelerine etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.

- Torun, F. (2011). *Çocuk hakları öğretiminde oyun yönteminin başarıya, kalıcılığa ve tutuma etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Trajkovik V., Malinovski T., VasilevaStojanovska T. and Vasileva M. (2018). Traditional games in elementary school: Relationships of student's personality traits, motivation and experience with learning outcomes. *PLoS ONE* 13 (8): e0202172.
- Turan Güntepe, E. ve Dönmez Usta, N. (2017). Okul Öncesi Öğretmen Adaylarının Perspektifinden Eğitsel Bilgisayar Oyunları. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi (YYU Journal Of EducationFaculty)*,2017; 14(1):1095-1116.
- Türkmen, G. P. ve Soybaş, D. (2019). Oyunlaştırma Yöntemiyle Öğrenmenin Öğrencilerin Matematik Başarılarına ve Derse Yönelik Tutumlarına Etkisi. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(1), 258-298.
- Usta, N., Işık, A. D., Taş, F., Gülay, G., Şahan, G., Genç, S., Diril, F., Demir, Ö. ve Küçük,K. (2018). Oyunlarla Matematik Öğretiminin Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinin Matematik Başarısına Etkisi. *İlköğretim Online*, 2018; 17(4): s.1972-1987.
- Uygun, K., Akkeyik, U. ve Öztürk, C. (2018). Eğitsel Oyunların Sosyal Bilgiler Öğretimine Etkisi: Etkinlik Örneği. *Araştırma Ve Deneyim Dergisi (Adeder)* 3 (2), Aralık, 2018.
- Uygun, Y., Teke, A. K. ve Gezgın, D. M. (2018). İşitme Engelli Öğrencilerin Türkçe Eğitiminde Bilgisayar Destekli Eğitim Yazılımı Kullanımının İncelenmesi. *Journal of Instructional Technologies & Teacher Education* Vol 7 No 1 (2018), 36-45.
- Ülküdür, M. A. (2016). *Proje tabanlı öğrenme etkinlikleri ile oyun tabanlı öğrenme etkinliklerinin akademik başarı, tutum ve motivasyona etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Amasya Üniversitesi. Fen Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.

- Ünal, O. (2018). *Sosyal bilgiler dersinde eğitici çizgi roman kullanımının öğrenci başarısı ve tutumuna etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Akdeniz Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Vos, N., Meijden, H. and Denessen, E. (2011). Effects of constructing versus playing an educational game on student motivation and deep learning strategy use. *Computers & Education* 56 (2011) 127–137.
- White, K. and McCoy, L. P. (2019). Effects of Game-Based Learning on Attitude and Achievement in Elementary Mathematics. *Networks: An Online Journal for Teacher Research: Vol. 21: Iss. 1*.
- Yalçın, S., ve Bertiz, Y. (2019). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Etkileri Üzerine Nitel Bir Çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34.
- Yaşar, Ş. ve Gültekin, M. (2009). Sosyal Bilgiler Öğretimi Demokratik Vatandaşlık Eğitimi. C.Öztürk(Ed.), *Anlamlı Öğrenme için Etkili Öğretim Stratejileri* içinde (s. 77- 109). Ankara: Pegem Akademi.
- Yavuz, M. (2008) Eğitimle İlgili Temel Kavramlar. M. Gürsel ve M. Hesapçıoğlu (Ed.), *Eğitim Bilimine Giriş* içinde (s.11- 27). Konya: Eğitim Akademi Yayınları.
- Yavuzylmaz, M. (2018). *Eğitsel oyun destekli takım-oyun-turnuva yönteminin 5. sınıf öğrencilerinin ‘elektrik’ konusundaki akademik başarılarına ve motivasyonlarına etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Yel, S., Taşdemir, A. ve Yıldırım, K. (2011). Özel Öğretim Yöntemleriyle Sosyal Bilgiler Öğretimi. B. Tay ve A. Öcal (Ed.), *Sosyal Bilgilerde Öğretim Strateji, Yöntem ve Teknikler* içinde (s.42 - 98). Ankara: Pegem Akademi.
- Yengin, D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*. İstanbul: Beta Yayıncılık.

- Yeşilkaya, İ. (2013). *7.sınıf sosyal bilgiler dersi “zaman içinde bilim” ünitesinin eğitsel oyun yöntemi ile öğretimi* (Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Yeşiltaş, E. ve Öztürk, T. (2015). Sosyal Bilgiler Dersi Vatandaşlık Konularının Öğretiminde Bilgisayar Destekli Öğretimin Akademik Başarıya Etkisi. *e-International Journal of Educational Research Volume: 6 Issue: 2 Spring 2015 pp.86-101*.
- Yeşiltaş, E. ve Turan, R. (2015). Sosyal Bilgiler Öğretimine Yönelik Geliştirilen Bilgisayar Yazılımının Akademik Başarı Ve Tutuma Etkisi. *International Journal of Turkish Education Sciences (Uluslararası Türk Eğitim Bilimleri Dergisi) Yıl:2015, Sayı:5. s. 1-23*.
- Yıldırım, B. (2015). *Eğitsel oyun ve dönüt-düzeltilmenin öğrenme düzeyi ve kalıcılığa etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Yıldırım, E. (2016). Dijital Oyun Tasarım Programlarının Eğitimde Önemi. *Mesleki Bilimler Dergisi. ISSN: 2146-7420, MBD 2016, 5 (2): 12 – 19*.
- Yıldırım, Y. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin sosyal bilgiler dersine yönelik kaygıları : bir ölçek geliştirme çalışması* (Yüksek Lisans Tezi). Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi>. veri tabanından erişildi.
- Yıldız, E., Şimşek, Ü. ve Ağdaş, H. (2016). Eğitsel Oyun Entegre Edilmiş İşbirlikli Öğrenme Modelinin Öğrencilerin Fen Öğrenimi Motivasyonları ve Sosyal Becerileri Üzerine Etkisi. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD) Cilt 18, Sayı 2, Ağustos 2017, Sayfa 37-54*.
- Yıldız, E., Şimşek, Ü. ve Araz, H. (2016). Dolaşım Sistemi Konusunda Eğitsel Oyun Yönteminin Kullanılmasının Öğrencilerin Akademik Başarı Ve Fen Öğrenimi Motivasyonu Üzerine Etkisi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. Sayı/Issue: 36, s. 20-32. Cilt/Volume: 13*.

Yiğit Açıkgöz, F. ve Yalman, A. (2018) Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi, (AKİL) Kasım (30)*.

Zarrillo, J. J. (2016). Sosyal Bilgilere Giriş (Çev. Tay, B. ve Demir, S. B.). B. Tay ve S. B. Demir (Ed.), *Sosyal Bilgiler Öğretimi İlke ve Uygulamalar* içinde (s.2-20). Ankara: Anı Yayıncılık.



EKLER

EK 1. Etik kurul Raporu

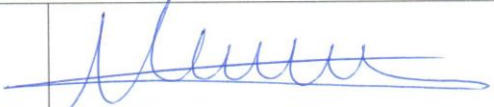
T.C.
FIRAT ÜNİVERSİTESİ
Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu Başkanlığı

ETİK KURUL KARARI

TOPLANTI TARİHİ	TOPLANTI SAYISI	KARAR NO	ÇALIŞMACININ ADI SOYADI
30.05.2018	02	02	Dr. Öğretim Üyesi Seda KERİMGİL ÇELİK

KARAR

"İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Eğitsel Oyun Öğretiminin Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi" konulu çalışma etik kurulumuzda görüşülmüş olup; çalışmanın etik kurallara uygun olduğuna oybirliğiyle karar verilmiştir.

Prof. Dr. M. Nuri GÖMLEKSİZ (Başkan)			
Doç. Dr. Sebahattin DEVECİOĞLU (Üye)	İmza	Doç. Dr. Rıfat BİLGİN (Üye)	İmza
Doç. Dr. Süleyman İLHAN (Üye)	Bulunamadı	Dr. Öğr. Üyesi Serkan BİÇER (Üye)	İmza
Doç. Dr. İrfan EMRE (Üye)	İmza	Dr. Öğr. Üyesi Haki PEŞMAN (Üye)	İmza
Doç. Dr. Taner YILDIRIM (Üye)	İmza		

EK 2. Milli Eğitim Bakanlığı Araştırma İzin Belgesi 1



T.C.
ELAZIĞ VALİLİĞİ
Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 79137285-605.01-E.19152527
Konu : Araştırma İzni

12.10.2018

VALİLİK MAKAMINA

İlgi :a) MEB'e Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik İzinleri 2012/13 sayılı Genelgesi.

b)Fırat Üniversitesi Rektörlüğü Genel Sekreterliğinin 20/09/2018 tarih ve 11611387/044/83577 sayılı yazısı.

Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Anıl ERKAN'ın, "İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Eğitsel Oyun ve Dijital Oyun Öğretiminin Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi" konulu tez anket çalışmasına veri oluşturmak amacıyla yapacağı anket çalışmasını Müdürlüğümüze bağlı İlimiz merkez Toki Fırat İlkokulunda öğrenim gören 4. Sınıf öğrencilerine yönelik anket ve uygulama izin isteği, ilgi (b) yazı ile bildirilmiştir.

Konu ile ilgili olarak Müdürlüğümüz AR-GE Biriminde MEB'e bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama Genelgesi'ne bağlı olarak oluşturulmuş olan Bilimsel Araştırma İzni Değerlendirme Komisyonu 03/10/2018 tarihinde Müdürlüğümüz Strateji Geliştirme Şubesi AR-GE Biriminde toplanarak başvuru hakkında gerekli incelemeyi yapmıştır. Söz konusu anket çalışmasının Müdürlüğümüze bağlı İlimiz merkez Toki Fırat İlkokulunda öğrenim gören 4. Sınıf öğrencilerine yönelik gönüllülük esasına dayalı olarak, okul idaresinde izni doğrultusunda, çalışmaların eğitim öğretimi aksatmayacak şekilde 08/10/2018 - 28/12/2018 tarihleri arasında uygulamaya dahil edilen konularla sınırlı kalmak şartıyla, yapılması Müdürlüğümüze uygun görülmektedir.

Makamınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

Fatih KÖMÜRLÜ
Müdür a.
Şube Müdürü

OLUR
12.10.2018
Feyzi GÜRTÜRK
Vali a.
Milli Eğitim Müdürü

Güvenli Elektronik İmza

23.10.2018

Akpınar Mah.Kolordu Cad.No:5 23100 /ELAZIĞ
Elektronik Ağ: <http://elazig.meb.gov.tr>
e-posta: elazigmecm@meb.gov.tr

Ayrıntılı bilgi için: A.AKARSU-V.H.K.İ.
Tel : (0 424) 238 50 24
Faks : (0 424) 233 36 70

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 61fb-d198-3474-a45e-a833 kodu ile teyit edilebilir.

EK 3. Milli Eğitim Bakanlığı Araştırma İzin Belgesi 2



T.C.
ELAZIĞ VALİLİĞİ
Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 79137285-605.01-E.22327441
Konu : Araştırma İzni

21.11.2018

VALİLİK MAKAMINA

- İlgi :a) MEB'e Bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik İzinleri 2012/13 sayılı Genelgesi.
b) Fırat Üniversitesi Rektörlüğü Genel Sekreterliğinin 12/11/2018 tarih ve 11611387/100/86411 sayılı yazısı.

Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Anıl ERKAN'ın, "İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Eğitsel Oyun ve Dijital Oyun Öğretiminin Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi" konulu tez anket çalışmasına veri oluşturmak amacıyla yapacağı anket çalışmasını Müdürlüğümüze bağlı İlimiz merkez Toki Fırat Ortaokulu ve Toki Fırat İmam Hatip Ortaokulu'nda öğrenim gören 5. Sınıf öğrencilerine yönelik anket ve uygulama izin isteği, ilgi (b) yazı ile bildirilmiştir.

Konu ile ilgili olarak Müdürlüğümüz AR-GE Biriminde MEB'e bağlı Okul ve Kurumlarda Yapılacak Araştırma ve Araştırma Desteğine Yönelik İzin ve Uygulama Genelgesi'ne bağlı olarak oluşturulmuş olan Bilimsel Araştırma İzni Değerlendirme Komisyonu 21/11/2018 tarihinde Müdürlüğümüz Strateji Geliştirme Şubesi AR-GE Biriminde toplanarak başvuru hakkında gerekli incelemeyi yapmıştır. Söz konusu anket çalışmasının Müdürlüğümüze bağlı İlimiz merkez Toki Fırat Ortaokulu ve Toki Fırat İmam Hatip Ortaokulu'nda öğrenim gören 5. Sınıf öğrencilerine yönelik gönüllülük esasına dayalı olarak, okul idaresinde izni doğrultusunda, çalışmaların eğitim öğretimi aksatmayacak şekilde 26/11/2018 - 28/12/2018 tarihleri arasında uygulamaya dahil edilen konularla sınırlı kalma şartıyla, yapılması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

Fatih KÖMÜRLÜ
Müdür a.
Şube Müdürü

OLUR
21.11.2018
Feyzi GÜRTÜRK
Vali a.
Milli Eğitim Müdürü

Güvenli Elektronik İmza
Aşağı ile aynıdır.
21.11.2018

Akpınar Mah.Kolordu Cad.No:5 23100 /ELAZIĞ
Elektronik Ağ: <http://elazig.meb.gov.tr>
e-posta: elazigmcm@meb.gov.tr

Ayrıntılı bilgi için: A.AKARSU-V.H.K.İ.
Tel : (0 424) 238 50 24
Faks : (0 424) 233 36 70

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 16b5-379b-3574-9a40-6216 kodu ile teyit edilebilir.

EK 4. Demir ve Akengin Tarafından Hazırlanan Sosyal Bilgiler Dersine Yönelik Tutum Ölçeğinin Mail Ortamındaki İzin Belgesi

Tutum Ölçeği İzin

Gelen Kutusu x🔍 🖨️ 📧

**Anıl Erkan**

22 Nis 2018 Paz 12:11 ☆

Merhabalar sayın Selçuk Beşir DEMİR, Hamza AKENGİN hocalarım, izniniz olursa yüksek lisans tezimde "Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği" nizi kullanmak i...

**Hamza Akengin**

22 Nis 2018 Paz 19:16 ☆

Anıl, Ölçeği etik kurallara uyarak kullanabilirsin. Ölçeğin maddelerini web ortamında ilgili makaleye ulaştığında bulabilirsin. Kolaylıklar dilediği ile.

**Dr. Selçuk Beşir DEMİR** <sbesdem@hotmail.com>

23 Nis 2018 11:03 ☆ 🔄 ⋮

Alıcı: ben ▼

ek-1 de ölçek ve ilgili veriler
ek-2 de nasıl geliştirildiği anlatılıyor ek 1 işini görecektir.
başarılar dilerim tabi kullanın

EK 5 Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu

13. Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu:

ARAŞTIRMA AMAÇLI ÇALIŞMA İÇİN BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ OLUR FORMU

Değerli Veli;

Bu araştırmada, ilkokul 4.sınıf sosyal bilgiler dersinde kullanılan eğitsel oyun ve dijital oyun öğretiminin öğrencilerin başarı ve tutumlarına etkisi araştırılması amaçlanmaktadır.

Bu araştırmada sosyal bilgiler dersine yönelik öğrencilerin başarılarını ve tutumlarını ölçmeye dayalı soruların yer aldığı anketler uygulanacaktır. İstedığınız takdirde ölçüm sonuçları, bireysel olarak paylaşılacaktır.

Velisi bulunduğunuz öğrencinin çalışmaya katılmasını kabul ettiğiniz takdirde, toplayacağımız bilgilerin tamamı saklı tutulacak ve başka hiçbir yerde farklı amaçlarla kullanılmayacaktır. Çalışmayla ilgili herhangi bir durumda iletişime geçebileceğiniz irtibat bilgileri aşağıda belirtilmiştir. Yapacağınız katkılardan dolayı teşekkür ederiz.

Dr. Öğrt. Üyesi Seda KERİMGİL ÇELİK

e-mail: skerimgil@firat.edu.tr

Fırat Üniversitesi Eğitim Fakültesi

Elazığ

0538 828 98 50

Anıl ERKAN

e-mail: anilgok86@gmail.com

Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Elazığ

[0553 479 86 61](tel:05534798661)

Bu araştırmaya velisi bulunduğum öğrenci
.....'ın katılmasını kabul ve beyan ederim.

Veli Adı / Soyadı:

İmza:

EK 6. Sosyal Bilgiler Dersi Tutum Ölçeği

	Maddeler	Tamamen Katılıyorum	Katılıyorum	Kararsızım	Katılmıyorum	Hiç Katılmıyorum
1. BOYUT (Öğrenme İsteği)	1-Sosyal Bilgiler dersinde zilin nasıl çaldığını anlıyorum.					
	2-Sosyal Bilgiler dersinden nefret ediyorum.*					
	3-Sosyal Bilgiler dersi yerine başka bir derse girmeyi tercih ederim.*					
	4-Mecbur olmasam Sosyal Bilgiler dersine girmem.*					
	5-Keşke her ders Sosyal Bilgiler olsa...					
	6-Bence Sosyal Bilgiler dersine ayrılan sürenin azaltılması gerekir.*					
	7-Ah Ah keşke Soysa Bilgiler olmasa...*					
2. BOYUT (Sosyal Bilgiler Dersinden Hoşlanma)	8-Sosyal Bilgiler dersinin konuları bana çok eğlenceli geliyor.					
	9-Sosyal Bilgiler dersinde yeni konuları öğrenmek bana heyecan veriyor.					
	10 Sosyal Bilgiler dersi bende güzel duygular uyandırıyor.					
	11-Sosyal Bilgiler dersini iple çekiyorum.					
	12-Sosyal Bilgiler sevdiğim dersler arasındadır.					
	13-Mümkün olsa boş derslerimde Sosyal Bilgiler dersine girmek isterim.					

	14-Tarihi hikâyeleri dinlemek bana zevk verir.					
	15-Boş zamanlarımda Sosyal Bilgiler dersiyle ilgili kitapları okurum.					
3. BOYUT (Öğretmenden Kaynaklanan Tutumlar)	16-Sosyal Bilgiler öğretmenimiz beni Sosyal Bilgiler dersinden soğuttu.*					
	17-Sosyal Bilgiler öğretmeni yüzünden Sosyal Bilgiler kelimesini bile duymak istemiyorum.*					
	18-Sosyal Bilgiler öğretmeninden nefret ediyorum.*					
	19-Sosyal Bilgiler dersinde asla başarılı olamam.*					
	20-Sosyal Bilgiler öğretmenim bana Sosyal Bilgiler dersini sevdirdi.					
	21- Sosyal Bilgiler dersine çalışmam gerektiği zaman kendimi yorgun hissediyorum.*					
4. BOYUT (Sosyal Bilgiler Sevgisi)	22-Hata yapmaktan korktuğum için Sosyal Bilgiler dersinde konuşmam.*					
	23-Sosyal Bilgiler dersine asla iyi bir not alamam.*					
	24-Sosyal Bilgiler dersi olmasaydı, okulu daha çok severdim.*					
	25-Sosyal Bilgiler dersi zaman kaybıdır.*					
	26-Sosyal Bilgiler dersinde canım çok sıkılıyor.*					
	* Olumsuz Tutum Cümleleri ifade etmektedir					

EK 7. Sosyal Bilgiler Başarı Testi

BAŞARI TESTİ

1- Aşağıdaki seçeneklerden hangisi ara yön değildir?

A-) Doğu B-) Kuzeybatı C-) Güneydoğu D-) Güneybatı

2- Aşağıdakilerden hangisi yön bulma yöntemlerinden biri değildir?

A-) Pusula ile B-) Yosunlardan yararlanarak
C-) Karınca yuvaları ile D-) Kroki ile

3- “ Kaya ve ağaçların yosun tutan tarafı
yönünü gösterir. “ ifadesi aşağıdakilerden hangisi ile tamamlanabilir?

A-) doğu B-) kuzey C-) batı D-) güney

4- “ Çevremizde kendiliğinden var olan unsurlara denir.”
ifadesi aşağıdakilerden hangisi ile tamamlanabilir?

A-) Beşeri Unsur B-) Doğal Çevre C-) Doğal Unsur D-) Yapay Çevre

5- “ Karınca yuvalarının ağzı bakar. “ ifadesi
aşağıdaki sözcüklerden hangisi ile tamamlanabilir?

A-) Doğuya B-) Batıya C-) Kuzeye D-) Güneye

6- Aşağıdakilerden hangisi doğal unsurlardan değildir?

A-) Dağlar B-) Barajlar C-) Nehirler D-) Denizler

7- Atmosferdeki hava olaylarını inceleyen bilim dalına ne denir ?

A-) Hava olayları B-) Meteoroloji C-) Hava durumu D-) Sismoloji

8- Hava olaylarını inceleyen bilim dalında çalışan kişiye ne deriz?

A-) Meteorolog B-) Sismolog C-) Astrolog D-) Meteoroloji

9- “Hava durumunu, , gibi iletişim araçlarından öğreniriz.” ifadesi aşağıdakilerden hangileri ile tamamlanabilir?

- A-) Meteoroloji, Gazete B-) Televizyon, Hava Durumu
C-) Radyo, Televizyon D-) Radyo, Meteoroloji

10- “Yer kabuğunun derin katmanlarına kırılıp yer değiştirmesi sonucunda oluşan sarsıntıya denir.” ifadesindeki boşluğa aşağıdakilerden hangisi gelmelidir?

- A-) Erozyon B-) Çığ C-) Deprem D-) Heyelan

11- “Yükselti ve eğimin fazla olduğu, orman örtüsünün az olduğu dağlık alanlarda kar örtüsünün çeşitli nedenlerle dağın yamacından kaymasına denir.” ifadesi aşağıdakilerden hangisi ile tamamlanabilir?

- A-) Erozyon B-) Çığ C-) Deprem D-) Heyelan

12- “Toprağın verimli üst tabakasına yağmur ve rüzgarın etkisiyle başka yerlere taşınması olayına denir.” ” ifadesi aşağıdakilerden hangisi ile tamamlanabilir?

- A-) Deprem B-) Erozyon C-) Çığ D-) Heyelan

13- Deprem ile ilgi aşağıda verilen bilgilerden hangisi *yanlıştır*?

- A-) Deprem önlenabilir doğal bir afettir.
B-) Depremın zararlarını en aza indirebilmek için önlemler almalıyız.
C-) Deprem yer kabuğunun kırılıp yer değiştirmesiyle meydana gelir.
D-) Deprem öncesinde acil durum çantası hazırlamalıyız.

14- Heyelanın zararlarını en aza indirebilmek için aşağıdakilerden hangisi *yapılmalıdır*?

- A-) Tarlalar dikine sürülmelidir.
B-) Eğimli yamaçlar ağaçlandırılmalıdır.
C-) Yamaçlara binalar yapılmalıdır.
D-) Destek duvarları kaldırılmalıdır.

15- Selin zararlarını en aza indirebilmek için aşağıdakilerden hangisi *yapılmamalıdır*?

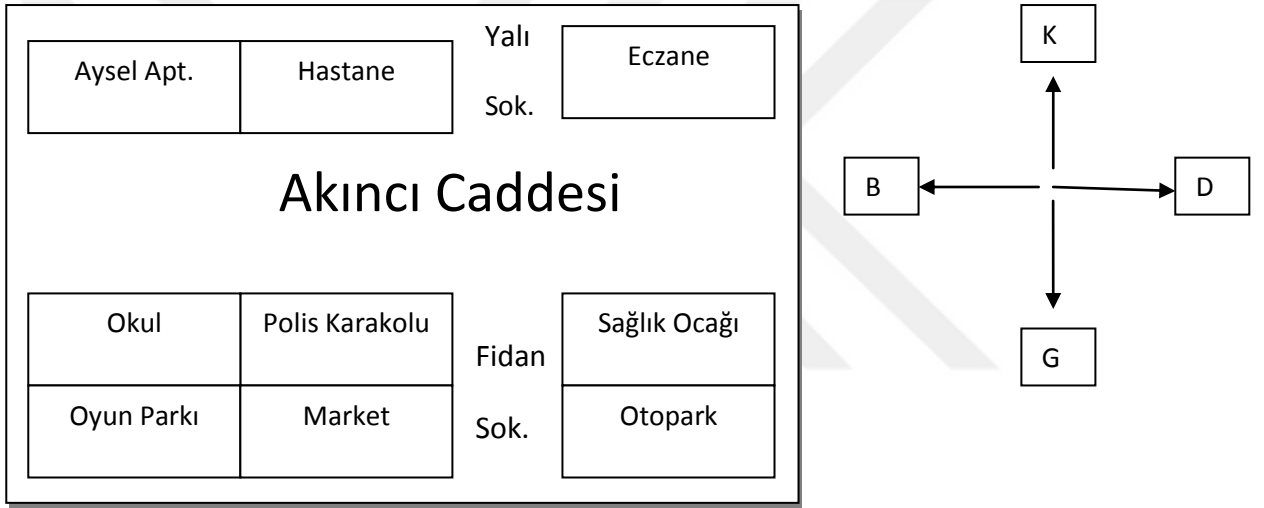
- A-) Doğal bitki örtüsü korunmalıdır
B-) Barajlar, su kanalları yapılmalıdır
C-) Binalar, akarsulardan uzak yerlere yapılmalıdır
D-) Binalar eğimli arazilere yapılmazdır

16- Aşağıdakilerden hangisi deprem öncesinde yapmamız gerekenlerden *değildir*?

- A-) Elektrik sigortası kapatılmalı
- B-) Acil durum çantası hazırlanmalı
- C-) Deprem sırasında yapılacaklarla ilgili plan hazırlanmalı
- D-) Dolap, vitrin gibi eşyalar sabitlenmeli

17- Aşağıdaki yön bulma yöntemlerinden hangisi uydulardan aldığı sinyaller yardımıyla yön bulmaya yardımcı olur?

- A-) Pusula
- B-) Navigasyon
- C-) Kum saati
- D-) Kutup yıldızı



Aşağıdaki verilen 18,19 ve 20. soruları yukarıdaki krokiye göre cevaplayınız.
(Krokinin yanında bulunan sabit yönleri kullanarak cevaplayınız.)

18- Akıncı Caddesinin kuzeyinde hangi yapı veya yapılar vardır?

- I- Aysel Apt.
- II- Sağlık Ocağı
- III- Hastane
- IV- Otopark

- A-) Yalnız II
- B-) I, II, III
- C-) I, III
- D-) III, IV

19- Polis Karakolunun kuzey doğusunda hangi yapı vardır?

A-) Eczane B-) Sağlık Ocağı C-) Hastane D-) Oyun Parkı

20- Hastanenin güney batısında hangi yapılar vardır?

A-) Polis- Market B-) Okul- Market
C-) Okul – Oyun Parkı D-) Oyun Parkı – Polis Karakolu

21- Aşağıdakilerden hangisi çevremizdeki beşeri unsurlardandır?

A-) Dağlar B-) Barajlar C-) Denizler D-) Nehirler

22- Aşağıdakilerden hangisi bir doğal unsurdur?

A-) Peribacalar B-) Boğaz Köprüsü C-) Keban Barajı D-) Oyun Parkı

23- Aşağıdakilerden hangisi beşeri unsurdur?

A-) Kız Kulesi B-) Hazar Gölü C-) Pamukkale Travertenleri D-) Şelale

24- “Yağmur ve kasırga getiren çok güçlü rüzgarlara
denir.” ifadesi aşağıdakilerden hangisi ile tamamlanabilir?

A-) Fırtına B-) Yağmur C-) Yıldırım D-) Şimşek

25- Aşağıdakilerden hangisi depremin zararlarını en aza indirebilmek için yapmamız gerekenlerdendir?

A-) Dayanıklı, sağlam binalar yapmalıyız
B-) Eğimli arazileri ağaçlandırmalıyız
C-) Deprem çantası hazırlamalıyız
D-) Deprem sırasında paniğe kapılmamalıyız

EK 8 Kazanımlara İlişkin Geliştirilen Oyunlar

Beni Takip Et Nesneyi Bul

Birinci Kazanım: Çevresindeki herhangi bir yerin konumu ile ilgili çıkarımlarda bulunur.

Eğitsel Oyun

Oyuncu Sayısı: 18 kişi

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 1 ders saati

Materyal: Yönleri gösteren çizelge, tahta silgisi

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.
2. Yönleri gösteren çizelge sınıfın bulunduğu yöne uygun bir şekilde yerleştirilir.
3. Bir yarışan öğrenci ve bir de yarışanı yönlendiren öğrenci seçilir ve tahtaya çağırılır.
4. Diğer öğrenciler sıralarında oturur.

Oyunun Oynanışı

Tahtaya çıkan iki öğrenciden yarışan ve yönlendiren öğrenciler belirlenir. Yarışan öğrenci gözlerini kapatır. Yönlendiren öğrenci öğretmenini dikkat bir şekilde takip eder. Öğretmen sıraların arasında gezinerek bir rota belirler ve tahta silgisini sınıf içerisinde herhangi bir yere saklar. Yarışan öğrenci gözlerini açar ve yönlendiren öğrencinin yönergelerini takip eder. Yönlendiren öğrenci ana ve ara yönleri kullanarak öğretmenin belirlediği rotayı tarif eder ve yarışan öğrencinin saklanan tahta silgisini bulmasını sağlar. Yönergeleri takip eden yarışan öğrenci tahta silgisini bulunca oyun

sona erer. Oyun bütün öğrenciler oynayana kadar tekrar eder. Her yarışmacı değerlendirme ölçeği ile öğretmen tarafından değerlendirilir.

Dijital Oyun

Oyuncu Sayısı: 18 kişi

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 1 ders saati

Materyal: Bilgisayar

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.

Oyunun Oynanışı

Scratch programı kullanılarak hazırlanan oyun öğrencilere açıklanır. Oyun; bir karakter, karakterin evi, bir okul, ağaçta bir kedi, bir hastane ve yardıma ihtiyacı olan yaşlı bir teyzeyi içeren bir kurguya sahiptir. Oyunda bulunan karakterin yapması gereken görevler vardır ve karakter bu görevleri yerine getirirken oyuncudan yardım almaktadır. Karakter oyuncuya yönleri tarif ederek (5 adım doğuya, 10 adım kuzeye gibi) oyuncunun kendisini okula götürmesini sağlamaktadır. Oyuncunun karakteri götürdüğü konum doğruysa farklı bir yönerge çıkmaktadır. Eğer yanlış konuma gitmişse başladığı noktaya geri dönmektedir. Oyunda aynı kurguyla ağaçta mahsur kalan kedi kurtarılmakta, hastaneye gidilip yaşlı teyzenin ilaçları alınmakta ve o ilaçlar yaşlı teyzeye ulaştırılmaktadır. Sol olarak karakter evine geri dönmektedir. Oyuncu bütün yönergeleri tamamladığında oyunu kazanmaktadır. Öğrenciler oyunu oynamak için sırasıyla öğretmenin yanına gelir ve her öğrenci değerlendirme ölçeği ile öğretmen tarafından değerlendirilir.

Bardaktaki Sorular

Birinci Kazanım: Çevresindeki herhangi bir yerin konumu ile ilgili çıkarımlarda bulunur.

Eğitsel Oyun

Oyuncu Sayısı: 18 kişi

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 1 ders saati

Materyal: 6 adet karton bardak, pinpon topu, soru kağıtları

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.
2. 6 adet bardak içerisine yön bulma yöntemleri ile ilgili hazırlanan sorular yerleştirilir.
3. 2 adet sıra tahtanın önüne yerleştirilir.
4. Bardaklar sıranın üzerine yatay olarak sıralanır.
5. Bir öğrenci hazırlanan oyunu oynamak üzere tahtaya çağırılır.
6. Diğer öğrenciler sıralarında oturur.

Oyunun Oynanışı

Tahtaya çağırılan öğrenciye pinpon topu verilir. Öğrenci pinpon topunu sıranın diğer ucuna yerleştirir. Öğrenci pinpon topuna üfleyerek içerisinde yön bulma yöntemleri ile ilgili sorular bulunan bardaklara vurmaya çalışır. Her öğrencinin üç defa topu üfleyerek atma hakkı vardır. Pinpon topu hangi bardağa çarparsa, öğrenci o bardaktaki soruyu alır ve sesli bir şekilde okur. Soruyu okuduktan sonra sorunun cevabını söyler. Soruyu doğru cevapladığı takdirde 10 puan, yanlış cevapladığı takdirde 0 puan kazanır ve sıradaki öğrenci oyuna devam eder. Doğru yanıtlanan soruların

bardakları sıradan kaldırılır. Bu şekilde bütün bardaklar bitene kadar oyun devam eder. Bardakların tamamı bittiğinde soruların ve bardakların yeri değiştirilerek yeniden yerleştirilir. Bütün öğrenciler oyunu oynayana kadar oyun devam eder. Her yarışmacı değerlendirme ölçeği ile öğretmen tarafından değerlendirilir.

Dijital Oyun

Oyuncu Sayısı: 18 kişi

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 1 ders saati

Materyal: Bilgisayar

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.

Oyunun Oynanışı

Scratch programı kullanılarak hazırlanan oyun öğrencilere açıklanır. Yön bulma yöntemlerini içeren bir bulmaca oyunu hazırlanmıştır. Oyunda yön bulma yöntemleri ile ilgili sorular sırasıyla sorulmaktadır. Öğrenciler klavyeyi kullanarak soruların cevaplarını yazmaktadır. Soruya doğru yanıt verdiklerinde bir sonraki soru sorulmaktadır. Eğer yanlış yanıt verilerse aynı soru doğru cevap verilene kadar tekrar sorulmaktadır. Öğrencilerin verdikleri her doğru yanıt için puanları 10 puan artmakta ve her yanlış yanıt için de puanları 5 puan azalmaktadır. Oyun bütün sorular doğru cevaplanana kadar devam etmektedir. Öğrenciler oyunu oynamak için sırasıyla öğretmenin yanına gelir ve her öğrenci değerlendirme ölçeği ile öğretmen tarafından değerlendirilir.

Gizlenen Zarflar

İkinci Kazanım: Günlük yaşamında kullandığı mekânların krokisini çizer.

Eğitsel Oyun

Oyuncu Sayısı: 18 kişi

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 2 ders saati

Materyal: 6 adet küçük zarf, 1'den 6'ya numaralandırılmış küçük kağıtlar, 3 adet sınıf krokisi, kromometre

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.
2. Sınıftaki öğrenciler 3 gruba ayrılır.
3. 1'den 6'ya kadar rakam yazılmış küçük kağıtlar 6 adet zarfın içerisine yerleştirilir.
4. 3 adet kroki üzerinde birbirinden farklı olmak üzere 6 nokta işaretlenir.
5. Birinci grup tahtaya çağırılır ve gözleri kapatılır.
6. Öğretmen birinci grubun krokisinde işaretlenen noktalardaki yerlere zarfları yerleştirir.
7. Diğer öğrenciler sıralarında oturur.

Oyunun Oynanışı

Tahtaya çağırılan birinci gruptaki öğrencilere krokileri verilir. Öğrenciler krokiyi 1 dakika boyunca inceler. Öğretmen 1'den 6'ya kadar bir rakam söyler, süreyi başlatır ve oyun başlar. Öğrenciler öğretmenin söylediği numaralı zarfın yerini ellerindeki krokiden tespit edip zarfı bulmaya çalışırlar. Buldukları zarfın içinde farklı bir rakam yazmaktadır. Bu defa da o rakamın yazılı olduğu zarfı bulmaya çalışırlar. Elleriindeki krokiye bakarak zarfı bulurlar. Bu şekilde bütün zarflar bulunana kadar oyun devam

eder. En son zarfı bulduklarında öğretmen süreyi durdurur ve bir yere not eder. Sırasıyla ikinci ve üçüncü gruptaki öğrenciler de farklı krokilerle ve farklı yerlere yerleştirilen zarflarla oyunu oynarlar. En kısa sürede bütün zarfları bulan grup oyunu kazanır ve daha önceden belirlenen ödülün sahibi olur. Her yarışmacı değerlendirme ölçeği ile öğretmen tarafından değerlendirilir.

Dijital Oyun

Oyuncu Sayısı: 18 kişi

Oyunun Yeri: Bilgisayar Laboratuvarı

Oyunun Süresi: 1 ders saati

Materyal: Bilgisayar

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.
2. İki öğrenciye bir bilgisayar denk gelecek şekilde öğrenciler bilgisayar masalarına oturtulur.

Oyunun Oynanışı

Scratch programı kullanılarak hazırlanan oyun öğrencilere açıklanır. Oyunda bir mahallenin krokisi ve sekiz tane de karakter verilmiştir. Karakterlerden biri anlatıcı konumundadır. Anlatıcı karakter önce kendi evinin nerede olduğunu söyler. Ardından kendi evinden yola çıkarak ve yönleri kullanarak diğer karakterlerin evlerini tarif eder. Anlatıcı bir karakterin evini tarif ettiğinde öğrenci o karakteri evine götürür. Eğer götürdüğü ev doğru ev ise karakter o evde kalır ancak yanlış eve götürmüşse karakter başlangıç noktasına geri döner. Oyun bu şekilde bütün karakterler evlerine götürülene kadar devam eder. Bütün karakterler evlerine doğru şekilde götürüldüğünde oyun sona erer. Oyun bilgisayar laboratuvarında öncelikle öğrenciler tarafından bireysel olarak oynanır ve daha sonra her oyuncu değerlendirme ölçeği ile öğretmen tarafından değerlendirilir.

Hafıza Oyunu

Üçüncü Kazanım: Yaşadığı çevredeki doğal ve beşerî unsurları ayırt eder.

Eğitsel Oyun

Oyuncu Sayısı: 18 kişi

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 2 ders saati

Materyal: 20 adet küçük kartonlara yapıştırılmış doğal ve beşerî unsur resimleri, zar

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.
2. Sınıftaki öğrenciler 2 gruba ayrılır. Bir grup doğal unsur, diğer grup beşerî unsur grubu olur.
3. Sıralardan biri tahtaya getirilir.
4. Her gruptan bir öğrenci tahtaya çağırılır.
5. Tahtaya çağırılan öğrenciler zarı atar.
6. Öğrencilerin gözleri kapatılır ve kartlar öğretmen tarafından yerleştirilir.

Oyunun Oynanışı

Tahtaya çağırılan iki öğrenci zarı atar. Zarda büyük sayıyı atan öğrenci oyuna ilk başlayan kişi olur. Öğrenciler kartları bir dakika boyunca incelerler. Bir dakikanın sonunda öğrenciler gözlerini kapatır ve öğretmen kartları ters çevirir. İlk başlayan öğrenci kartları çevirmeye başlar ve ait olduğu grubun (doğal unsur veya beşerî unsur) kartlarını bulmaya çalışır. Doğru bulduğu her kart için 10 puan alır. Yanlış bulduğu kartı tekrar yerine koyar ve sıra diğer öğrenciye geçer. Diğer öğrenci de kendi grubunun (doğal unsur veya beşerî unsur) kartlarını bulmaya çalışır. Oyun bu şekilde devam eder. Öğrencilerden biri kendi grubuna ait kartların tamamını bulduğunda oyun sona

erer ve aldıkları puanlar puan tablosuna yazılır. Oyun bu şekilde bütün öğrenciler oynayana kadar devam eder. Oyun bittiğinde grup üyelerinin aldığı puanların hepsi toplanır ve kazanan grup açıklanır. Kazanan grup daha önceden belirlenen ödülün sahibi olur. Her yarışmacı değerlendirme ölçeği ile öğretmen tarafından değerlendirilir

Dijital Oyun

Oyuncu Sayısı: 18 kişi

Oyunun Yeri: Bilgisayar Laboratuvarı

Oyunun Süresi: 1 ders saati

Materyal: Bilgisayar

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.
2. İki öğrenciye bir bilgisayar denk gelecek şekilde öğrenciler bilgisayar masalarına oturtulur.

Oyunun Oynanışı

Scratch programı kullanılarak hazırlanan oyun öğrencilere açıklanır. Oyunda biri doğal unsur diğeri beşeri unsur olmak üzere iki kutu oluşturulmuştur. Kutuların altında görseller belirir. Öğrenci gördüğü görselin doğal unsur mu yoksa beşeri unsur mu olduğuna karar vererek görselleri ilgili kutulara taşır. Görseli doğru taşıdığı takdirde görsel ilgili kutuda kalır ve yeni görsel açılır. Şayet görseli yanlış kutuya taşırsa görsel başlangıç noktasına geri döner. Oyun bu şekilde bütün görseller doğru kutulara taşınana kadar devam eder. Bütün görseller taşındığında oyun sona erer. Oyun bilgisayar laboratuvarında öncelikle öğrenciler tarafından bireysel olarak oynanır ve daha sonra her oyuncu değerlendirme ölçeği ile öğretmen tarafından değerlendirilir.

Tahmin Et ve Taşı Oyunu

Dördüncü Kazanım: Çevresinde meydana gelen hava olaylarını gözlemleyerek bulgularını resimli grafiklere aktarır.

Eğitsel Oyun

Oyuncu Sayısı: 18 kişi

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 2 ders saati

Materyal: 7 adet bölgeler ve hava durumu özelliklerinin yazıldığı küçük kartlar, Türkiye haritası, tahta kalem, 7 adet hava durumu görselleri yapıştırılmış yapışkanlı kağıtlar

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.
2. Öğretmen Türkiye haritası üzerinde 7 bölgeyi tahta kalem ile çizer.
3. Türkiye haritası tahtaya asılır.
4. Yapışkanlı kağıtlar haritanın altındaki boşluğa yapıştırılır.
5. Sıralardan biri tahtanın önüne getirilir.
6. Hava durumu özelliklerinin ve bölgelerin yazdığı kartlar ters çevrilerek sıranın üzerine yerleştirilir.

Oyunun Oynanışı

Öğrenciler sırasıyla tahtaya çağırılır. Gelen öğrenci ters çevrilmiş olan kartlardan istediği kartı alır ve kartta yazan hava durumu özelliğini ve bu hava durumunun hangi bölgeye ait olduğunu okur. Sonra o bölgedeki hava durumunun ne olduğu tahmin etmeye çalışır. Tahmin ettiği hava durumunu yapışkanlı kağıtlar arasından bulur ve ait olduğu bölgeye yapıştırır. Doğru yapıştırdığı her hava durumu için 10 puan alır. Türkiye haritasındaki 7 bölgeye bütün hava durumu kağıtlarını

yapıştırıldıktan sonra oyun sona erer. Bütün öğrenciler oyunu oynadıktan sonra oyunun tamamen sona erer. Her öğrenci değerlendirme ölçeği ile öğretmen tarafından değerlendirilir.

Dijital Oyun

Oyuncu Sayısı: 18 kişi

Oyunun Yeri: Bilgisayar Laboratuvarı

Oyunun Süresi: 1 ders saati

Materyal: Bilgisayar

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.
2. İki öğrenciye bir bilgisayar denk gelecek şekilde öğrenciler bilgisayar masalarına oturtulur.

Oyunun Oynanışı

Scratch programı kullanılarak hazırlanan oyun öğrencilere açıklanır. Oyunda 7 bölgeyi gösteren bir Türkiye haritası, hava durumu sembolleri ve hava durumunu sunan bir spiker vardır. Spiker sıra ile bölgelerdeki hava durumu aktarmaktadır. Spikerin açıklamaları bittikten sonra spiker hangi bölgenin hava durumunu sunuyorsa, öğrenci o hava durumu sembolünü ait olduğu bölgeye taşır. Sembol doğru taşınmış ise o bölge üzerinde kalır, yanlış taşınmış ise sembol başlangıç noktasına geri döner. Doğru taşınan sembolün ardından diğer hava durumu bilgisi gelir. Bu şekilde bütün bölgelere ait oldukları hava durumu sembolleri taşınır. Bütün semboller doğru olarak taşındığında oyun sona erer. Oyun bilgisayar laboratuvarında öncelikle öğrenciler tarafından bireysel olarak oynanır ve daha sonra her oyuncu değerlendirme ölçeği ile öğretmen tarafından değerlendirilir.

Çarkıfelek Oyunu

Beşinci Kazanım: Doğal afetlere yönelik gerekli hazırlıkları yapar.

Eğitsel Oyun

Oyuncu Sayısı: 18 kişi

Oyunun Yeri: Sınıf ortamı

Oyunun Süresi: 2 ders saati

Materyal: Çarkıfelek çarkı, 5 adet doğal afet görselleri yapıştırılmış kartlar, çarkta bulunan her puan için hazırlanmış doğal afet konusunu kapsayan sorular, zar

Oyuna Hazırlık:

1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.
2. Sınıf iki gruba ayrılır.
3. Sıralardan biri tahtanın önüne getirilir.
4. Çarkıfelek çarkı ve doğal afet görselleri ters çevrilerek sıranın üzerine yerleştirilir.

5. Öğretmen soruların yazılı olduğu kağıdı eline alır.

Oyunun Oynanışı

İki gruptan bir öğrenci tahtaya çağırılır ve hangi gurubun başlayacağı zar atarak belirlenir. İki öğrenci de zarı atar ve en büyük rakamı atan grup oyuna başlar. Çarkta 10 ile 500 aralığında puanlar, pas ve iflas ifadeleri yer almaktadır. Her puanın doğal afet konusunu içeren bir sorusu vardır. Öğrenci hangi puanı çevirdiyse o puanın sorusu sorulur ve öğrencinin cevap vermesi beklenir. Öğrenci soruyu doğru cevaplarsa grubuna o puanı kazandırır. Eğer yanlış cevaplarsa puan alamaz. Pas geldiğinde sıra diğer öğrenciye geçer. İflas geldiğinde ise ters çevrilmiş doğal afet görsellerinin olduğu kartlardan biri seçilir ve kartta bulunan görselin hangi doğal afet oluşu tahmin edilir. Tahmin doğru ise öğrenci grubuna 1000 puan kazandırır, yanlış ise puan alamaz. Grup üyeleri sırasıyla gelerek çarkıfelek oyununu oynar, aldıkları puanlar tahtaya yazılır.

Gruptaki bütün öğrenciler oyunu oynadıktan sonra kazanılan puanlar toplanır ve toplam puan olarak yazılır. Sıra diğer gruba geçer. Diğer grubun öğrencileri de oyunu aynı şekilde oynar ve oyun sonunda onların da puanları toplanarak yazılır. Bütün öğrenciler oyunu oynadıktan sonra oyun sona erer. Öğretmen en yüksek puan alan grubu ilan eder. Kazanan grup daha önceden belirlenen ödülün sahibi olur. Her öğrenci değerlendirme ölçeği ile öğretmen tarafından değerlendirilir.

Dijital Oyun

Oyuncu Sayısı: 18 kişi

Oyunun Yeri: Bilgisayar Laboratuvarı

Oyunun Süresi: 1 ders saati

Materyal: Bilgisayar

Oyuna Hazırlık:

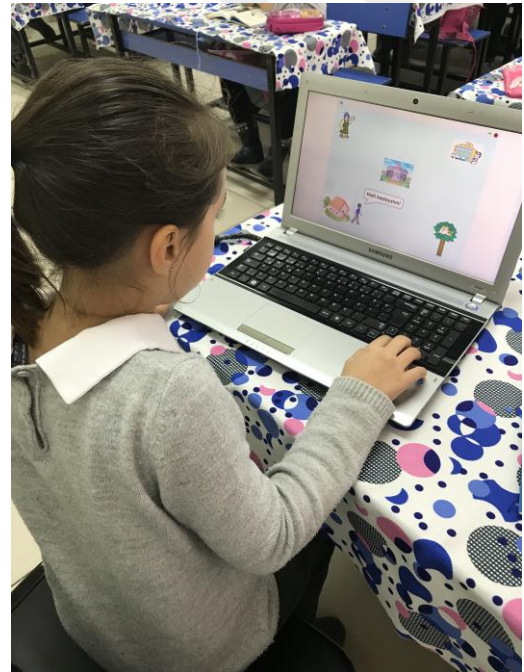
1. Oyunun nasıl oynanacağı öğretmen tarafından açıklanır.
2. İki öğrenciye bir bilgisayar denk gelecek şekilde öğrenciler bilgisayar masalarına oturtulur.

Oyunun Oynanışı

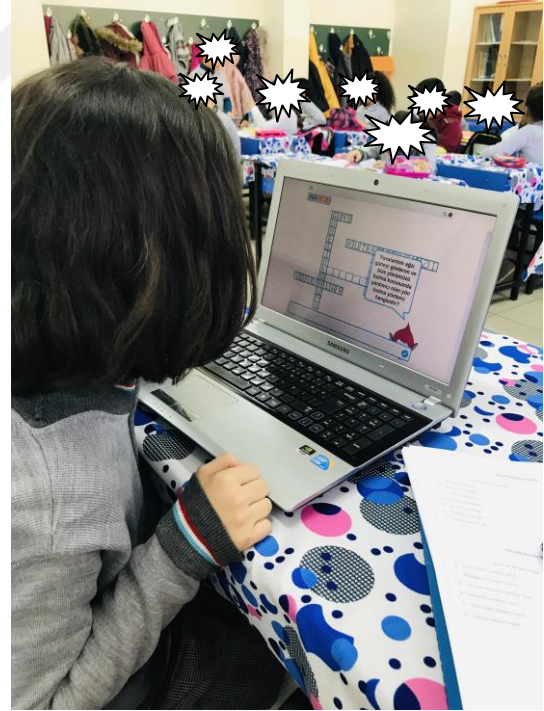
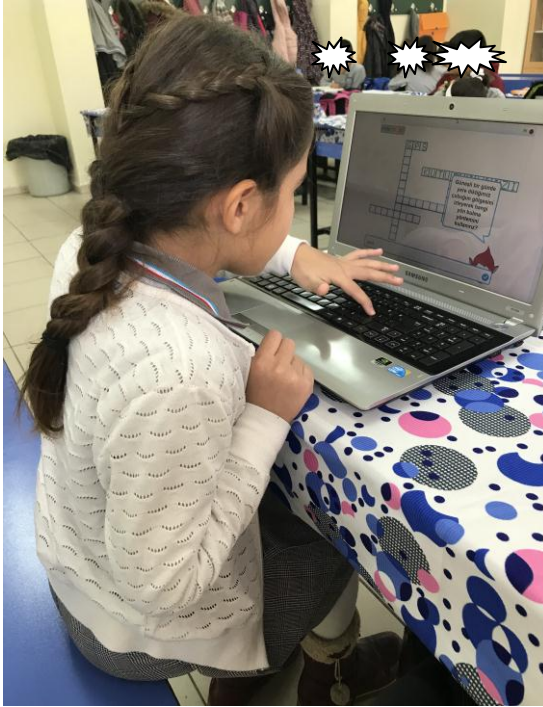
Scratch programı kullanılarak hazırlanan oyun öğrencilere açıklanır. Oyunda bir çarkıfelek ve soru soran bir karakter vardır. Çarkta 100 ile 1000 arasında puanlar ve pas ifadeleri yer almaktadır. Her puanın doğal afetler konusunu içeren bir sorusu vardır. Pas ifadesi geldiğinde de oyun sona ermektedir. Ekranın sol üst kısmında puan çizelgesi vardır ve öğrencinin aldığı her puan o bölüme kaydedilmektedir. Öğrenci çarkı çevirir ve imleç bir puanın üzerinde durur. Karakter soruyu sorar ve öğrenci klavye yardımıyla sorunun cevabını yazar. Yazdığı cevap doğru ise öğrenci o sorunun puanını alır. Eğer yazdığı cevap yanlış ise öğrenci puan alamaz ve yeniden çarkı çevirir. Oyun pas ifadesi gelene kadar devam eder. Pas ifadesi geldiğinde oyun sona erer. Oyun bilgisayar laboratuvarında öncelikle öğrenciler tarafından bireysel olarak oynanır ve daha sonra her oyuncu değerlendirme ölçeği ile öğretmen tarafından değerlendirilir.

EK 9 Uygulamaya Ait Fotoğraflar

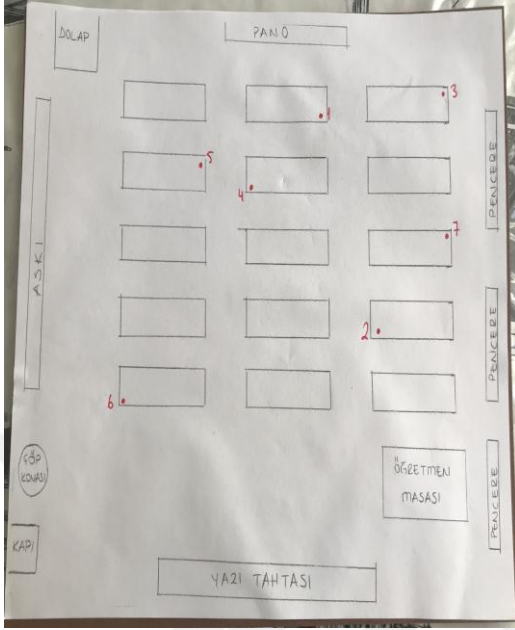
Beni Takip Et Nesneyi Bul Oyunu



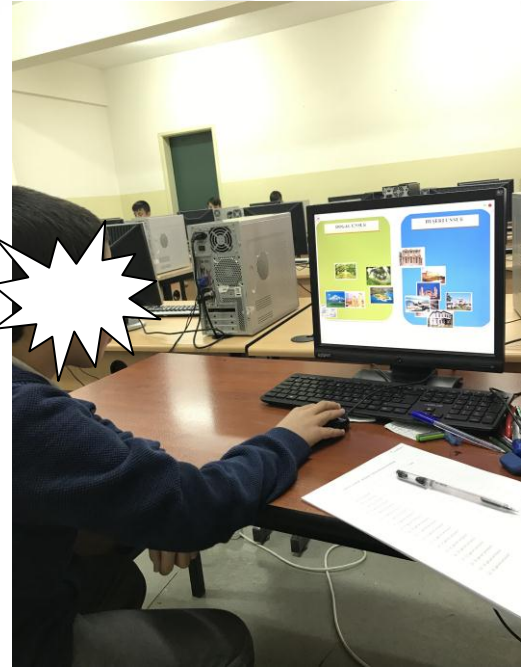
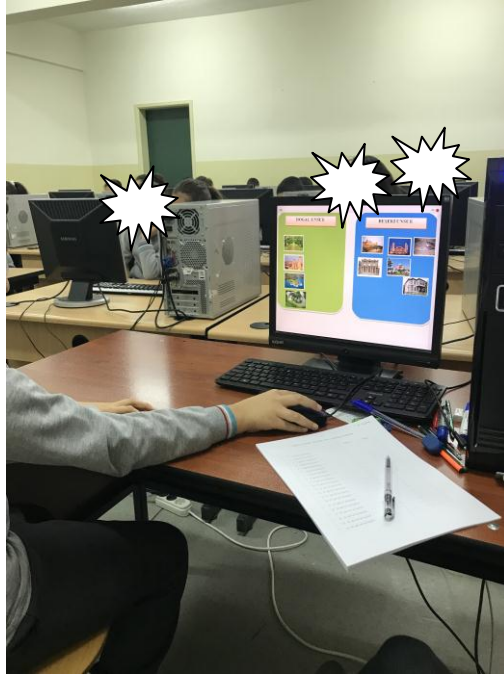
Bardaktaki Sorular Oyunu



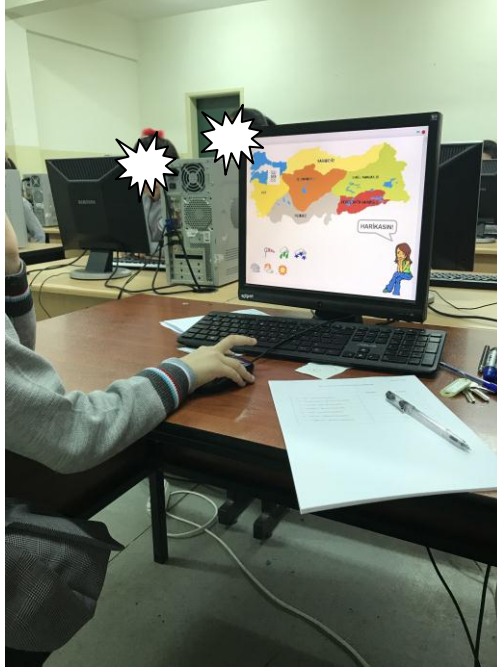
Gizlenen Zarflar Oyunu



Hafıza Oyunu Oyunu



Tahmin Et ve Taşı Oyunu



Çarkıfelek Oyunu





EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS TEZ ÇALIŞMASI ORJİNALLİK RAPORU¹

ÖĞRENCİ BİLGİLERİ	
Adı-Soyadı	Anıl ERKAN
Öğrenci Numarası	171406104
Enstitü Anabilim Dalı	Temel Eğitim Anabilim Dalı
Bilim Dalı	Sınıf Eğitimi Bilim Dalı
Danışmanının Unvanı, Adı-Soyadı	Dr. Öğr. Üyesi Seda KERİMGİL ÇELİK
Tez Başlığı (Türkçe)	İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Eğitsel Oyun ve Dijital Oyun Öğretiminin Öğrencilerin Başarı ve Tutumlarına Etkisi

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜ'NE

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışmamın a) Kapak sayfası, b) Giriş, c) Ana bölümler ve d) Sonuç kısımlarından oluşan toplam 92 sayfalık kısmına ilişkin, 22/07/2019 tarihinde Enstitü tarafından Turnitin adlı intihal tespit programından aşağıda belirtilen filtrelemeler uygulanarak alınmış olan orijinallik raporuna göre, tezimin benzerlik oranı %20 tür.

Uygulanan filtrelemeler:

- 1- Kabul/Onay ve Bildirim sayfaları hariç,
- 2- Kaynakça hariç
- 3- Alıntılar hariç/dâhil
- 4- 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç


Anıl ERKAN

Öğrencinin Adı-Soyadı
(İmzası)

¹ İntihal raporu ile ilgili olarak etik kurallar dâhilindeki benzerlik oranları ilgili Enstitü Yönetim Kurulu tarafından belirlenir. (Enstitü Yönetim Kurulu tarafından tezin, intihal kapsamı dışında değerlendirilmesi için TURNITIN'den alınan raporda "benzerlik oranı"nın, "% 25'i geçmemesi şeklinde kabul edilmiştir).

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Anıl ERKAN

Doğum Yeri ve Tarihi : Elazığ / 1986

Eğitim Durumu

İlkokul Öğrenimi : Fevzi Çakmak İlkokulu (1992)

Ortaokul Öğrenimi : Vali Saim Çotur Ortaokulu (1997)

Lise Öğrenimi : Mehmet Akif Ersoy Lisesi (2000)

Lisans Öğrenimi : Pamukkale Üniversitesi Sınıf Öğretmenliği (2005)

Yüksek Lisans Öğrenimi : Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi (2017)

İletişim (eposta) : anilgok86@gmail.com

Mesleki Deneyimler

1. Sınıf Öğretmeni : Elazığ ili Merkez ilçesi Toki Fırat İlkokulu (2014)